



MANUALE DEI MOSTRI III



C R E D I T I

S V I L U P P O

RICH BURLEW, ERIC CAGLE, JESSE DECKER,
ANDREW J. FINCH, GWENDOLYN F.M. KESTREL,
RICH REDMAN, MATTHEW SERNETT, CHRIS
THOMASSON, P. NATHAN TOOMEY

S V I L U P P O A G G I U N T I V O

KEITH BAKER, ANDY COLLINS, BRUCE R.
CORDELL, JAMES JACOBS, DAVID NOONAN,
CHRISTOPHER PERKINS, MIKE SELINKER,
BILL SLAVICSEK, JAMES WYATT

T E A M D I S V I L U P P O

ANDY COLLINS, ANDREW J. FINCH, ED STARK

R E V I S O R I

GREG COLLINS, JOHN D. RATELIFF, GARY SARLI

P R O O F R E A D E R

CHRISTOPHER LINDSAY

D I R E T T O R E R E V I S I O N E

GWENDOLYN F.M. KESTREL, KIM MOHAN

D I R E T T O R E C R E A T I V O

CHRISTOPHER PERKINS

D I R E T T O R E D E L L O S V I L U P P O

ANDREW J. FINCH

R E S P O N S A B I L E D I C A T E G O R I A

P E R I G I O C H I D I R U O L O

BILL SLAVICSEK

D I R E T T O R E A R T I S T I C O

ROBERT RAPER

I L L U S T R A Z I O N E D I C O P E R T I N A

HENRY HIGGENBOTHAM

T A V O L E I N T E R N E

DAVE ALLSOP, DAVID BIRCHAM, MATT
CAVOTTA, WAYNE ENGLAND, EMILY
FIEGENSCHUH, RAFA GARRES, RALPH
HORSLEY, FRAZER IRVING, RON LEMEN,
HOWARD LYON, LESLIE MINNIS, DEAN
ORMSTON, LUCIO PARRILLO, STEVE
PRESCOTT, VINOD RAMS, ADAM REX,
WAYNE REYNOLDS, ANNE STOKES, MARK
TEDIN, FRANCIS TSAI, FRANZ VOHWINKEL,
ANTHONY WATERS, JONATHON WAYSHAK,
SAM WOOD, JAMES ZHANG

G R A F I C I

ROBERT RAPER

P R O D U Z I O N E G R A F I C A

ERIN DORRIES

T E C N I C O D E L L E I M M A G I N I

CANDICE BAKER

D I R E T T O R E D I P R O D U Z I O N E

JOSH FISCHER

Questo gioco d20 System™ utilizza meccaniche sviluppate per il nuovo gioco DUNGEONS & DRAGONS® da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo prodotto contiene materiale aggiornato alla versione 3.5 del regolamento.

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

EDIZIONE ITALIANA

D I R E T T O R E R E S P O N S A B I L E

EMANUELE RASTELLI

S U P E R V I S I O N E

MASSIMO BIANCHINI

R E V I S I O N E

CHIARA BATTISTINI

T R A D U Z I O N E

FIRENZO DELLE RUPI

I M P A G I N A Z I O N E

GIORGIA CALANDRONI

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



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



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

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, d20, d20 MODERN, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Manuale del Giocatore*, *Guida del Dungeon Master*, *Manuale dei Mostri*, e *Manuale dei Mostri III* e i loro rispettivi loghi sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., negli U.S.A. e altre nazioni. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle illustrazioni contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta della Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale. Stampato in Italia.

© 2006 Wizards of the Coast, Inc.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione	4	Golem di ombracciaio	84	Segugio runico	160
Leggere le schede	4	Golem di ombracciaio superiore	85	Seminatore del contagio	161
Tabella delle statistiche	4	Golem prismatico	86	Seryulin	162
Mostri dalla A alla Z	8	Golem di ragnatela	87	Seryulin superiore	163
Anguilla dragona	8	Golem della sventura	88	Siepe guardiana	164
Annegato	9	Granchio da assedio	89	Siepe guardiana cinghiale	165
Arbusto del contagio	10	Granchio da assedio superiore	90	Siepe guardiana leone	165
Armand	11	Grimweird	91	Siepe guardiana triceratopo	165
Artiglio ossuto	13	Grisgol	92	Signore dei parassiti	167
Athame	14	Gulgar	94	Sorvegliante dei boschi	169
Berretto rosso	16	Harssaf	96	Spina	170
Berretto rosso anziano	17	Incantesimo vivente	98	Ssvaklor	171
Beviossa	18	Blasfemia vivente	99	Ssvaklor superiore	172
Beviossa inferiore	19	Fuoco luccicante	100	Strangolatore celato	173
Cacciatore astrale	20	Nebbia raggelante	101	Sussurrus	174
Cangiante	21	Sonno nauseabondo	101	Sventratore spaccapietre	175
Caprinide (Ibixian)	23	Justicator	102	Tempesta frantumante	176
Chelicera	24	Kenku	103	Terrore urlante	177
Chraal	25	Lhosk	105	Terrore a dieci teste	178
Collezionista di cadaveri	27	Lucertoloide scaglianera	106	Tigre del mare	179
Collezionista di cadaveri superiore	27	Lucertoloide del tramonto velenoso	107	Trilloch	180
Colosso spaccapietre	28	Lumi	109	Tritamente	181
Creatura boschiva	29	Mastodonte	111	Larva di tritamente	181
Varano boschivo	29	Melma arcana	112	Tritamente combattente	182
Druida boschiva	29	Melma della conflagrazione	113	Tritamente zenthal	183
Creatura deformata magicamente	32	Melma della conflagrazione infernale	114	Troll delle caverne	185
Ettin deformato magicamente	32	Melma evocante	115	Troll cristallino	186
Creatura a mente vuota	34	Melma fiocco di neve	116	Troll delle foreste	187
Grimlock a mente vuota	34	Mivilorn	117	Troll della guerra	188
Custode della covata	37	Cavalcatura da guerra		Troll delle montagne	189
Sciame di larve del custode della covata	38	demoniaca d'élite	117	Tronco notturno	190
Demone delle frecce	39	Morfico	119	Tronco notturno antico	191
Demone servo del dolore	41	Mummia di sale	121	Ululatore ferale	192
Dilaniatore corazzato	43	Necronauta	122	Urlatore mortale	193
Dinosauro laceracarne	44	Nycter	123	Valangar	195
Dinosauro ladro sputante	45	Odopi	125	Vasuthant	196
Dinosauro marchiasangue	46	Odopi anziano	126	Vasuthant orribile	197
Dinosauro titano da battaglia	46	Ogre spaccateschi	127	Visiluce	198
Draco assalitore	48	Onnimentale	129	Wight della polvere	199
Draco dell'ira	48	Orso segugio	130	Yugoloth canoloth	200
Draco dell'ira immondo	50	Otyugh sanguisuga	131	Yugoloth mezzoloth	201
Dracotauro	51	Pelledanzante	132	Yugoloth nycaloth	202
Elementale della tempesta	53	Petalo	133	Yugoloth ultroloth	204
Errante furioso	55	Predatore putrefatto	134	Zezir	205
Felarca	57	Necrothane	135	Talenti dei mostri	206
Fera	58	Quaraphon	137	Glossario	208
Flagello proteiforme	60	Ragno arpione	139	Mostri per grado di sfida	224
Forgiato	62	Ragno arpione del terrore	140	Lista dei mostri per LEP	224
Forgiato d'assalto	63	Rakshasa ak'chazar	141	Archetipi	
Forgiato esploratore	65	Rakshasa naztharune	143	Creatura boschiva	29
Fustigatore prismatico	66	Reietto arboreo	145	Creatura deformata magicamente	32
Geriviar	67	Rejkar	147	Creatura a mente vuota	34
Gigante arcano	69	Roveto da battaglia	148	Incantesimo vivente	98
Gigante della morte	71	Impalatore da guerra	149	Compagni animali o cavalcature	
Gigante delle sabbie	73	Scarabeo del rintocco	151	Dinosauro laceracarne	44
Glaistig	75	Scarabeo del rintocco inferiore	151	Dinosauro ladro sputante	45
Gnoll find	77	Sciame di boccioli del terrore	152	Dinosauro marchiasangue	46
Goblin delle foreste	78	Sciame di cenere	153	Draco dell'ira	48
Golem	80	Sciame di denti a spillo	154	Mastodonte	111
Golem alchemico	80	Sciame di insetti delle paludi	155	Tigre del mare	179
Golem del fango	82	Sciame di scintillini	156		
Golem dell'impiccato	83	Sciame spettrale	157		
		Scorpione stridente	158		
		Segugio del massacro	159		

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
 Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti
 0521.630320

Visita il sito web www.25edition.it

Introduzione

Benvenuti nel *Manuale dei Mostri III*. Questo volume contiene nuove creature da usare nelle avventure di *DUNGEONS & DRAGONS*®. Le schede dei mostri in genere sono presentate in ordine alfabetico, raggruppando assieme i mostri strettamente correlati tra loro. Oltre alla lista in ordine alfabetico presentata all'inizio del volume, i mostri vengono anche elencati per tipo e sottotipo (pagina 7), per Grado di Sfida (pagina 224) e per LEP (pagina 224).

Questa introduzione spiega come leggere la scheda di ogni creatura, facendo spesso riferimento al Glossario (che inizia a pagina 208) per ulteriori dettagli sulle forme di attacco e sulle qualità speciali relative ai vari mostri.

LEGGERE LE SCHEDE

La descrizione di ogni mostro è organizzata nello stesso formato generale descritto di seguito. Per informazioni complete sulle peculiarità dei singoli mostri, consultare il Glossario di questo volume, il *Manuale del Giocatore* o la *Guida del DUNGEON MASTER*.

TABELLA DELLE STATISTICHE

Questa porzione della descrizione del mostro contiene tutte le informazioni base per utilizzare in gioco la creatura.

Nome

È il nome con cui la creatura è più comunemente conosciuta. Il testo descrittivo potrebbe fornire altri nomi.

Taglia e tipo

Questa voce comincia con la taglia della creatura (Enorme, per esempio). Le categorie di taglia sono definite nel Glossario. Un modificatore di taglia si applica alla Classe Armatura (CA) e al bonus di attacco della creatura, così come ad alcune abilità. La taglia di una creatura determina anche quale sia la portata di un suo attacco in mischia e quanto spazio occupi in combattimento (vedi "Spazio/Portata", sotto).

La voce della taglia e tipo prosegue con il tipo della creatura (gigante, per esempio). Il tipo determina il modo in cui la magia agisce sulla creatura; ad esempio, l'incantesimo *blocca animali* ha effetto solo su creature del tipo animale. Il tipo determina certe peculiarità come la dimensione dei Dadi Vita, il bonus di attacco base, i bonus ai tiri salvezza base e i punti abilità. Per una guida rapida, il Glossario fornisce una descrizione completa delle peculiarità e dei tratti di ogni tipo e sottotipo.

Dadi Vita

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

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

Iniziativa

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

Velocità

Questa voce mostra la velocità tattica sul terreno di una creatura (la distanza che può coprire con un'azione di movimento). Se la creatura indossa un'armatura che ne riduce la velocità, viene riportata anche la velocità base sul terreno della creatura.

Se la creatura dispone di altri metodi di spostamento, questi sono riportati dopo (o al posto de) la velocità sul terreno. A meno che non sia indicato altrimenti, questi altri metodi di spostamento sono naturali (non magici). Vedi il Glossario per informazioni sulle modalità di movimento.

Classe Armatura

La voce Classe Armatura indica la CA della creatura per il normale combattimento e include tra parentesi i modificatori che la determinano (di solito taglia, Destrezza e armatura naturale). Le CA di contatto e alla sprovvista della creatura seguono la normale CA da combattimento.

Le competenze nelle armature di una creatura (se possedute) dipendono dal suo tipo, ma in generale ogni creatura è automaticamente competente in qualsiasi tipo di armatura che viene indicata indossare (leggera, media o pesante), così come con tutti i tipi di armatura più leggeri.

Attacco base/Lotta

Il valore prima della barra in questa voce è il bonus di attacco base della creatura (prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore). Solitamente il DM non ha la necessità di conoscere questo valore, ma a volte potrebbe risultare utile, in particolare se la creatura possiede i talenti Attacco Poderoso e Maestria in Combattimento.

Il numero dopo la barra indica il bonus di lotta della creatura, che può essere utilizzato quando la creatura compie un attacco di lotta oppure quando qualcuno cerca di lottare con la creatura. Il bonus di lotta comprende tutti i modificatori che si applicano alla prova di lotta della creatura (bonus di attacco base, modificatore di Forza, modificatori speciali di taglia e qualsiasi altro modificatore applicabile, come i bonus razziali alle prove di lotta).

Attacco

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

Se la creatura utilizza armi naturali, l'arma naturale riportata in questa voce è l'arma naturale primaria della creatura (vedi Glossario).

Se la creatura ha diverse armi a sua disposizione, sono presentate anche le alternative, con ogni attacco diverso separato dalla parola "o".

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

Il danno che ogni attacco infligge è indicato tra parentesi. Il danno da un attacco è sempre di almeno 1 punto, anche se le sottrazioni al tiro di dado dovessero ridurlo a 0 o meno.



Chi è il prossimo?

Attacco completo

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

Le altre armi sono secondarie e ricevono una penalità di -5 al loro tiro per colpire, non importa quante siano. Le creature con il talento Multiattacco (vedi pagina 207) ricevono solo una penalità di -2 agli attacchi con le armi secondarie.

Il danno che ogni attacco infligge è indicato tra parentesi. Il danno da un attacco è sempre di almeno 1 punto, anche se le sottrazioni al tiro di dado dovessero ridurlo a 0 o meno.

Il danno dell'attacco primario di una creatura comprende il suo pieno modificatore di Forza (1 volta e mezzo il suo bonus di Forza se l'attacco è l'unica arma naturale della creatura) e viene indicato per primo. Gli attacchi secondari sommano solo metà del bonus di Forza della creatura e vengono indicati per secondi tra parentesi.

Se qualsiasi attacco ha anche un effetto speciale oltre al danno (veleno, malattia, risucchio di energia e così via), l'informazione viene riportata qui.

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

Armi manufatte: Le creature che utilizzano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi. Il bonus per gli attacchi con le armi a due mani è una volta e mezzo il modificatore di Forza della creatura (se è un bonus) e viene indicato per primo. Le armi secondarie sommano solo metà del bonus di Forza e vengono indicate per seconde tra parentesi.

Spazio/Portata

Questa voce indica di quanto spazio la creatura abbia bisogno per combattere efficacemente e quanto vicina debba trovarsi all'avversario per minacciarlo. Il numero prima della barra è lo spazio della creatura, o quanti metri occupa un fianco della creatura (vedi la voce Taglia nel Glossario per ulteriori dettagli). Ad esempio, una creatura con uno spazio di 4,5 metri occupa uno spazio di 3 quadretti per 3 quadretti sulla griglia di battaglia. Il numero dopo la barra è la portata naturale della creatura. Se la creatura ha una portata eccezionale grazie ad un'arma, tentacolo o simile, la portata aumentata e la sua fonte sono indicate tra parentesi in fondo alla voce.

Attacchi speciali e qualità speciali

Molte creature possiedono capacità insolite, che possono comprendere varie forme di attacco, resistenze o vulnerabilità a certi tipi di danno, e sensi potenziati, tra le altre cose. La scheda di un mostro divide queste capacità in attacchi speciali e qualità speciali. La seconda categoria comprende difese, vulnerabilità e altre capacità speciali che non siano metodi di attacco. Una capacità speciale è straordinaria (Str), magica (Mag) o soprannaturale (Sop). Vedi il Glossario per la descrizione delle capacità speciali. Ulteriori informazioni (quando necessarie) vengono fornite nel testo descrittivo delle creature.

Quando una capacità speciale concede un tiro salvezza, il tipo di tiro salvezza e la sua CD vengono indicati nel testo descrittivo. La maggior parte dei tiri salvezza contro capacità speciali hanno le CD calcolate come segue: $10 + 1/2$ dei DV razziali dell'attaccante + il modificatore della caratteristica rilevante. La CD del tiro salvezza viene indicata nel testo descrittivo insieme alla caratteristica utilizzata per calcolarla.

Tiri salvezza

Questa voce riporta i modificatori ai tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà della creatura, che tengono conto del suo

tipo, dei suoi modificatori di caratteristica e di qualsiasi qualità speciale che possa influenzare i suoi tiri salvezza.

Caratteristiche

Questa voce elenca i sei punteggi di caratteristica della creatura, nel tradizionale ordine For, Des, Cos, Int, Sag, Car. Eccetto dove indicato altrimenti, si suppone che ogni creatura possieda la serie standard di caratteristiche prima dell'applicazione di qualsiasi modificatore razziale: 11, 11, 11, 10, 10, 10. Per determinare i modificatori di caratteristica razziali di una creatura, sottrarre 10 da qualsiasi punteggio di caratteristica pari e 11 da qualsiasi punteggio di caratteristica dispari. (Le eccezioni sono indicate nella sezione "Combattimento" del testo descrittivo della creatura.)

La maggior parte delle caratteristiche funziona come descritto nel Capitolo 1 del *Manuale del Giocatore*, con le eccezioni riportate di seguito.

Forza: Come indicato a pagina 162 del *Manuale del Giocatore*, i quadrupedi possono trasportare carichi più pesanti dei bipedi. Qualsiasi creatura che utilizza quattro o più arti per spostarsi può trasportare un carico come un quadrupede, anche se non utilizza necessariamente tutti e quattro gli arti contemporaneamente. Ad esempio, i drachi assalitori trasportano i carichi come quadrupedi.

Intelligenza: Una creatura può parlare tutti i linguaggi menzionati nella sua descrizione, più un linguaggio aggiuntivo per punto di bonus di Intelligenza. Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza 3 o più comprende almeno un linguaggio (il Comune, a meno che non sia indicato altrimenti).

Assenza di caratteristiche: Alcune creature sono prive di certi punteggi di caratteristica. Queste creature non possiedono un punteggio di caratteristica di 0, ma mancano del tutto della caratteristica. Il modificatore per l'assenza di caratteristica è +0. Altri effetti dell'assenza di caratteristica sono dettagliati nel Glossario.

Abilità

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

La sezione "Abilità" del testo descrittivo della creatura riassume i bonus razziali e qualsiasi altro modificatore alle prove di abilità, al fine di fare chiarezza; questi modificatori sono già stati calcolati nel blocco delle statistiche. Un asterisco (*) a seguire un modificatore di abilità nella tabella delle statistiche e nella sezione "Abilità" del testo descrittivo indica un modificatore condizionale, che viene applicato solo in certe condizioni (ad esempio, un valangar riceve un ulteriore bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si cela in un terreno roccioso o montuoso).

Tendenze naturali: Alcune creature sono semplicemente inadatte a certi tipi di attività fisiche. Gli elefanti, nonostante la loro grande Forza, sono scarsi nel salto. I coccodrilli giganti, nonostante il loro alto punteggio di Forza, non riescono ad arrampicarsi bene. I cavalli non possono camminare sulle corde tese. Se sembra palese che una creatura sia inadatta ad un certo tipo di attività fisica, si può imporre una penalità di -8 alle prove di abilità che si contrappongono alle tendenze

naturali della creatura. In circostanze estreme (una focena che compie una prova di Scalare, ad esempio) si può decidere che la creatura fallisca automaticamente la prova.

Talenti

Questa voce indica i talenti della creatura. Il testo descrittivo della creatura può contenere ulteriori informazioni se un talento funziona in modo diverso dalla descrizione riportata nelle pagine 206-207 o nel Capitolo 5 del *Manuale del Giocatore*.

A volte, una creatura possiede uno o più talenti bonus, indicati da una B in apice (^B). Non è necessario che una creatura soddisfi i prerequisiti del talento bonus per possederlo o utilizzarlo. In tal caso, la creatura può comunque usare il talento. Se si desidera personalizzare una creatura con nuovi talenti, si possono sostituire i normali talenti, ma non i suoi talenti bonus. La creatura non può avere un talento che non sia un talento bonus, se non ne soddisfa i prerequisiti.

Ambiente

Questa voce fornisce il tipo di clima e terreno in cui si trova di solito la creatura. Si limita a descrivere una tendenza, ma non è una cosa esclusiva. Un dinosauro marchiasanguine, ad esempio, alla sua voce Ambiente riporta foreste calde, ma potrebbe anche essere incontrato nelle pianure calde, nelle foreste temperate o in qualsiasi ambiente, se usato come compagno animale. Vedi Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER* per maggiori informazioni sui tipi di terreno e climi.

Organizzazione

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

Se la voce organizzazione contiene il termine "addomesticato", la creatura di solito si trova solo in compagnia di altre creature, di cui è al servizio.

Grado di Sfida

Rappresenta il livello medio di una compagnia di avventurieri per cui una creatura di quel tipo rappresenterebbe una sfida di media difficoltà. La compagnia si presume composta da quattro personaggi al pieno delle forze (massimo dei punti ferita, tutti gli incantesimi preparati ed equipaggiamento appropriato al livello). Con ragionevoli possibilità, la compagnia dovrebbe essere in grado di vincere l'incontro con qualche danno ma senza perdite. Per maggiori informazioni sui Gradi di Sfida, consultare le pagine 36 e 48 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Tesoro

Questa voce indica le ricchezze possedute dalla creatura e si riferisce alla Tabella 3-5: "Tesoro" a pagina 52 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Nella maggior parte dei casi, una creatura conserva i suoi preziosi nella sua tana o dimora e non li porta con sé quando è in viaggio. Le creature intelligenti che possiedono tesori utili e trasportabili (come gli oggetti magici) tendono a trasportarli e utilizzarli, lasciando gli oggetti

ingombranti a casa. Vedi il Glossario per maggiori dettagli sull'uso della voce Tesoro nella scheda di ciascun mostro.

Nota: Le tabelle di generazione casuale nel Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER riportano altre informazioni relative al tesoro. Vengono usate tali informazioni invece della voce Tesoro di un mostro quando si usano quelle tabelle.

Allineamento

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

Avanzamento

Questo manuale descrive solo le più comuni versioni di ogni creatura (anche se si possono trovare delle schede per creature avanzate). La voce Avanzamento mostra quanto forte possa diventare una creatura, in termini di Dadi Vita Extra (il limite massimo non è un limite assoluto, ma le eccezioni sono estremamente rare). Spesso, le creature intelligenti avanzano guadagnando livelli in una classe del personaggio invece di guadagnare solo nuovi Dadi Vita.

Modificatore di livello

Le creature adatte ad essere utilizzate come personaggi giocanti o gregari (di solito creature con un punteggio di Intelligenza di almeno 3 e con pollice opponibile) includono questa voce come ultima voce della tabella delle statistiche. Sommare questo numero al totale dei Dadi Vita della creatura (compresi i livelli di classe) per ottenere il Livello Effettivo del Personaggio (LEP). Il LEP del personaggio influenza l'esperienza da lui guadagnata, l'ammontare di esperienza necessario prima di guadagnare un nuovo livello e l'equipaggiamento iniziale del personaggio. Vedere pagine 172, 199 e 209 della Guida del DUNGEON MASTER per ulteriori dettagli.

Testo descrittivo

La parte più corposa di ogni scheda si apre con una o due frasi che descrivono ciò che i personaggi giocanti potrebbero vedere la prima volta che incontrano il mostro, seguite da una breve descrizione della creatura: ciò che fa, come appare e le sue peculiarità più distinte. Sezioni speciali descrivono il modo in cui la creatura combatte e forniscono dettagli su attacchi speciali, qualità speciali, abilità e talenti.

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: fustigatore prismatico, larva di tritamento, odopi, otyugh sanguisuga, predatore putrefatto, quaraphon, ragno arpione, scorpione stridente, segugio runico, seryulin, strangolatore celato, sussurus, terrore urlante, tritamento combattente, tritamento zenthal.

(Acqua): onnimentale.

(Acquatico): anguilla dragona, granchio da assedio, seryulin.

Animale: dinosauro laceracarne, dinosauro ladro sputante, dinosauro marchisangue, dinosauro titano da battaglia, mastodonte, sciame di denti a spillo, tigre del mare.

Archetipi: creatura boschiva, creatura deformata magicamente, creatura a mente vuota, incantesimo vivente.

(Aria): elementale della tempesta, onnimentale.

Bestia magica: custode della covata, dilaniatore corazzato, fera, mivilorn, orso segugio, sciame di larve del custode della covata, ululatore ferale, valangar, zezir.

(Buono): golem prismatico.

(Caotico): demone delle frecce, demone servo del dolore, mivilorn, necronauta, odopi, trilloch.

Costrutto: collezionista di cadaveri, colosso spaccapietre, forgiato, forgiato d'assalto, forgiato esploratore, golem alchemico, golem del fango, golem dell'impiccato, golem di ombracciaio, golem prismatico, golem di ragnatela, golem della sventura, grisgol, sventratore spaccapietre, tempesta frantumante.

(Costrutto vivente): forgiato, forgiato d'assalto, forgiato esploratore.

Drago: anguilla dragona, draco assalitore, draco dell'ira, dracotauro, ssvaklor.

Elementale: chraal, elementale della tempesta, onnimentale, sciame di cenere.

Esterno: cacciatore astrale, canoloth, demone delle frecce, demone servo del dolore, justicator, lumi, mezzoloth, nycaloth, rakshasa ak'chazar, rakshasa naztharune, rejkar, trilloch, ulroloth, visiluce.

(Extraplanare): arbusto del contagio, canoloth, demone delle frecce, demone servo del dolore, elementale della tempesta, golem di ombracciaio, golem prismatico, golem della sventura, mezzoloth, mivilorn, necronauta, nycaloth, odopi, onnimentale, sciame di boccioli del terrore, terrore urlante, trilloch, ulroloth.

Folletto: berretto rosso, errante furioso, glaistig, petalo, reietto arboreo, sciame di scintillini, spina, tempesta frantumante.

(Freddo): chraal, melma fiocco di neve, rejkar.

(Fuoco): felarca, fera, gigante delle sabbie, harssaf, melma della conflagrazione, onnimentale, sciame di cenere, zezir.

Gigante: geriviar, gigante arcano, gigante della morte, gigante delle sabbie, ogre spaccateschi, troll delle caverne, troll cristallino, troll delle foreste, troll delle montagne.

(Gnoll): flind.

(Goblinoid): goblin delle foreste.

(Incorporeo): golem prismatico, sciame spettrale, trilloch, urlatore mortale.

(Legale): justicator, visiluce.

(Malvagio): blasfemia vivente, canoloth, demone delle frecce, demone servo del dolore, golem della sventura, mezzoloth, necronauta, nycaloth, odopi, ulroloth.

Melma: blasfemia vivente, fuoco luccicante, melma arcana, melma della conflagrazione, melma evocante, melma fiocco di neve, nebbia raggelante, sonno nauseabondo.

(Mutaforma): cangiante, flagello proteiforme, morfico.

(Nativo): rakshasa ak'chazar, rakshasa naztharune.

Non morto: annegato, artiglio ossuto, beviossa, grimweird, mummia di sale, necronauta, sciame spettrale, segugio del massacro, seminatore del contagio, urlatore mortale, vasuthant, wight della polvere.

Parassita: chelicera, granchio da assedio, scarabeo del rintocco, sciame di insetti delle paludi.

(Rettile): lucertoloide scaglianera, lucertoloide del tramonto velenoso.

(Sciame): larva del custode della covata, sciame di boccioli del terrore, sciame di cenere, sciame di denti a spillo, sciame di insetti delle paludi, sciame di scintillini, sciame spettrale, tempesta frantumante.

(Tanar'ri): demone delle frecce, demone servo del dolore.

(Terra): colosso spaccapietre, gigante delle sabbie, vulgar, onnimentale, scorpione stridente, sventratore spaccapietre, valangar, wight della polvere.

Umanoide: cangiante, flind, goblin delle foreste, kenku, lucertoloide del tramonto velenoso, morfico.

Umanoide mostruoso: armand, athame, caprinide, felarca, flagello proteiforme, vulgar, harssaf, lhosk, lucertoloide scaglianera, nycter, pelledanzante, signore dei parassiti, troll della guerra.

Vegetale: arbusto del contagio, rovetto da battaglia, sciame di boccioli del terrore, siepe guardiana cinghiale, siepe guardiana leone, siepe guardiana triceratopo, sorvegliante dei boschi, tronco notturno.

(Yugoloth): canoloth, mezzoloth, nycaloth, ulroloth.

Mostri dalla A alla Z

Questo manuale contiene centinaia di creature da usare in qualsiasi partita di DUNGEONS & DRAGONS®. Si faccia riferimento al Glossario (a partire da pagina 208) per le definizioni delle peculiarità e delle capacità comuni ai singoli mostri. Nella maggior parte dei casi, la descrizione di un mostro illustra un tipico individuo della specie in questione, ossia la versione più comune incontrata dai personaggi nel corso delle loro avventure. Alcune schede, tuttavia, offrono versioni più letali (i "campioni") di quella razza. Non tutte le schede dei mostri sono accompagnate da un campione, anche se le regole

presentate nel Capitolo 4 del *Manuale dei Mostri* consentono a un Dungeon Master di creare una versione avanzata di qualsiasi mostro. Un DM può anche modificare liberamente le statistiche di un mostro nel modo che ritiene più necessario per giocare un mostro in modo atipico e sorprendere i personaggi giocanti.

Mostri in Eberron e nel Faerûn: Le schede di alcuni mostri comprendono una breve sezione che descrive i luoghi naturali in cui il mostro è maggiormente diffuso nell'ambientazione di EBERRON o nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS (o in entrambe). Se la campagna in corso di gioco non è ambientata in Eberron o nel Faerûn, il DM può usare il mostro nel modo che ritiene più opportuno.

ANGUILLA DRAGONA

Drago Grande (Acquatico)

Dadi Vita: 14d12+70 (161 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 18 m

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +18 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 27

Attacco base/Lotta: +14/+26

Attacco: Morso +21 in mischia (4d8+12 o Carica Poderosa 4d8+12 più 2d6)

Attacco completo: Morso +21 in mischia (4d8+12)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire

Qualità speciali: Percezione cieca 9 m, riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, immunità agli effetti magici di sonno e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto fine

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +9, Vol +10

Caratteristiche: For 26, Des 11, Cos 21, Int 8, Sag 12, Car 13

Abilità: Ascoltare +18, Nascondersi +13, Nuotare +16, Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Raggiungere +18

Talenti: Attacco Poderoso, Carica Poderosa^B, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Acquatico temperato

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 15-28 DV (Grande); 29-42 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

I fianchi muscolosi di questa creatura lunga e stretta sono ricoperti di scaglie argentee e scintillanti. Un grosso becco frastagliato si apre e si chiude di scatto sotto un paio di occhi spaventosamente intelligenti. Coppie di piccole pinne uncinatate sono allineate sul ventre, mentre una cresta ondulata corre lungo tutto il dorso.

La sola qualità che è possibile riconoscere alla terribile anguilla dragona è che non sopporta di stare vicino a un'altra anguilla dragona, se non quando si accoppia o quando deve crescere i piccoli. Un'anguilla dragona può facilmente aprire un varco sul fianco di un vascello e divorare i membri dell'equipaggio a

suo piacimento una volta che il vascello è affondato. In gruppo, le anguille dragone potrebbero distruggere una flotta intera. Si sa di capitani che hanno negoziato con le anguille dragone per garantirsi una traversata sicura con le proprie navi, ma le anguille dragone hanno fama di grandi mentitrici e alcuni equipaggi che credevano di essere al sicuro sono svaniti senza lasciare traccia.

Un'anguilla dragona in genere è lunga circa 6 metri e pesa pressappoco 500 kg.

Le anguille dragone parlano l'Aquan e il Draconico, e quelle particolarmente intelligenti parlano il Sahuagin e il Comune.

COMBATTIMENTO

Un'anguilla dragona preferisce attaccare le navi caricandole, aprendo squarci sulle fiancate sotto il livello dell'acqua per tentare di affondarle. Se un avversario è troppo grande per essere inghiottito, un'anguilla dragona tenta di entrare in lotta e poi di immergersi assieme a lui per farlo annegare.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un'anguilla dragona deve colpire con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di inghiottire l'avversario nel round successivo (vedi sotto).

Inghiottire (Str): Un'anguilla dragona può tentare di inghiottire un avversario afferrato di taglia Media o inferiore, effettuando con successo una prova di lotta. L'avversario inghiottito subisce 1d8+8 danni contundenti più 8 danni da acido ogni round per i succhi digestivi dell'anguilla dragona. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 25 danni allo stomaco (CA 17). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude il varco; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di un'anguilla dragona Grande può contenere 2 avversari Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o 512 Piccolissimi.

Percezione cieca (Str): Un'anguilla dragona può individuare eventuali creature sott'acqua entro 9 metri usando metodi diversi dalla vista. Quegli avversari che l'anguilla dragona non è in grado di vedere godono però di occultamento totale contro l'anguilla dragona. Questa capacità



Anguilla dragona

funziona solo quando l'anguilla dragone si trova sott'acqua.

Olfatto fine (Str): Un'anguilla dragone può notare le creature entro 54 metri grazie all'olfatto e percepire l'odore del sangue nell'acqua nel raggio di 1,5 km.

Abilità: Un'anguilla dragone riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

ANGUILLE DRAGONE IN EBERRON

Le anguille dragone vivono negli oceani di Eberron e fan preda di testuggini dragone e vascelli di passaggio. Sono particolarmente diffuse tra le isole a nord di Xen'drik, dove vivono i sahuagin. Il rapporto tra le anguille dragone e i sahuagin non è chiaro. I sahuagin parlano di una loro alleanza con queste creature, ma le anguille dragone considerano i sahuagin dei servitori, se non degli schiavi, e li usano come guardiani dei loro tesori.

ANNEGATO

Non morto Medio

Dadi Vita: 20d12+20 (150 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +10/+17

Attacco: Schianto +12 in mischia (1d8+12)*

Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (1d8+12)*

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

Attacchi speciali: Aura di annegamento

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +9, Vol +12

Caratteristiche: For 25, Des 13, Cos -, Int 9, Sag 10, Car 12

Abilità: Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Nuotare +18, Osservare +18

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.



Annegato

WBT/04

Questo cadavere animato è bagnato fradicio, come se fosse appena strisciato fuori dall'acqua. L'aria attorno a lui è pesante e soffocante, pervasa dall'essenza della tomba d'acqua che ha reclamato il cadavere.

Gli annegati hanno perso la vita nelle profondità acquatiche. Le tracce della morte per annegamento sono sempre visibili sui loro vestiti e sulla loro carne, e un'aura cupa aleggia attorno al loro corpo.

Molti annegati sono andati incontro al loro destino quando le loro navi sono naufragate assieme a tutto l'equipaggio. Altri annegati, più antichi, vennero a crearsi quando le loro isole natali sprofondarono in mare e furono sommerse dalle onde, uccidendo l'intera popolazione.

Un annegato è alto tra gli 1,65 e gli 1,95 metri e pesa tra i 60 e i 105 kg.

Gli annegati parlano il Comune e l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Un annegato usa i suoi schianti per colpire gli avversari con le braccia fradice, ma la sua aura di annegamento è un'arma ben più terrificante.

Un annegato di solito attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Aura di annegamento (Sop): Un annegato è circondato da un'emanazione con raggio di 9 metri che soffoca, annega e pervade l'area circostante con una fitta umidità e una minaccia

mortale per tutte le creature che respirano. Tutte le creature che respirano e che si trovano entro 9 metri da un annegato vengono considerate sott'acqua per quanto riguarda la loro capacità di respirare. L'aura di annegamento accelera il processo di annegamento.

Normalmente, una creatura potrebbe trattenere il fiato per un numero di round pari al doppio del suo punteggio di Costituzione prima di iniziare ad annegare. All'interno dell'aura di annegamento, una creatura può trattenere il fiato soltanto se supera una prova di Costituzione con CD 10 ogni round. Ad ogni round, la CD aumenta di 1. Quando il personaggio fallisce la prova di Costituzione, inizia ad annegare. Nel primo round, cade privo di sensi (0 punti ferita). Nel round successivo, scende a -1 punti ferita ed è morente. Nel terzo round, se si trova ancora all'interno dell'aura di annegamento, annega.

Robustezza sacrilega (Str): Un annegato ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

Abilità: Un annegato riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

ANNEGATI IN EBERRON

La Baia di Zarash nasconde uno dei più grandi cimiteri di navi del Khorvaire e gli annegati spesso emergono dalle profondità

per tormentare a nord i cittadini di Zarash'ak, la Città delle Palafitte. Gli annegati infestano anche la Fortezza della Lanterna, una roccaforte in rovina nelle fetide paludi a est della baia. Anche le navi naufragate nello Stretto di Shargon e nella Baia del Kraken hanno dato origine a inquietanti incontri con gli annegati nel Breland meridionale e nel Darguun. La città di frontiera di Capo Tempesta, sulla punta settentrionale di Xen'drik, ha dovuto a sua volta affrontare l'orda famelica di un equipaggio annegato.

ARBUSTO DEL CONTAGIO

Vegetale Colossale (Extraplanare)

Dadi Vita: 31d8+248 (387 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 18 m (12 quadranti)

Classe Armatura: 21 (-8 taglia, +19 naturale), contatto 2, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +22/+46

Attacco: Schianto +27 in mischia (2d8+18)

Attacco completo: Schianto +27 in mischia (2d8+18)

Spazio/Portata: 9 m/9 m

Attacchi speciali: Malattia verde, raccogliere, travolgere 2d8+18

Qualità speciali: Inconsistente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali

Tiri salvezza: Temp +25, Rifl +10, Vol +10

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 26, Int -, Sag 11, Car 10

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Profondità Tartaree di Carceri (Cathrys)

Organizzazione: Solitario o cespuglio (2-4)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 32-62 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Un'enorme sfera di viticci, di dimensioni pari a quelle di un palazzo, avanza rotolando sul terreno.

Queste mostruose creature vegetali simili a cespugli giganteschi rotolano lungo le sterminate pianure scarlatte di Cathrys, il secondo strato di Carceri. Un arbusto del contagio di solito è largo almeno 10,5 metri e può arrivare a pesare anche 40 tonnellate.

COMBATTIMENTO

Un arbusto del contagio è mosso da un unico istinto: rotolare sopra ogni cosa per schiacciarla e per ucciderla. La creatura, tuttavia, è tutt'altro che precisa nel farlo. Quando rotola sopra un ostacolo, la maggior parte delle volte lo ignora e poi continua sul suo cammino. Non è raro che un arbusto del contagio rotoli attraverso un accampamento o un insediamento e poi continui indisturbato sul suo percorso.

Malattia verde (Sop): Un arbusto del contagio è perennemente circondato da una nube di spore del raggio di 9 metri. Le spore hanno lo stesso effetto di un veleno inalato (Tempra CD 33); danni iniziali e secondari 2d6 For e 1d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Raccogliere (Str): Se l'arbusto del contagio riesce a travolgere una creatura, tale creatura potrebbe essere raccolta e trasportata via dal cespuglio. L'arbusto del contagio può tentare immediatamente di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, raccoglie la vittima e la porta via con sé man mano che continua a rotolare.

In questo modo, un arbusto del contagio può raccogliere fino a 2 creature Enormi, 8 Grandi, 32 Medie, 128 Piccole o 512 Minuscole o di taglia inferiore.

Una creatura raccolta da un arbusto del contagio è considerata in lotta.

Travolgere (Str): Riflessi CD 37 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Inconsistente (Str): Siccome un arbusto del contagio continua costantemente a rotolare e la sua anatomia è composta da una quantità (relativamente) piccola di materia vegetale e da molto spazio vuoto, è difficile determinare un punto preciso in cui colpire la creatura. Qualsiasi attacco a distanza o in mischia con un'arma perforante effettuato contro un arbusto del contagio ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio. Il colpo o il proiettile potrebbero passare attraverso il corpo della creatura senza danneggiarla. Anche un effetto di *visione del vero* è inutile al fine di determinare dove e come colpire la creatura.

ARBUSTI DEL CONTAGIO IN EBERRON

In Eberron, l'arbusto del contagio non è un vegetale extraplanare (e perde quindi il sottotipo extraplanare). Invece, costituisce un pericolo ricorrente per coloro che sono abbastanza coraggiosi, stolti o disperati da avventurarsi nella Landa Gemente. Furono creati per indebolire le truppe mediante il veleno generato dalla loro malattia verde e venivano usati come unità d'avanguardia nell'Ultima Guerra; ora vagano senza una meta precisa per quella terra maledetta.

ARBUSTI DEL CONTAGIO NEL FAERÛN

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, gli arbusti del contagio rotolano attraverso le Distese della Rovina e della Disperazione. È raro, ma non impossibile, che queste creature riescano a giungere su altri piani.

Arbusto del contagio



ARMAND

Questo umanoide basso e tarchiato, dalla pelle spessa e corazzata, sembra paziente quanto la pietra. Anche la sua posizione gli conferisce stabilità.

Gli armand sono umanoidi nomadi che vagano per i deserti in cerca di nuove esperienze. Sono organizzati in gruppi democratici, in cui tutti gli armand adulti sono in grado di esprimere la loro opinione e di votare nel consiglio. Non credono nelle proprietà individuali e condividono tutte le risorse e gli oggetti posseduti con gli altri armand. La loro filosofia disprezza la ricchezza, a causa della sua natura transitoria. L'esperienza personale è considerata di valore assai superiore e quegli armand che hanno viaggiato, vissuto avventure e fatto ritorno alla tribù vengono considerati dei "saggi," il cui consiglio viene tenuto in gran conto. Per questo motivo, molti armand appena entrati nell'età adulta lasciano le loro famiglie e cercano di visitare i tanti luoghi del mondo.

Un armand comune è alto dai 105 ai 120 cm e pesa circa 75 kg.

Gli armand parlano il Comune e il loro linguaggio, l'Armandiano.

COMBATTIMENTO

Un armand preferisce evitare il combattimento. Ama la vita e dà grande valore alle nuove esperienze. È raro che un armand dia inizio a un combattimento, dal momento che i combattimenti finiscono fin troppo spesso con una morte prematura, che priva l'armand o il suo avversario dei piaceri della vita. Tuttavia, un armand è più che pronto a combattere, se viene attaccato.

Posizione difensiva (Str): Quando se ne presenta la necessità, un armand può diventare un solido bastione di difesa. Come azione di movimento, un armand può assumere una posizione difensiva, sviluppando una fenomenale precisione e resistenza, pur non potendo muoversi finché rimane in questa posizione. La creatura ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire, un bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza e un bonus di schivare +4 alla CA fino a che non si muove.

I cambiamenti seguenti vengono applicati fintanto che dura la posizione difensiva: CA 22, contatto 18, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +1; Att artiglieria +11 in mischia (1d4); Att comp 2 artiglieria +11 in mischia (1d4); TS Temp +6, Rifl +9, Vol +6.

Stabilità (Str): Gli armand sono straordinariamente stabili quando poggiano coi piedi per terra. Ricevono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti, quando si trovano in piedi sul terreno o stanno scavando (ma non quando scalano, volano, cavalcano o, per qualsiasi altro motivo, non poggiano stabilmente sul terreno).

Abilità: Gli armand ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza.

ARMAND GUARDIANO

I capi degli armand vengono scelti tra coloro che hanno viaggiato a lungo e avuto molte esperienze. Il dovere di un armand guardiano è quello di fare ritorno alla sua tribù e mettere la sua saggezza a disposizione del gruppo.

L'armand guardiano qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 14, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 15, Car 8.

Combattimento

Un armand guardiano combatte con ferocia per difendere se stesso o gli altri armand.

Posizione difensiva: Le statistiche di un armand guardiano in posizione difensiva vengono modificate per tenere conto della sua serie di punteggi di caratteristica d'élite e dei suoi livelli da monaco.

I seguenti cambiamenti vengono applicati finché il guardiano non si muove: CA 28, contatto 22, colto alla sprovvista 20; Att base/Lotta +8/+10; Att senz'armi +15 in mischia (1d6+2); Att comp senz'armi +15/+10 in mischia (1d6+2) o raffica di colpi +13/+13/+8 in mischia (1d6+2); TS Temp +11, Rifl +14, Vol +13 (+15 contro ammaliamenti).

Eludere (Str): Un armand guardiano non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

Caduta lenta (Str): Un armand guardiano a portata di braccio da un muro può sfruttarlo per rallentare la discesa mentre cade. Subisce danni come se la caduta fosse di 6 metri più corta di quanto non sia realmente.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+2, pozione di cura ferite moderate (2), pozione di movimenti del ragno.

SOCIETÀ DEGLI ARMAND

Una tribù di armand solitamente è composta da vari gruppi familiari di piccola entità e strettamente correlati che condividono le loro risorse. Quando devono affrontare un nemico comune, molte tribù convergono in un luogo altamente difendibile per "ergersi a difesa" tutti assieme. Le tribù si rivolgono ai guardiani affinché le guidino, e ogni tribù può annoverare diversi guardiani al suo comando. È raro che gli armand costruiscano abitazioni permanenti. Vivono in grandi tende comuni o adattano al loro uso i ripari naturali già esistenti, come ad esempio le caverne.

Gli armand adorano Fharlanghn, Obad-Hai o Pelor (o altre divinità le cui aree di influenza comprendano il viaggio, la natura e il sole).



Armand

	Armand Umanoide mostruoso Piccolo	Armand guardiano, Monaco di 4° livello Umanoide mostruoso Piccolo
Dadi Vita:	5d8+15 (37 pf)	5d8+20 più 4d8+16 (76 pf)
Iniziativa:	+3	+4
Velocità:	6 m (4 quadretti), scavare 3 m	9 m (6 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura:	18 (+1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15	24 (+1 taglia, +4 Des, +4 naturale, +3 Sag, +2 bracciali dell'armatura+2), contatto 18, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+5/+1	+8/+10
Attacco:	Artiglio +9 in mischia (1d4)	Senz'armi +13 in mischia (1d6+2)
Attacco completo:	2 artigli +9 in mischia (1d4)	Senz'armi +13/+8 in mischia (1d6+2) o raffica di colpi +11/+11/+6 in mischia (1d6+2)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Raffica di colpi, colpo <i>ki</i> (magico)
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, posizione difensiva, stabilità	Scurovisione 18 m, posizione difensiva, eludere, movimento veloce, caduta lenta 6 m, stabilità, mente lucida
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +7, Vol +4	Temp +9, Rifl +12, Vol +11 (+13 contro gli ammaliamenti)
Caratteristiche:	For 11, Des 17, Cos 17, Int 10, Sag 10, Car 10	For 14, Des 18, Cos 19, Int 10, Sag 16, Car 8
Abilità:	Ascoltare +8, Osservare +8, Sopravvivenza +4	Ascoltare +15, Osservare +15, Percepire Intenzioni +7, Saltare +6, Sopravvivenza +7
Talenti:	Arma Accurata, Arma Focalizzata (artigli)	Arma Accurata, Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Colpo Senz'Armi Migliorato ^B , Deviare Frecce ^B , Lottare Migliorato ^B , Mobilità, Schivare
Ambiente:	Deserti temperati	Deserti temperati
Organizzazione:	Solitario, coppia, gruppo (2-9 più 1 guardiano di 4° livello)	Solitario o gruppo (1 più 2-9 armand)
Grado di Sfida:	3	7
Tesoro:	Standard	Standard più le proprietà elencate sotto
Allineamento:	Generalmente legale neutrale	Generalmente legale neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3

PERSONAGGI ARMAND

I personaggi armand possiedono i seguenti tratti razziali:

- +6 alla Destrezza, +6 alla Costituzione.
- Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.
- La velocità base sul terreno di un armand è di 6 metri; un armand possiede anche una velocità di scavare di 3 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un armand comincia con cinque livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +5 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4 e Vol +4.
- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un armand gli conferiscono punti abilità pari a 8 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Osservare, Saltare e Sopravvivenza. Ha un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza.
- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un armand gli conferiscono due talenti.
- Bonus di armatura naturale +4.
- Armi naturali: Artiglio (1d4).
- Qualità speciali (vedi sopra): Posizione difensiva, stabilità.
- Linguaggi automatici: Comune e Armandiano. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnomesco, Goblin, Silvano.

- Classe preferita: Monaco.

- Modificatore di livello +3.

ARMAND IN EBERRON

Gli armand vivono nel deserto di Menecharun, nel continente di Xen'drik. Mantengono rapporti civili coi giganti delle sabbie dei Sargassi Dorati e spesso commerciano con loro. Fanno affari anche coi vari caprinidi e le tribù orchesche nelle Zanne di Argarak, una catena montuosa che si erge a est del deserto. Una tribù di armand solitamente allestisce un caravanserraglio attorno o nei pressi di un'oasi nel deserto e apre le sue porte ai commercianti, agli avventurieri e a tutti quei visitatori che giungono in pace.

ARMAND NEL FAERÛN

Nei millenni passati, gli armand vagavano liberamente per il deserto di Anauroch e mantenevano un grande monastero e un emporio sulle pendici di Azrrhat. Tuttavia, l'Impero delle Ombre distrusse il monastero degli armand e le poche tribù di armand sopravvissute vennero spinte a sud delle Spire della Scimitarra, nel Saiyaddar. Laggiù, un famelico drago blu di nome Jyrrathazur li rese suoi schiavi, divorando fino all'ultimo membro tutti quei clan che si rifiutavano di giurarli fedeltà. Un giorno il drago scomparve dall'Anauroch e, da allora, i nomadi armand sono tornati a vagare nel Saiyaddar come un popolo libero.

ARTIGLIO OSSUTO

Non morto Grande

Dadi Vita: 10d12+40 (105 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +5/+14

Attacco: Artiglio perforante +7 in mischia (2d6+7)*

Attacco completo: 2 artigli perforanti +7 in mischia (2d6+7)*

Spazio/Portata: 3 m/6 m

Attacchi speciali: Artigli prolungati

Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +2, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 21, Des 18, Cos -, Int 14, Sag 14, Car 19

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +15, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13, Osservare +15

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, spuntone (2-4) o midollo (6-11)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 11-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Le dita artigliate di questo umanoide scheletrico sono lunghe almeno sessanta centimetri. Ma, cosa ancora peggiore, i lunghi artigli affilati della creatura si contraggono e si estendono in lunghezza a ogni suo movimento, a volte raggiungendo anche una lunghezza di oltre tre metri, prima di restringersi lentamente.

Gli artigli ossuti sono non morti assetati di sangue che sfruttano i loro artigli retrattili per seminare la morte tra le creature viventi. Da ciò che è noto sui non morti, non è possibile sapere da quale laboratorio necromantico o da quale orrendo piano inferiore provengano gli artigli ossuti. Forse, sono semplicemente forme "evolute" di non morti inferiori di un tempo.

L'artiglio ossuto è un non morto scheletrico intelligente che possiede un controllo straordinario sulla lunghezza dei

suoi artigli. A suo piacimento, un artiglio ossuto può estendere una o due delle sue dita artigliate fino a una distanza di 6 metri, trafiggendo con letale precisione le creature di carne che gli si parano davanti.

Un artiglio ossuto è alto circa 2,4 metri e pesa sui 150 kg. Gli artigli ossuti parlano il Comune e l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Un artiglio ossuto ama cogliere i suoi avversari impreparati, specialmente quando si trovano ancora a una certa distanza, sorprendendoli con un attacco di opportunità estendendo gli artigli quando i nemici si avvicinano per entrare in mischia. Grazie ai suoi Riflessi in Combattimento, questa circostanza può verificarsi spesso anche durante lo stesso combattimento.

Un artiglio ossuto solitamente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +2 ai tiri per i danni.

Artigli prolungati (Str):

Un artiglio ossuto può sferrare attacchi in mischia coi suoi artigli ossei, allungandoli istantaneamente per utilizzarli per un attacco a distanza fino a 6 metri (che consente all'artiglio ossuto di minacciare perfino più quadretti di quanto non gli consentirebbe la sua taglia Grande).

Robustezza sacrilega (Str):

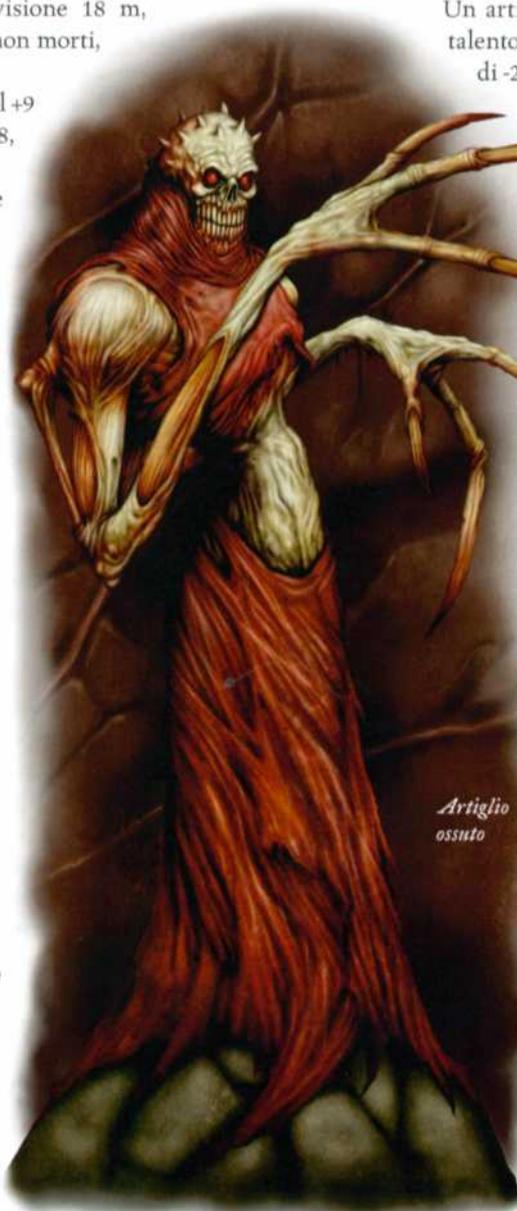
Un artiglio ossuto ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

ARTIGLI OSSUTI IN EBERRON

I necromanti del Droaam al servizio delle Figlie di Sora Kell hanno imparato a trasformare gli scheletri degli ogre magi in artigli ossuti. Durante l'Ultima Guerra, molte spie del Karnath tentarono di trafugare i segreti della creazione degli artigli ossuti da una cabala di necromanti che operava all'interno della Grande Rupe (la capitale del Droaam). Tramite meticolosi negoziati, tuttavia, gli agenti dell'Artiglio di Smeraldo hanno avuto successo là dove gli agenti Karn avevano fallito, riuscendo a creare i loro sicari artigli ossuti personali.

ARTIGLI OSSUTI NEL FAERUN

Corre voce che Szass Tam, lo zulkir della necromanzia di Thay, abbia creato i primi artigli ossuti per proteggere le enclave di Thay. Tuttavia, altri artigli ossuti sono stati visti al servizio di vari lich e necromanti di tutto il Faerûn. Alcuni necromanti parlano di una strega notturna che fa loro visita in sogno, offrendo il segreto della creazione degli artigli ossuti in cambio di altri "doni" da riscuotere in seguito.



Artiglio ossuto

ATHAME

Questo umanoide alto un metro e mezzo ha tozze corna rosse in cima alla testa. Sembra essere privo di naso, e altre corna rosse più sottili spuntano dal mento come a formare una barba. Indossa un'armatura di cuoio borchiato marrone adorna di ulteriori corna e impugna una lancia corta e uno scudo. Gli occhi arancioni si spalancano quando apre la bocca.

Gli athame, una razza di umanoidi che hanno il potere di costringere le vittime a eseguire i loro comandi con una semplice frase, dalle altre creature vengono chiamati "soggiogatori delle lame," proprio per questo loro potere sulle altre creature, oltre che per la loro tendenza a pugnalarle gli avversari alle spalle.

Gli athame vivono in piccoli insediamenti nascosti nel deserto o in altri luoghi impervi, intenti a tramare per riconquistare il mondo di cui, in passato, ritenevano di essere i padroni.

Una leggenda degli athame parla di un'era in cui tutte le creature parlavano lo stesso linguaggio e gli athame governavano il mondo.

La loro parola era legge e le altre creature obbedivano a qualsiasi ordine degli athame. Poi una divinità interferì e insegnò ai sudditi degli athame a parlare nuovi linguaggi. Il potere degli athame sui loro sudditi fu incrinato e i sudditi, che odiavano e temevano gli athame nonostante il loro governo magnanimo, si ribellarono e fecero a pezzi l'impero degli athame. Questa leggenda può essere confutata in molti modi, ad esempio, evidenziando come i diversi insediamenti di athame incolpano divinità differenti della loro caduta, ma nonostante questo, tutti gli athame credono alla leggenda con fervore religioso.

L'unica vera parte della leggenda degli athame è questa: gli altri popoli temono e odiano i soggiogatori delle lame. Il potere degli athame di controllare le creature con una singola parola spinge le altre razze ad azioni estreme pur di contrastarli. Gli elfi si sono alleati con gli orchi e i nani coi giganti, pur di sradicare e distruggere gli insediamenti degli athame.

Gli athame hanno la pelle dura il cui colore può variare dal marrone scuro all'arancio acceso. Numerose piccole corna spuntano in quei punti del corpo dove le altre razze solitamente hanno peli e capelli. Gli occhi sono gialli o arancione, con le pupille rosse. Un tipico athame è alto 1,5 metri e pesa 60 kg.

La capacità psionica di un athame di impartire comandi agli altri è basata sulla possibilità del bersaglio di capire il linguaggio dell'athame. Quindi, gli athame imparano a parlare molti linguaggi. Tutti gli athame parlano il Comune e il Sottocomune, e molti conoscono quattro altri linguaggi. Le scelte più comuni includono l'Elfico, il Gigante, il Goblin e il Nanico.

COMBATTIMENTO

Gli athame usano la loro capacità psionica *silenzio* per proteggersi dagli attacchi psionici e agevolarsi nel dare la caccia ai nemici. Quando si trova a portata di tiro di un avversario

inconsapevole della sua presenza, un athame attacca dal suo nascondiglio. Se agiscono in gruppo, gli athame tentano di attaccare ai fianchi gli avversari.

Se deve affrontare molti avversari, un athame usa la capacità *comando superiore* per farli cadere a terra proni. Poi tenta di uccidere un avversario alla volta, usando la capacità *comando* per ritardare qualsiasi avversario che sia riuscito a resistere al suo *comando superiore*. Se deve affrontare un incantatore, un athame spesso interrompe la capacità *silenzio* il tempo necessario a pronunciare un *comando superiore* e poi la riattiva per ingaggiare l'incantatore in mischia.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *comando* (CD 16), *messaggio*, *silenzio* (solo su se stesso; può interrompere come azione gratuita); 1 volta al giorno: *comando superiore* (CD 18). 9° livello effettivo dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Attacco furtivo (Str): Un athame può sferrare un attacco furtivo come un ladro, infliggendo 2d6 danni extra ogni volta che a un avversario viene negato il bonus di Destrezza o quando l'athame lo attacca ai fianchi.

ATHAME CAPITANO

Gli athame capitani in genere guidano una squadra composta da otto a dodici athame, coordinando gli sforzi dei loro subordinati con grande efficacia.

L'athame capitano qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 13, Des 14, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 8.

Combattimento

Gli athame capitani sanno sfruttare i vantaggi offerti dalla pazienza e dalla pianificazione. Preferiscono tendere imboscate agli avversari e attaccarli a distanza.

Poteri psionici (Mag): A volontà: *comando* (CD 15), *messaggio*, *silenzio* (solo su se stesso; può interrompere come azione gratuita); 1 volta al giorno: *comando superiore* (CD 17). 9° livello effettivo dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Attacco furtivo (Str): Un athame capitano può sferrare un attacco furtivo come un ladro, infliggendo 4d6 danni extra ogni volta che a un avversario viene negato il bonus di Destrezza o quando l'athame lo attacca ai fianchi.

SOCIETÀ DEGLI ATHAME

Gli athame vivono in piccole comunità che raramente superano i duecento adulti, nascosti agli occhi delle civiltà delle altre razze. Queste comunità seguono una gerarchia i cui ranghi vengono determinati dalla nascita, ma molti athame sono di pari rango e godono di vari diritti e privilegi. Gli athame non usano le loro capacità psioniche contro gli athame di rango uguale o superiore al proprio, eccetto che negli esercizi di addestramento.

Gli athame conducono una vita austera e di stile monastico nelle loro dimore simili a una fortezza. Coloro che non sono impegnati nelle attività quotidiane necessarie alla sopravvivenza e alla sussistenza passano il loro tempo



Athame

	Athame Umanoide mostruoso Medio	Athame capitano, Ladro di 3° livello Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita:	9d8-9 (31 pf)	9d8+9 più 3d6+3 (63 pf)
Iniziativa:	+7	+9
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+3 Des, +1 naturale, +3 cuoio borchiato perfetto, +1 scudo leggero di metallo perfetto), contatto 13, colto alla sprovvista 15	21 (+5 Des, +1 naturale, +4 cuoio borchiato+1, +1 scudo leggero di metallo perfetto), contatto 15, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+9/+9	+11/+12
Attacco:	Lancia corta +9 in mischia (1d6) o lancia corta +12 a distanza (1d6)	Spada corta perfetta +17 in mischia (1d6+1) o arco corto perfetto +17 a distanza (1d6)
Attacco completo:	Lancia corta +9/+4 in mischia (1d6) o lancia corta +12 a distanza (1d6)	Spada corta perfetta +17/+12/+7 in mischia (1d6+1) o arco corto perfetto +17/+12/+7 a distanza (1d6)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Poteri psionici, attacco furtivo +2d6	Poteri psionici, attacco furtivo +4d6
Qualità speciali:	Visione crepuscolare, resistenza al fuoco 5, vulnerabilità ai danni sonori	Eludere, visione crepuscolare, resistenza al fuoco 5, percepire trappole +1, scoprire trappole, vulnerabilità ai danni sonori
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +9, Vol +10	Temp +5, Rifl +14, Vol +12
Caratteristiche:	For 11, Des 17, Cos 9, Int 12, Sag 14, Car 16	For 13, Des 20, Cos 13, Int 12, Sag 16, Car 15
Abilità:	Concentrazione +11, Diplomazia +5, Nascondersi +10, Osservare +10, Parlare Linguaggi (quattro linguaggi qualsiasi), Percepire Intenzioni +7	Acrobazia +15, Concentrazione +13, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +13, Parlare Linguaggi (quattro linguaggi qualsiasi), Percepire Intenzioni +9, Saltare +3
Talenti:	Capacità Focalizzata (<i>comando</i>), Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro	Arma Accurata, Capacità Focalizzata (<i>comando</i>), Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente:	Deserti caldi	Deserti caldi
Organizzazione:	Solitario, coppia, gruppo esplorativo (3-6) o squadra (8-12 più 1 capitano di 3° livello)	Solitario, coppia o squadra (1 più 8-12 athame)
Grado di Sfida:	4	7
Tesoro:	Standard	Standard più <i>cuoio borchiato</i> +1
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3

meditando, addestrandosi a combattere o studiando nelle biblioteche.

PERSONAGGI ATHAME

I capi degli athame tendono a diventare ladri o monaci. Molti athame chierici venerano Mnemeer, il Grande Mediatore, come fonte dei loro poteri psionici. Possono scegliere tra i domini della Conoscenza, della Magia e dell'Inganno.

I personaggi athame possiedono i seguenti tratti razziali:
 - +6 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, +6 al Carisma.

- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un athame è di 9 metri.
- Visione crepuscolare.
- Dadi Vita razziali: Un athame comincia con nove livelli di umanoide mostruoso, che gli forniscono 9d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +9 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +6 e Vol +6.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un athame gli conferiscono punti abilità pari a 12 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Concentrazione, Nascondersi, Osservare, Parlare Linguaggi e Percepire Intenzioni.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un athame gli conferiscono quattro talenti.

- Competenza nelle armi e nelle armature: Un athame ottiene automaticamente competenza in tutte le armi semplici e negli scudi (tranne gli scudi torre).

- Bonus di armatura naturale +1.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Poteri psionici, attacco furtivo +2d6.

- Qualità speciali (vedi sopra): Resistenza al fuoco 5, vulnerabilità ai danni sonori.

- Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune. Linguaggi bonus: Qualsiasi, tranne i linguaggi segreti come il Druidico.

- Classe preferita: Ladro.

- Modificatore di livello +3.

ATHAME IN EBERRON

Gli athame sono comuni nel continente di Sarlona, nei desolati canyon desertici di Riedra. Gli athame sono nemici giurati degli Inspirati e i clan di athame scacciati da Riedra si sono rifugiati sui picchi di montagna più impervi della vicina Adar o sono fuggiti completamente dal continente di Sarlona, costruendo piccoli insediamenti nelle Distese Demoniache del Khorvaire.

BERRETTO ROSSO

Un vecchietto basso, dall'aspetto energico e ostile, ha la pelle dura come il cuoio, gli stivali di ferro e un berretto di color rosso vivo. Impugna una falce che sembra troppo grossa per lui. Il sorriso maligno rivela una fila di denti minacciosi.

I berretti rossi sono i folletti più malvagi che sia possibile incontrare. Sono degli psicotici, assassini di massa che vivono godendo del dolore altrui. Un berretto rosso è alto dai 90 ai 120 cm, pesa circa 25 kg e assomiglia a un robusto vecchietto dai denti sporgenti. I berretti rossi portano sulla testa dei berretti color rosso intenso, la cui tinta vivace viene mantenuta intingendoli nel sangue delle loro vittime, e ai piedi portano stivali di ferro.

I berretti rossi preferiscono annidarsi nelle torri e nelle fortezze abbandonate, solitamente quelle che sono rimaste vuote a causa di qualche orribile tragedia. Questi folletti assorbono parte dell'essenza di ogni creatura che uccidono. Grazie a questa capacità, un berretto rosso che è in grado di vivere molto a lungo può accumulare una forza incredibile e diventare quasi invulnerabile. Quando un berretto rosso muore, scompare dal mondo, lasciandosi dietro solo un dente.

I berretti rossi parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

I berretti rossi preferiscono attaccare di nascosto, di solito aspettando fino a che le vittime che hanno preso di mira non iniziano a prepararsi per la notte. Sono combattenti brutali e attaccano senza pietà, iniziando il combattimento con le loro fionde e le loro pietre magiche, ma avvicinandosi rapidamente per finire gli avversari con le loro falci letali.

Un berretto rosso normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +2 ai tiri per i danni (+4 se usa una falce).

Pietra mistica (Sop): I proiettili lanciati dalla fionda di un berretto rosso risplendono di un'energia magica blu verdastro, che conferisce alle pietre un bonus di potenziamento +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni, oltre a infliggere 1d6 danni (invece dei normali 1d4 danni che infliggerebbe un proiettile).

Corporatura possente (Str): La statura fisica di un berretto rosso gli consente di agire in molti modi come se fosse di una categoria di taglia superiore. Ogni volta che un berretto rosso è soggetto a un modificatore di taglia o a un modificatore di taglia speciale per una prova contrapposta (come nel caso delle prove di lotta, nei tentativi per spingere o per sbilanciare), il berretto rosso viene considerato di una taglia più grande, se questo gli comporterebbe dei vantaggi. Un berretto rosso è anche considerato di una taglia più grande quando si tratta di determinare se gli attacchi speciali di una creatura basati sulla taglia (come, ad esempio, afferrare migliorato o inghiottire) possono influenzarlo. Un berretto rosso



Berretto rosso

può usare armi ideate per una creatura di una taglia più grande senza subire penalità. Tuttavia, il suo spazio e la sua portata rimangono quelli di una creatura della sua taglia reale. I benefici di questa peculiarità si sommano agli effetti dei poteri, delle capacità e degli incantesimi che cambiano la categoria di taglia del soggetto.

BERRETTO ROSSO ANZIANO

La scheda del berretto rosso anziano rappresenta un berretto rosso che è avanzato fino a 12 DV uccidendo vittime e assorbendo le loro essenze (vedi "Avanzamento", sotto).

Combattimento

Un berretto rosso anziano combatte in modo analogo alla versione più giovane, cercando di tendere imboscate quando gli è possibile. È capace di dare la caccia alle prede ferite o indebolite per chilometri e chilometri, aspettando il momento in cui le vittime abbasseranno la guardia.

AVANZAMENTO

Dopo che un berretto rosso ha ucciso una vittima, intinge il berretto nel sangue della vittima, accumulando in tal modo ulteriore forza e potere. Questa capacità viene rappresentata da alcune regole speciali di avanzamento che si applicano soltanto ai berretti rossi. Per ogni Dado Vita aggiuntivo che il berretto rosso possiede, riceve +1 alla Forza, +1 alla Destrezza e +1 alla Costituzione, oltre ai normali benefici dovuti dall'avanzamento dei Dadi Vita. Per ogni 2 Dadi Vita aggiuntivi, un berretto rosso avanzato acquisisce +1 all'armatura naturale. Anche la riduzione del danno del berretto rosso migliora man mano che aumentano i Dadi Vita, come indicato nella tabella sottostante.

DV totali del berretto rosso	Armatura naturale	Riduzione del danno	GS
5-6	+2	5/ferro freddo	3
7-8	+3	5/ferro freddo	4
9-10	+4	10/ferro freddo	6
11-12	+5	10/ferro freddo	7
13-14	+6	10/ferro freddo	8
15-16	+7	15/ferro freddo	10
17-18	+8	15/ferro freddo	11
19-20	+9	15/ferro freddo	12

SOCIETÀ

I berretti rossi si radunano in piccole bande, spesso infestando vecchie rovine o caverne dopo aver massacrato i precedenti proprietari. I berretti rossi discutono e combattono tra loro costantemente, e le liti più violente spesso sfociano nel sangue e nella violenza. Sono pronti a massacrarsi l'un l'altro alla minima provocazione, ma non intingono mai i loro berretti nel sangue dei loro simili, per timore di essere colpiti da qualche maledizione. È necessaria la presenza di almeno un berretto rosso anziano per

	Berretto rosso giovane Folletto Piccolo	Berretto rosso anziano Folletto Piccolo
Dadi Vita:	4d6+8 (22 pf)	12d6+72 (114 pf)
Iniziativa:	+5	+9
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	13 (+1 taglia, +1 Des, +1 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12	21 (+1 taglia, +5 Des, +5 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+2/+4	+6/+12
Attacco:	Falce Media +3 in mischia (2d4+7/x4)* o fionda Media +4 a distanza (1d6+3)	Falce Media +11 in mischia (2d4+13/x4)* o fionda Media +13 a distanza (1d6+7)
Attacco completo:	Falce Media +3 in mischia (2d4+7/x4)* o fionda Media +4 a distanza (1d6+3)	Falce Media +11/+6 in mischia (2d4+13/x4)* o fionda Media +13 a distanza (1d6+7)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Pietra mistica, corporatura possente	Pietra mistica, corporatura possente
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare	Riduzione del danno 10/ferro freddo, visione crepuscolare
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +5, Vol +5	Temp +10, Rifl +13, Vol +9
Caratteristiche:	For 14, Des 13, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 13	For 22, Des 21, Cos 22, Int 11, Sag 12, Car 13
Abilità:	Ascoltare +9, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +9, Sopravvivenza +9	Ascoltare +18, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +24, Osservare +18, Sopravvivenza +16
Talenti:	Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata	Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce
Ambiente:	Colline temperate	Colline temperate
Organizzazione:	Solitario, gruppo (3 o 5) o banda (7, 9 o 11)	Solitario, gruppo (1 più 2 o 4 berretti rossi) o banda (2 più 3, 5, 7 o 9 berretti rossi giovani)
Grado di Sfida:	2	7
Tesoro:	solo 1/2 delle monete (più 1 dente del berretto rosso)	solo 1/2 delle monete (più 1 dente del berretto rosso)
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	5-20 DV (Piccolo)	13-20 DV (Piccolo)
Modificatore di livello:	+4	+4

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

mantenere una parvenza di controllo su un gruppo, usando l'intimidazione per tenere i berretti rossi sottomessi.

I berretti rossi possono vivere fino a 150 anni, anche se di solito muoiono molto prima. Sono creature asessuate che si riproducono tramite gemmazione. Un berretto rosso germoglia una volta o due nell'arco della vita, portando il suo germoglio sulla schiena come una gobba per sei mesi, prima che questo cada e gli spuntino la testa e le gambe. Un berretto rosso appena nato deve subito badare a se stesso e sviluppa rapidamente un atteggiamento avido e violento. Raggiunge la maturità fisica nel giro di un anno dopo la nascita.

I berretti rossi seguono un complicato insieme di superstizioni interconnesse tra loro. Credono che nei fiumi si nascondano spiriti dell'acqua in grado di rubare le loro anime, quindi si immergono solo negli specchi

d'acqua ferma. Diffidano dei numeri pari, quindi viaggiano sempre in numeri dispari e nessun berretto rosso tiene mai in tasca un numero pari di monete. I berretti rossi non sono creature devote, ma quelli che vivono vicino a insediamenti umani a volte adorano Erythnul, il dio del massacro. I berretti rossi adepti sono rari e i chierici ancora di più.

BERRETTI ROSSI IN EBERRON

Interi bande di berretti rossi assassini infestano le colline del Khorvaire, a ovest fino alle pendici delle Montagne Byeshk nel Droaam e a est fino alle pendici delle Montagne della Brina Bianca nei Principati di Lhazaar. I berretti rossi si incontrano in quantità considerevoli nelle Rocche di Mror, dove hanno sviluppato un odio particolarmente feroce per i nani. Quei berretti rossi che passano i loro giorni a caccia di nani vicino alla Gola di Goradra si fanno chiamare gli "spaccanani."

BERRETTI ROSSI NEL FAERÛN

I berretti rossi sono diffusi in tutto il Faerûn, anche se si rivelano particolarmente molesti per gli halfling di Luiren. In molte favole narrate dagli halfling, i berretti rossi vengono descritti come halfling trasformati da una maledizione in creature di collera e morte, come punizione per qualche orribile atto di tradimento. Tuttavia, si tratta soltanto di storie di fantasia.

DENTE DEL BERRETTO ROSSO

Quando un berretto rosso muore, lascia dietro di sé un singolo dente. Chiunque porti su di sé questo dente riceve un bonus di circostanza +2 alle prove basate sul Carisma quando interagisce con altri folletti, e un bonus di circostanza +4 quando interagisce con altri berretti rossi.

Trasmutazione debole; LI 6°; non può essere costruito; Prezzo 1.000 mo.

BEVIOSSA

Non morto Medio
Dadi Vita: 11d12+22 (93 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+3 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 14
Attacco base/Lotta: +5/+14
Attacco: Tentacolo +10 in mischia (1d10+5)
Attacco completo: 2 tentacoli +10 in mischia (1d10+5) e 2 artigli +5 in mischia (1d8+2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (tentacoli fino a 3 m)
Attacchi speciali: Bere ossa, afferrare migliorato, assaltare
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento o bene, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e ai danni sonori 10, olfatto acuto, tratti dei non morti, robustezza sacrilega
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +9
Caratteristiche: For 21, Des 16, Cos -, Int 8, Sag 14, Car 15
Abilità: Ascoltare +13, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13, Osservare +13
Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artigli), Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 12-15 DV (Medio); 16-33 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura emaciata ha la forma di un umanoide, fatta eccezione per due lunghi e pallidi tentacoli, animati di vita propria, che spuntano dal torso sotto le braccia. Anche se i lineamenti sono vagamente goblinoidi, le lunghe dita ricurve terminano con artigli letali e le grosse fauci si spalancano per rivelare file di denti aguzzi, con sei zanne che arrivano anche a 15 centimetri di lunghezza. Il corpo grigiastro e glabro è coperto di bubboni purulenti dai quali cola un liquido biancastro.

Il beviossa, una creatura dall'aspetto ripugnante, dà la caccia alle sue vittime per cibarsi delle loro ossa. I beviossa, terribili non morti creati tramite un orrendo rituale simile a quello di creazione delle mummie, vagano nei luoghi oscuri del mondo in cerca di nuove creature di cui nutrirsi. I maghi hobgoblin svilupparono il rituale che diede origine a queste mostruosità, usando i cadaveri dei combattenti goblin e bugbear caduti in batta-

glia per creare i primi beviossa e beviossa inferiori. L'uso tradizionale dei bugbear e dei goblin divenne un'abitudine, e quasi tutti i beviossa, quando erano ancora in vita, appartenevano a una di queste due razze goblinoidi. In teoria sarebbe possibile convertire anche altre creature umanoidi in beviossa, ma sarebbe necessario alterare e adattare il rituale originale.

I beviossa sono simili ai ghost in molti aspetti, spingendo coloro che li intravedono solo di sfuggita a scambiarli erroneamente per creature del genere. Se non fosse per i due tentacoli che spuntano sotto le braccia e le sei zanne orribilmente lunghe che ne caratterizzano le fauci, la descrizione del ghost sarebbe in effetti appropriata.

Il corpo di un beviossa è ricoperto di piaghe purulente, il risultato del suo costante bisogno di nutrirsi. Più tempo passa senza che la creatura riesca a liquefare e a risucchiare le ossa di una creatura, più piaghe compaiono. Le piaghe non influenzano le caratteristiche della creatura, ma il beviossa si fa più temerario e disperato man mano che la morsa della fame lo attanaglia.

I beviossa si cibano di qualsiasi creatura dotata di una struttura scheletrica. Non si curano dei parassiti, degli elementali, dei costrutti, né di qualsiasi altra creatura che non possa offrire loro la forma di sostentamento che prediligono. Molti altri carnivori si cibano di ossa, ma nessuno lo fa allo stesso modo di un beviossa. I beviossa secernono una strana sostanza chimica mista alla saliva che scioglie le ossa in un liquido viscoso. Quando le ossa si liquefanno, il beviossa le risucchia attraverso le ferite che ha inferto col suo morso. In pratica, un beviossa è per le ossa ciò che un vampiro è per il sangue.

Un beviossa è alto circa 2,1 metri e pesa più o meno 112,5 kg. Essendo creato dal cadavere di un bugbear, assomiglia vagamente al goblinoido da cui è stato creato.

I beviossa parlano i linguaggi che conoscevano in vita, solitamente il Goblin, e quello del loro creatore, solitamente il Goblin e il Comune.

COMBATTIMENTO

I beviossa sono cacciatori astuti, che preferiscono attaccare le vittime solitarie, a meno che non si muovano in branco per cacciare. Solitamente colpiscono dai loro nascondigli, assaltando la preda e tentando di entrare in lotta prima possibile. Se è particolarmente affamato, un beviossa può attaccare anche in modo più avventato, entrando in lotta con una singola vittima anche se questa fa parte di un gruppo e tentando di risucchiarne le ossa ignorando i suoi compagni.



Beviossa

Bere ossa (Sop): Quando un beviossa è riuscito a entrare in lotta con un avversario, può iniziare a bere le sue ossa. Per farlo, deve superare una prova di lotta. Se riesce a immobilizzare l'avversario, si avvinghia alla creatura con le orribili zanne. Poi secerne nella vittima una dolorosa tossina che infligge 1d6 danni alla Costituzione. Ad ogni round in cui la vittima rimane immobilizzata, il beviossa infligge altri 1d6 danni alla Costituzione. Le creature ridotte a Costituzione 0 muoiono, poiché ciò che rimane delle ossa è troppo fragile per poter sostenere il corpo, e crollano in un cumulo di carne molle.

Le creature prive di ossa o di un punteggio di Costituzione sono immuni all'effetto di danno alla Costituzione della capacità bere ossa.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un beviossa deve colpire con un tentacolo. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e infligge danni automatici con l'artiglio o col tentacolo alla vittima con cui è in lotta. Può infliggere danni automatici da artiglio o da tentacolo in ogni round successivo in cui mantiene la lotta e, se ha immobilizzato con successo la vittima, può iniziare a berne le ossa (vedi "Bere ossa", sopra). I beviossa hanno un bonus razziale di +4 alle prove di lotta.

Assaltare (Str): Se un beviossa carica, può portare un attacco completo nello stesso round.

Robustezza sacrilega (Str): Un beviossa ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

Abilità: I beviossa ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

BEVIOSSA INFERIORE

Non morto Piccolo

Dadi Vita: 7d12+14 (59 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Tentacolo +5 in mischia (1d8+2)

Attacco completo: 2 tentacoli +5 in mischia (1d8+2) e 2 artigli +0 in mischia (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (tentacoli fino a 3 m)

Attacchi speciali: Bere ossa, afferrare migliorato, assaltare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5, al fuoco 5 e ai danni sonori 5, olfatto acuto, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

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

Caratteristiche: For 15, Des 18, Cos -, Int 8, Sag 12, Car 15

Abilità: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +9

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artigli), Attacco Poderoso, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia, branco (3-6) o banda (7-12)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 8-10 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: -

I beviossa inferiori assomigliano vagamente ai goblin da cui sono stati generati, proprio come i beviossa assomigliano vagamente ai bugbear. Tuttavia, come nel caso dei beviossa, nessuno scambia un beviossa inferiore per una nuova specie di goblin. Ancora più di qualsiasi altro goblinide, i beviossa inferiori assomigliano ai loro cugini superiori, con la stessa pelle grigiastra, le zanne affilate, i tentacoli e le piaghe purulente che caratterizzano i loro simili più grandi.

I beviossa inferiori sono il frutto del rituale di creazione dei beviossa applicato ai goblin. Questi esemplari sono più piccoli, misurano dai 90 ai 105 cm d'altezza e pesano circa 17,5 kg.

Combattimento

I beviossa inferiori non dispongono della capacità fisiche più possenti delle loro versioni superiori e non solo a causa della loro taglia più piccola. Sono meno resistenti all'energia e non beneficiano di riduzione del danno. Non sono competenti nella lotta come i loro cugini più grandi e sono privi delle forme di difesa più potenti dei loro simili, e così tendono ad affidarsi alle tattiche di gruppo ogni volta che è loro possibile. Anche se spinti da una fame insaziabile, i beviossa inferiori sono astuti a sufficienza da sciamare tutti assieme su un singolo bersaglio in combattimento, aiutandosi tra loro per abbattere un unico avversario.

Bere ossa (Sop): Questa capacità funziona esattamente nel modo sopra descritto, con la differenza che un beviossa inferiore infligge 1d4 danni alla Costituzione.

Robustezza sacrilega (Str): Un beviossa inferiore ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

Abilità: Come i loro simili (e i goblin da cui sono stati generati), i beviossa inferiori ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

CREARE UN BEVIOSSA

Il rituale che trasforma il cadavere di un bugbear in un beviossa richiede un incantesimo *creare non morti* lanciato da un incantatore di 15° livello o superiore con 10 o più gradi in Conoscenze (religioni). Trasformare il cadavere di un goblin in un beviossa inferiore è un processo simile, ma meno impegnativo, e richiede *creare non morti* lanciato da un incantatore di 12° livello o superiore con 7 o più gradi in Conoscenze (religioni). Questi rituali sono solitamente noti soltanto ai maghi e ai chierici hobgoblin, anche se di certo il segreto si è diffuso presso altre razze col passare degli anni.

BEVIOSSA IN EBERRON

Il retaggio degli antichi regni goblinoidi del Khorvaire sopravvive in una distesa di rovine sparse per tutta la zona centrale del continente. Tra le rovine si nascondono numerose creature non morte come i beviossa. Molti signori della guerra hobgoblin e le loro guardie del corpo diventano beviossa a seguito di procedure funerarie poco ortodosse.

CACCIATORE AISTRALE

Esterno Medio

Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 15 m (10 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 30 (+5 Des, +10 naturale, +5 deviazione), contatto 20, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +12/+19

Attacco: Artiglio +20 in mischia (1d6+7/19-20) o dardo sputato +17 a distanza (1d4+7 più veleno)

Attacco completo: 2 artigli +20 in mischia (1d6+7/19-20) o dardo sputato +17 a distanza (1d4+7 più veleno)

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

Attacchi speciali: Veleno, attacco furtivo +2d6, dardo sputato

Qualità speciali: Mimetizzarsi, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 36 m, preda elusiva, eludere, tratti degli esterni, olfatto acuto, rapido segugio, grazia ultraterrena

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +18, Vol +18

Caratteristiche: For 25, Des 21, Cos 23, Int 12, Sag 16, Car 20

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +16, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +20, Percepire Intenzioni +18, Saltare +30, Scalare +30, Sopravvivenza +18

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (artiglio)^B, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce^B, Volontà di Ferro

Ambiente: Piano Astrale

Organizzazione: Solitario o branco da caccia (2-6)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

Questa creatura ha l'aspetto di un umanoide muscoloso, dalla spessa pelle nero-verdastra. Il volto demoniaco ricorda quello di un umano scheletrico, con una mascella sporgente. Le mani terminano con una serie di artigli mortalmente affilati.

I cacciatori astrali vagano per il multiverso in cerca delle prede più sfuggenti. Il brivido della caccia è tutto per loro, e misurano il loro valore e la loro posizione sociale all'interno della comunità in base al numero e al potere delle creature che hanno catturato con successo.

Questi cacciatori esperti preferiscono inseguire le prede intelligenti e il piacere che traggono dalla caccia a queste creature li rende malvagi agli occhi delle altre razze. Tuttavia, i cacciatori astrali si attengono a una breve lista di leggi che chiamano le Regole della Caccia. Se una preda è riuscita a sfuggire a un cacciatore astrale con l'astuzia, il cacciatore non la inseguirà mai più; se ingaggiato per catturare una creatura, un cacciatore non darà la caccia a chi l'ha ingaggiato per

almeno un anno; inoltre, nessun cacciatore astrale darà mai la caccia a un altro cacciatore astrale.

I cacciatori astrali credono che le loro prede siano più piacevoli da cacciare se sanno di avere alle calcagna un cacciatore astrale, quindi spesso avvertono la preda in qualche modo intimidatorio prima di iniziare l'inseguimento.

Un cacciatore astrale solitamente è alto 1,8 metri e pesa 137,5 kg.

I cacciatori astrali parlano il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

I cacciatori astrali considerano tutte le altre creature delle prede potenziali. Anche se cercano di cimentarsi contro prede sempre più forti, non sono né stupidi né avventati ed è raro che si impegnino in un combattimento senza prima aver preparato il terreno di caccia e valutato le forze dei loro avversari. Prediligono le imboscate atte a indebolire la preda prima di abbatterla.

Veleno (Str): Ferimento; Tempra CD 22; danni iniziali paralisi per 1d4 round; danni secondari nessuno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Attacco furtivo (Str): Un cacciatore astrale può compiere un attacco furtivo come un ladro, infliggendo 2d6 danni extra ogniqualvolta all'avversario venga negato il bonus di Destrezza o quando il cacciatore astrale lo attacca ai fianchi.

Dardo sputato (Str): Il dardo sputato da un cacciatore astrale ha una gittata di 45 metri, senza alcun incremento di gittata.

Mimetizzarsi (Str): Un cacciatore astrale può usare l'abilità Nascondersi in qualsiasi tipo di terreno naturale, anche se il terreno in questione non conferisce né copertura né occultamento.

Preda elusiva (Str): È difficile seguire le tracce di un cacciatore astrale. Chiunque tenti di farlo, subisce una penalità di -10 alle prove di Sopravvivenza.

Eludere (Str): Il cacciatore astrale può sfuggire agli attacchi magici e insoliti con grande agilità. Non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

Rapido segugio (Str): Un cacciatore astrale può spostarsi alla sua velocità normale quando segue le tracce, senza subire la normale penalità di -5. Subisce soltanto una penalità di -10 (invece della normale penalità di -20) quando si sposta al doppio della velocità normale seguendo le tracce.

Grazia ultraterrena (Sop): Un cacciatore astrale somma il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i tiri salvezza e come bonus di deviazione alla Classe Armatura.

Abilità: Un cacciatore astrale riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.



Cacciatore astrale

CANGIANTE

Questo insolito umanoide ha la pelle color grigio pallido, capelli sottili e occhi bianchi senza pupille. È possibile intravedere tracce di un naso e di una bocca, ma la faccia è priva di espressione. Gli arti sono ciondolanti e un po' sproporzionati, anche se la figura sembra muoversi in modo aggraziato.

I cangianti sono dei raffinati mutaforma in grado di modificare il loro aspetto. Si sono evoluti dall'unione tra i doppelganger e gli umani, ma col tempo sono diventati una razza separata, distinta da entrambe le stirpi progenitrici. I cangianti non possiedono la capacità completa di cambiare forma dei doppelganger, ma possono adottare travestimenti molto efficaci a loro piacimento. Questa capacità ne fa delle spie e dei criminali provetti, un potenziale che molti cangianti sfruttano appieno.

In genere, i cangianti sono creature caute e prudenti e preferiscono correre rischi soltanto quando credono che le probabilità siano a loro favore o che la ricompensa sia proporzionata al rischio. Amano i piaceri raffinati della vita e sanno godersi al meglio le comodità di uno stile di vita facoltoso, quando riescono a concederselo. Cercano di evitare gli scontri diretti, preferendo i colpi furtivi e le ritirate rapide non appena se ne presenta la possibilità. Quando conversano, parlano con toni bassi e riservati, ma hanno il dono particolare di ricavare più informazioni di quanto l'interlocutore fosse intenzionato a concedere.

I cangianti sono molto simili ai loro progenitori doppelganger, mentre il loro retaggio umano è a malapena visibile. Tutti i cangianti rientrano nella categoria di taglia Media, di solito tra gli 1,5 e gli 1,8 metri d'altezza. A differenza dei veri doppelganger, i cangianti appartengono a uno dei due sessi nella loro forma naturale, anche se possono adottare qualsiasi forma preferiscano. Parlano il Comune, ma molti di loro scelgono di imparare altri linguaggi per ampliare il loro repertorio di travestimenti e identità fittizie.

Gli umani e gli elfi sono sospettosi nei confronti dei cangianti. Molti, però, hanno buoni motivi per fare affari con loro. I nani hanno poca pazienza per i loro modi sagaci e ingannevoli. Gli gnomi e gli halfling, d'altro canto, amano misurarsi coi cangianti, anche se spesso finiscono per essere loro rivali in certe attività non proprio lecite.

COMBATTIMENTO

I cangianti combattono con riluttanza, preferendo intimidire o raggirare i loro avversari. Quando sono costretti a combattere, combattono sulla difensiva, tentando nel frattempo di valutare le probabilità di poter vincere lo scontro. I cangianti

non si fanno scrupoli a fuggire quando si trovano in una situazione di svantaggio.

CANGIANTE SPIA

I cangianti spie sono naturalmente portati a sbrigare i compiti più torbidi. Molti sono ladri di livello medio o basso che lavorano sotto copertura per qualche gilda locale o benefattore segreto. I cangianti spie fanno gran uso di travestimenti, furtività e parole melliflue per celare le loro attività e i loro veri obiettivi.

Combattimento

I cangianti spie fungono da informatori ed evitano il combattimento, a meno che non abbiano alleati pronti a sostenerli. Alcuni cangianti spie usano il loro carisma naturale per guidare piccole bande di cangianti combattenti ammantati, confidando che riescano a creare opportunità di attaccare ai fianchi e sferrare attacchi furtivi.

Attacco furtivo (Str): Un cangiante spia può compiere un attacco furtivo come un ladro, infliggendo 2d6 danni extra ogniqualvolta all'avversario venga negato il bonus di Destrezza o quando il cangiante spia lo attacca ai fianchi.

SOCIETÀ DEI CANGIANTI

I cangianti non costruiscono città per conto loro, ma vivono mescolati agli umani, ai goblinoidi o alle altre razze, scomparendo tra le pieghe delle loro società e vivendo nell'ombra. Sono diffusi soprattutto nelle grandi città, dove costituiscono la spina dorsale del mondo del crimine, anche se molti riescono a trovarsi un lavoro più rispettabile come intrattenitori, agenti governativi e a volte avventurieri. Anche nelle città più grandi, non si radunano mai in gruppi troppo numerosi. Un "clan" di cangianti in realtà è un raggruppamento volontario di cangianti che si aiutano l'un l'altro per fornirsi protezione più che un gruppo di consanguinei veri e propri. I capi clan governano il gruppo col consenso del clan, ma si tratta di una posizione che tende a cambiare con grande frequenza. I capi mantengono l'ordine e cercano di organizzare il clan per soddisfare le necessità comuni.

Un clan di cangianti conta il 30% di non combattenti, soprattutto bambini e anziani, che spesso costituiscono il motivo principale della formazione del clan. I cangianti indipendenti solitamente non hanno motivo di associarsi a un clan e agiscono da soli o in piccole bande organizzate da un individuo particolarmente carismatico.

Molti cangianti adorano la divinità nota come il Viaggiatore. Molti altri seguono una filosofia personale della forma perfetta, secondo la quale la trasformazione



Cangiante

	Cangiante, Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Mutaforma)	Cangiante spia, Ladro di 3° livello Umanoide Medio (Mutaforma)
Dadi Vita:	1d8+1 (5 pf)	3d6 (13 pf)
Iniziativa:	+1	+6
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	14 (+1 Des, +3 cuoio borchiato), contatto 11, colto alla sprovvista 13	17 (+2 Des, +5 giaco di maglia+1), contatto 12, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+1/+0	+2/+1
Attacco:	Stocco +2 in mischia (1d6-1/18-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)	Stocco perfetto +5 in mischia (1d6-1/18-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)
Attacco completo:	Stocco +2 in mischia (1d6-1/18-20) o balestra leggera +2 a distanza (1d8/19-20)	Stocco perfetto +5 in mischia (1d6-1/18-20) o balestra leggera +4 a distanza (1d8/19-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Attacco furtivo +2d6
Qualità speciali:	Tratti dei cangianti, cambiare forma minore	Tratti dei cangianti, cambiare forma minore, eludere, percepire trappole +1, scoprire trappole
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +1, Vol -1	Temp +1, Rifl +5, Vol +2
Caratteristiche:	For 8, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 11	For 8, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 12, Car 15
Abilità:	Camuffare +0*, Intimidire +2, Osservare +1, Percepire Intenzioni +2, Raggiare +2, Saltare +0	Acrobazia +7, Camuffare +8 (+10 recitazione), Cercare +7, Diplomazia +6, Disattivare Congegni +7, Equilibrio +3, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +10, Saltare +0
Talenti:	Arma Accurata	Arma Accurata, Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario, banda (2-4 più 1 capo di 3° livello) o clan (10-60 più 30% non combattenti più un capo di 3° livello per ogni 10 adulti, 2 anziani di 5° livello, più 1 capo clan di 7° livello)	Solitario o banda (1 più 2-4 cangianti combattenti)
Grado di Sfida:	1/2	3
Tesoro:	Standard	Standard (compreso stocco perfetto e giaco di maglia+1)
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+0	+0

fisica è una pratica spirituale che simboleggia la purificazione. Questa filosofia è curiosamente amorale e annovera tra i suoi seguaci sia gli assassini che i santoni ascetici.

PERSONAGGI CANGIANTI

I personaggi cangianti possiedono i seguenti tratti razziali:

- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un cangiante è di 9 metri.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro effetti del sonno e dello charme.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Intimidire, Percepire Intenzioni e Raggiare.
- Linguista naturale: I cangianti aggiungono Parlare Linguaggi alla loro lista di abilità di classe, qualunque sia la classe che scelgono.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Auran, Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling, Nanico e Terran.

- Classe preferita: Ladro.

Cambiare forma minore (Sop): I cangianti sono dotati della capacità soprannaturale di alterare il loro aspetto con gli stessi effetti di un incantesimo *camuffare se stesso* che agisce sul loro corpo, ma non sulle loro proprietà. Non si tratta di un effetto illusorio ma di una leggera alterazione fisica dei lineamenti, del colore e della consistenza della pelle, e della taglia del cangiante, nei limiti descritti dall'incantesimo. Un cangiante può usare questa capacità a volontà e l'alterazione dura finché il cangiante non cambia forma di nuovo. Un cangiante torna alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale. Usare questa capacità è un'azione di round completo.

Abilità: *Quando un cangiante usa la capacità di cambiare forma minore, ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare.

CAPRINIDE (IBIXIAN)

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+2 naturale, +3 cuoio borchiato), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Ascia bipenne +6 in mischia (1d12 +3/x3) o colpo di testa +5 in mischia (1d6+2)

Attacco completo: Ascia bipenne +6 in mischia (1d12 +3/x3) e colpo di testa +0 in mischia (1d6+1)

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

Attacchi speciali: –

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, fervore del gregge

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

Caratteristiche: For 15, Des 11, Cos 13, Int 8, Sag 8, Car 10

Abilità: Ascoltare +4, Intimidire +4, Osservare +4

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (ascia bipenne)

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-5) o gregge (21-30 più 25% non combattenti più 1 adepto, chierico o stregone di 3° o 4° livello e 1 barbaro di 4° o 5° livello)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

Modificatore di livello: +1

Questa creatura, un incrocio tra una capra e un essere umano, ha un petto villosa e zampe che terminano con gli zoccoli.

I caprinidi sono robuste creature simili a capre che assomigliano ai satiri. A differenza dei loro imprevedibili ed edonistici cugini folletti, i caprinidi sono creature più concentrate sulla forza fisica, che prediligono uno stile di vita barbarico.

I caprinidi scelgono i capi in combattimento ed è il più forte e il più aggressivo a guidare il gregge. Quindi, il comando è transitorio e spesso soggetto a sfide. Sia i maschi che le femmine possono farsi valere e occupare questa temporanea posizione di potere.

Queste creature si fanno chiamare ibixian e le razze che trattano regolarmente con loro usano il nome appropriato, ma colloquialmente sono stati ribattezzati "caprinidi."

I caprinidi sono più grandi della maggior parte degli umani e di quasi tutti i satiri, sono alti tra gli 1,8 e gli 1,95 metri e pesano circa 125 kg.

I caprinidi parlano il Comune e il loro linguaggio, l'Ibixian.

COMBATTIMENTO

I caprinidi amano i combattimenti in mischia. Spesso iniziano uno scontro per il puro gusto di lottare.

Fervore del gregge (Str): Un ibixian ama lottare al fianco o con le altre creature della sua razza. Quando lo fa, il piacere

del combattimento infonde ulteriore ferocia nei suoi attacchi. Quando un ibixian si trova entro 9 metri da un altro caprinide, riceve un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e per i danni e un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Abilità: I caprinidi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Intimidire.

PERSONAGGI CAPRINIDI

I personaggi caprinidi possiedono i seguenti tratti razziali:

– +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un ibixian è di 9 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un ibixian comincia con tre livelli di umanoide mostruoso, che gli conferiscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +3.

– Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un ibixian gli conferiscono punti abilità pari a 6 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Intimidire, Osservare e Sopravvivenza. Riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Intimidire.

– Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un ibixian gli conferiscono due talenti.

– Competenza nelle armi: Un ibixian è competente nell'uso dell'ascia bipenne e di tutte le armi semplici.

– Bonus di armatura naturale +2.

– Armi naturali: Colpo di testa (1d6).

– Qualità speciali (vedi sopra): Fervore del gregge.

– Linguaggi automatici: Ibixian e Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gigante, Gnomesco, Goblin, Silvano.

– Classe preferita: Barbaro.

– Modificatore di livello +1.

CAPRINIDI IN EBERRON

Gli insediamenti dei caprinidi sorgono nei luoghi più impervi e difficili da raggiungere. Le maggiori concentrazioni di ibixian sono presenti nelle steppe erbose e alle pendici delle colline che circondano le Cime Nere nel Breland settentrionale e nell'Aundair meridionale. Durante l'Ultima Guerra, l'Aundair ha fatto uso di truppe di fanteria di caprinidi reclutati a forza contro gli eserciti del Breland e del Thrane. Dopo aver sperimentato di persona l'efficacia delle truppe di ibixian, il Breland ha fatto subito altrettanto. In una battaglia nota come lo Scontro delle Corna, i caprinidi dell'Aundair hanno affrontato i caprinidi del Breland sul campo di battaglia. Dopo una schermaglia breve ma sanguinosa, gli ibixian di entrambi gli schieramenti hanno unito le loro forze e si sono ribellati contro gli eserciti dell'Aundair e del Breland. Entrambi gli eserciti sono stati messi in fuga, dopodiché i caprinidi sopravvissuti si sono ritirati sulle Cime Nere. Si nascondono tuttora lassù, timorosi di una rappresaglia per il loro tradimento.



Caprinide

CHELICERA

Parassita Medio

Dadi Vita: 12d8+12 (66 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 9 m

Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+17

Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d6+2)

Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d6+2) e morso +8 in mischia (1d8+1 più malattia)

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

Attacchi speciali: Risucchio di sangue, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità ai danni sonori, imitare, olfatto acuto, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +8, Vol +5

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

Abilità: Ascoltare +9, Nascondersi +12, Scalare +10

Talenti: Arma Accurata^B

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario o branco (2-8)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-16 DV (Medio); 17-36 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ha l'aspetto di un ragno nero dinoccolato, grande quanto un umano. Due braccia sottili si protendono dal piccolo corpo dell'insetto e terminano con un artiglio affilato. Due strane antenne spuntano dalla testa e sembrano una sorta di diapason.

La chelicera è una creatura a forma di ragno in grado di riprodurre qualsiasi suono senta. Le chelicere sono un problema comune nelle città e nei paesi delle terre calde, dove i parassiti tendono a proliferare nelle zone meno pulite.

Una chelicera può ricordare e riprodurre i suoni. Non ha alcuna comprensione dei dialoghi, ma può riprodurre molti dei suoni che li compongono. La creatura prova ogni suono che conosce, in cerca di quelli che più probabilmente sono in grado di attirare la preda. Spesso i suoni più utili sono le urla di una vittima precedente.

Dalle loro tane nascoste, attirano le vittime verso la morte riproducendo i suoni che hanno sentito. I combattenti d'animo nobile irrompono nella tana di una chelicera per salvare un innocente, soltanto per scoprire che saranno loro ad avere bisogno d'aiuto. Quando qualcuno entra nel territorio di una chelicera in cerca della fonte del suono, la creatura attacca, lasciando poi il cadavere risucchiato in un'altra parte della città. Queste infestazioni

vengono spesso erroneamente interpretate come opera di un vampiro, ma l'acqua santa e l'aglio non sono di nessun aiuto contro le chelicere.

Una chelicera è composta in gran parte da zampe e braccia molto lunghe, è alta 1,2 metri e ha un diametro di 1,5 metri, anche se il corpo vero e proprio è grande solo quanto un grosso zaino. Il peso non va oltre i 25 kg.

COMBATTIMENTO

Le chelicere tentano sempre di tendere un'imboscata al loro avversario, balzando dalle ombre dopo aver attirato la creatura nel loro nido. Siccome non sono in grado di stimare con precisione le probabilità di successo, balzano sempre per attaccare anche se nel loro territorio entra un grosso gruppo, per poi fuggire se la battaglia volge al peggio.

Risucchio di sangue (Str): Una chelicera può risucchiare il sangue da una creatura vivente superando una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, ne risucchia il sangue, infliggendo 1d4 danni alla Costituzione per ogni round in cui riesce a superare una prova di lotta.

Afferrare migliorato (Str):

Per usare questa capacità, una chelicera deve colpire con un attacco con gli artigli. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di immobilizzare la creatura nel round successivo.

Una chelicera riceve un bonus razziale di +4 alle prove di lotta e usa il suo modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza quando è in lotta.

Imitare (Str): Una chelicera può riprodurre qualsiasi suono che abbia udito come azione gratuita.

Questa capacità funziona in modo analogo a *suono fantasma* (Volontà CD 17 dubita), con la differenza che il suono è sempre centrato sulla chelicera stessa. La tattica preferita della creatura

è di riprodurre una voce confusa o soffocata, spingendo la potenziale preda ad avvicinarsi per ascoltare meglio. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: Le chelicere ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e di Nascondersi. Una chelicera ha anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciata.

CHELICERE IN EBERRON

Le chelicere infestano i Picchi Ululanti, a nord di Zilargo, dove si cibano di leoni di montagna, umanoidi e altri predatori più deboli. I loro nemici naturali comprendono le viverne, le chimere e le manticore.



Chelicera

CHRAAL

Elementale Grande (Freddo)

Dadi Vita: 9d8+45 (85 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +8 naturale, +4 deviazione), contatto 13, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +6/+15

Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d8+5 più 1d6 freddo)

Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d8+5 più 1d6 freddo) e morso +8 in mischia (2d6+2 più 1d6 freddo)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, spasmo mortale, congelare

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, deviazione del freddo, tratti degli elementali, immunità al freddo, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +3, Vol +5

Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos 20, Int 9, Sag 10, Car 14

Abilità: Ascoltare +4, Cercare +3, Osservare +4

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Multiattacco, Volontà di Ferro

Ambiente: Piano Elementale dell'Acqua

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una poderosa creatura alta 2,4 metri, in apparenza fatta di ghiaccio magico, si erge con imponenza. Punte seghettate e spine acuminata formano delle creste gelate lungo il corpo blu-nerastro di forma umanoide e una fredda luce azzurra risplende nei suoi occhi, dalla bocca e dalle giunture della luccicante corporatura nera e ghiacciata. Le braccia lunghe e muscolose terminano con artigli affilati e la bocca spalancata rivela file di micidiali denti aguzzi.

Quando un individuo particolarmente malvagio e spregevole perisce sul Piano Elementale dell'Aria o sul Piano Elementale dell'Acqua, la sua energia vitale a volte viene catturata da qualche potenza planare e coagulata per formare un chraal. Il chraal non conserva nessuna conoscenza della sua vita passata e vive soltanto come una nube di gelida energia luminosa intrappolata all'interno di un mostruoso guscio di duro ghiaccio blu e nerastro.

Alcuni incantatori specializzati nell'evocazione e nel controllo di servitori extraplanari vincolano un chraal al loro servizio, una volta che vengono a sapere dell'esistenza dell'elementale. I chraal amano queste escursioni lontano dal loro piano natio ed esultano al pensiero di poter infliggere danni alle creature viventi. Se un chraal viene evocato e vinco-

lato al servizio di un incantatore, ma non gli viene offerta l'opportunità di cacciare e uccidere, il chraal finisce invariabilmente per rivoltarsi contro l'evocatore.

I chraal sono creature solitarie che non si uniscono tra loro per procreare. In genere, non si attaccano tra loro e a volte uniscono le loro forze per sconfiggere un nemico comune, per poi andarsene ciascuno per la sua strada.

Un chraal può arrivare a 2,4 metri d'altezza. La testa poggia su due spalle robuste e le braccia terminano con una serie di artigli affilati in grado di stritolare la pietra. Un chraal pesa tra i 500 e i 1.000 kg.

I chraal non sono in grado di parlare o comunicare in alcun modo, ma possiedono una forma rudimentale di intelligenza e possono comprendere gli ordini ed eseguirli, nelle circostanze appropriate.

COMBATTIMENTO

Un chraal è un uccisore spietato, che vive per versare il sangue dei suoi nemici. È raro che si ritiri da un combattimento e preferisce attaccare finché lui o il suo avversario non cadono. Un chraal inizia quasi sempre la battaglia con la sua arma a soffio. Concentra gli attacchi su qualsiasi creatura che dia segno di poter utilizzare il fuoco (sia di natura magica che comune). I chraal, però, sono troppo impazienti per affidarsi troppo a lungo alla loro arma a soffio. Preferiscono tuffarsi in mischia, facendo a pezzi gli avversari con i loro artigli affilati.

Arma a soffio (Sop): Un cono di 18 metri, 3 volte al giorno, 6d6 danni da freddo, Riflessi CD 19 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Spasmo mortale (Str): Quando viene ucciso, un chraal scompare in un'immensa esplosione di energia fredda che infligge 10 danni da freddo e 10 danni perforanti a ogni cosa nel raggio di 9 metri (Riflessi CD 19 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Congelare (Str): Un chraal genera un freddo talmente intenso che il suo solo contatto, compresi tutti gli attacchi, è sufficiente a infliggere +1d6 danni da freddo aggiuntivi. Qualsiasi arma metallica, se impugnata da un chraal in combattimento, trasmette altrettanti danni da freddo.

Deviazione del freddo (Sop): Le ondate di freddo magico, emanate dalle crepe che si aprono sul ghiaccio nero del chraal, forniscono alla creatura un'insolita forma di difesa, conferendogli un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura.



Chraal

CHRAAL IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i chraal sono nativi del piano ghiacciato di Risia, che diventa adiacente al Piano Materiale per un mese ogni cinque anni.

COLLEZIONISTA DI CADAVERI

Costrutto Grande

Dadi Vita: 17d10+30 (123 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 29 (-1 taglia, +20 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +12/+26

Attacco: Schianto +22 in mischia (4d8+10)

Attacco completo: 2 schianti +22 in mischia (4d8+10)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, impalare, afferrare migliorato, travolgere 4d8+15

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 31, Des 10, Cos -, Int 5, Sag 16, Car 14

Abilità: Ascoltare +15, Osservare +15

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: 18-34 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa gigantesca creatura ingobbita fatta di pietra e metallo incombe sui suoi nemici. Le braccia pesantemente corazzate arrivano quasi a toccare il terreno, pendendo inerti dalle spalle; la testa è piatta e oblunga, ma è la schiena ad attirare l'attenzione. Spuntori metallici di varia lunghezza, spinati e ricoperti di sangue fresco o essiccato, spuntano dalla corazza metallica che protegge la schiena. Alcuni corpi giacciono impalati sugli spuntori, con la bocca aperta in un urlo silenzioso.

I collezionisti di cadaveri in origine fungevano esattamente allo scopo indicato dal loro nome. Coloro che avevano interesse a raccogliere e conservare i cadaveri li inviavano a recuperare i corpi dei morti su un campo di battaglia. I corpi così recuperati venivano spesso usati dai generali per ottenere informazioni sulle forze nemiche, nonché per agevolare le ricerche mediche o magiche. Più sovente, però, i collezionisti di cadaveri venivano inviati a raccogliere i corpi per la creazione dei non morti. Questa attività, dopo

una battaglia, solitamente suscitava rappresaglie da parte di entrambi gli schieramenti, dal momento che a nessun esercito piace vedere i suoi morti tornare a combattere animati dalla necromanzia.

In tempo di pace, i collezionisti di cadaveri solitamente rimangono inattivi, nascondendosi in luoghi impervi non troppo lontani dal campo della loro ultima battaglia, in attesa di un nuovo padrone che dia loro degli ordini. Altri possono essere inviati a compiere il loro macabro lavoro da qualche padrone non troppo schizzinoso riguardo alla provenienza dei cadaveri. Altri ancora, tramite una perversa distorsione della logica, sono giunti alla conclusione che se non c'è nessuna battaglia nei dintorni, possono sempre fomentare un nuovo conflitto, così che i cadaveri tornino ad essere disponibili e la loro funzione originaria possa essere di nuovo espletata. Altri ancora, infine, hanno semplicemente smesso di funzionare in modo corretto. Senza uno scopo preciso, non sono in grado di distinguere tra i corpi dei viventi e dei morti, e li raccolgono entrambi indiscriminatamente.

Un collezionista di cadaveri, anche se molto ingobbito, misura circa 3,6 metri d'altezza e pesa 2.000 kg. Non sa parlare ma capisce un linguaggio noto al suo creatore, solitamente il Comune.

COMBATTIMENTO

Un collezionista di cadaveri solitamente inizia la battaglia usando la sua arma a soffio, per poi afferrare gli avversari paralizzati e impalarli sui suoi spuntori uccidendoli, prima di occuparsi di altri nemici. Se i nemici si dimostrano resistenti al suo soffio, il collezionista non esita ad afferrare e impalare qualsiasi creatura che possa raggiungere.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 metri, una volta ogni 1d4 round, gas paralizzante, Riflessi CD 18 nega. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Impalare (Str): Se un collezionista di cadaveri è riuscito a entrare in lotta con una creatura di taglia Media o inferiore, può tentare di impalare la creatura sugli spuntori che ha sulla schiena superando una prova di lotta. Per farlo, è necessaria un'azione standard che non provoca attacchi di opportunità. Se il collezionista riesce a impalare una creatura, questa subisce 4d8+15 danni e viene considerata immobilizzata. Ad ogni round, la creatura subisce altri 2d8 danni, dato che i movimenti del collezionista di cadaveri provocano sempre più dolore alla creatura impalata.



Collezionista di cadaveri

La creatura non può liberarsi, a meno che non effettui con successo una prova di Forza con CD 28. Il successo indica che riesce a liberarsi dallo spuntone ma nel farlo subisce altri 2d8 danni. Un fallimento significa che la creatura subisce 4d8 danni e rimane immobilizzata sul posto. Un alleato può tentare di liberare una creatura impalata con una prova di Forza con CD 20.

Una volta che un collezionista di cadaveri ha impalato una o più creature sui suoi spuntoni dorsali, non viene più considerato in lotta e può attaccare gli altri avversari senza penalità. Non può usare i suoi attacchi di schianto contro i nemici impalati. Le creature che riescono a liberarsi da un collezionista di cadaveri diventano immediatamente i suoi bersagli principali. Solitamente il collezionista si mette in caccia di queste creature a discapito di tutte le altre, se esiste anche una minima possibilità di riprenderle e impalarle di nuovo.

Gli spuntoni dorsali di un collezionista di cadaveri possono trattenere fino a 4 creature Medie, 16 creature Piccole o 64 creature Minuscole. Le creature di taglia inferiore alla Minuscola sono troppo difficili da impalare sugli spuntoni, anche se il collezionista può comunque infliggere loro 4d8+15 danni sfregandole sugli spuntoni con una prova di lotta effettuata con successo, una volta che è entrato in lotta con loro.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un collezionista di cadaveri deve colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di impalare l'avversario nel round successivo.

Travolgere (Str): Riflessi CD 28 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Immunità alla magia (Str): Come i golem, anche i collezionisti di cadaveri sono particolarmente resistenti alla magia. Tuttavia, questa forma di resistenza funziona in modo leggermente diverso in un collezionista di cadaveri.

Un collezionista di cadaveri è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta una resistenza agli incantesimi. Inoltre, gli incantesimi di 3° livello o inferiore lanciati contro un collezionista di cadaveri si ritorcono contro l'incantatore come se il collezionista fosse sotto l'effetto di un imbattibile *riflettere incantesimo*. Questo effetto non può essere dissolto o soppresso, fatta eccezione per quegli incantesimi che infliggono danni da elettricità (vedi sotto). Gli incantesimi che infliggono danni da ruggine o alterano la pietra superano l'immunità alla magia. Altri incantesimi ed effetti funzionano diversamente sulla creatura, come indicato di seguito.

Se un attacco magico infligge danni sonori, il collezionista di cadaveri viene rallentato (come per l'incantesimo *lentezza*) per 3 round, senza consentire alcun tiro salvezza. Gli incantesimi sonori di 3° livello o inferiore vengono assorbiti dal collezionista e non riflessi.

Gli attacchi magici che infliggono danni da elettricità vengono assorbiti invece che riflessi. Un attacco del genere spezza qualsiasi effetto di *lentezza* sul collezionista e guarisce 1d6 danni per ogni 6 danni che l'attacco altrimenti infliggerebbe. Se i danni guariti porterebbero il collezionista a un numero di punti ferita superiore al suo

massimo, i punti in eccesso vengono acquisiti come punti ferita temporanei.

Un collezionista di cadaveri viene influenzato normalmente dagli attacchi della ruggine. Inoltre, gli attacchi magici che alterano la natura della pietra, come *trasmutare roccia in fango*, infliggono al collezionista di cadaveri 1d6 danni per livello dell'incantesimo.

COLLEZIONISTA DI CADAVERI SUPERIORE

Costrutto Enorme

Dadi Vita: 35d10+40 (232 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 30 (-2 taglia, -1 Des, +23 naturale), contatto
7, colto alla sprovvista 30

Attacco base/Lotta: +26/+48

Attacco: Schianto +39 in mischia (6d8+14)

Attacco completo: 2 schianti +39 in mischia (6d8+14)

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, impalare, afferrare migliorato, travolgere 6d8+21

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +12, Vol +14

Caratteristiche: For 39, Des 8, Cos -, Int 5, Sag 16, Car 14

Abilità: Ascoltare +24, Osservare +24

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: 36-60 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un collezionista di cadaveri superiore, un costrutto imponente e ancora più massiccio di un collezionista normale, è alto circa 9 metri e pesa quasi 15 tonnellate.

Combattimento

In aggiunta alle tattiche comuni a tutti i collezionisti di cadaveri, un collezionista di cadaveri superiore può anche scegliere di spingere, oltrepassare e travolgere i suoi avversari per separarli e schiacciarli.

Arma a soffio (Sop): Cono di 9 metri, una volta ogni 1d4 round, gas paralizzante, Riflessi CD 27 nega. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Travolgere (Str): Riflessi CD 41 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

COLLEZIONISTI DI CADAVERI IN EBERRON

I collezionisti di cadaveri possono essere incontrati in tutta la Landa Gemente, mentre vagliano i campi di battaglia con lentezza e metodo.

COLOSSO SPACCAPIETRE

Costrutto Enorme (Terra)
Dadi Vita: 29d10+40 (199 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvisa 36
Attacco base/Lotta: +21/+42
Attacco: Schianto +32 in mischia (4d6+13)
Attacco completo: 4 schianti +32 in mischia (4d6+13)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Colpo frastornante, passo tonante, travolgere 4d6+19
Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10, combattere nei tunnel, resistenza agli incantesimi 23
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +9, Vol +9
Caratteristiche: For 37, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-4)
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 30-45 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo gigantesco automa assomiglia a un gatto di pietra a sei zampe. Quattro enormi braccia spuntano dalle due paia di spalle frontali e la corporatura è tozza e squadrata.

Il colosso spaccapietra, uno dei costrutti più potenti che esistono, è una delle più letali espressioni dell'ingegneria e del potere magico dei nani. Ricavato da un unico blocco di pietra, il colosso è una vista terrificante sul campo di battaglia ed è in grado di schiacciare letteralmente intere orde di truppe inferiori. Anche se in origine venne ideato dai nani, i segreti della creazione dei costrutti spaccapietra furono trasmessi anche alle altre razze, e i personaggi avranno probabilità assai maggiori di incontrarne uno come nemico che non come alleato pronto a combattere al loro fianco.

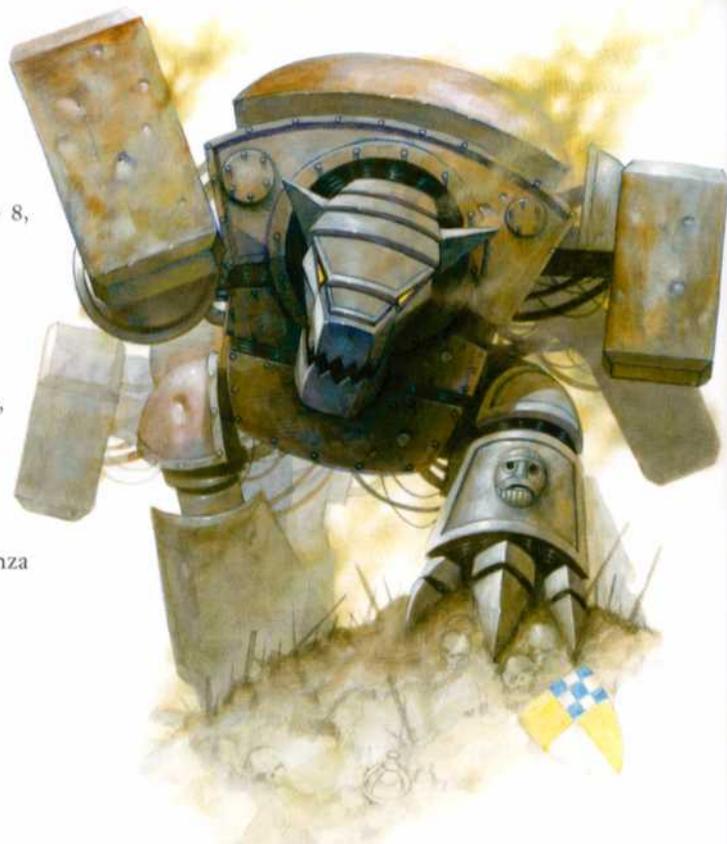
Un colosso spaccapietra ha più o meno la stessa corporatura di un elefante, anche se probabilmente è leggermente più basso e più largo. È dotato di quattro grosse braccia, ognuna delle quali parte dalle due prime spalle del colosso.

I colossi spaccapietra non sanno parlare e non possono emettere alcun suono vocale; inoltre, non emanano alcun odore distinguibile.

COMBATTIMENTO

Un colosso spaccapietra affronta il combattimento con la precisione brutale e spietata che caratterizza molti costrutti. Quando deve far fronte a grossi gruppi di avversari, un colosso avanza per travolgere le creature più vulnerabili e sferra colpi coi suoi arti.

Come la sua controparte più piccola, lo sventratore spaccapietra (vedi pagina 175), un colosso non possiede alcuna capacità che gli consenta di combattere a distanza e finisce per



Colosso spaccapietra

ritrovarsi alla mercé dei gruppi con una notevole mobilità e dotati di potenti attacchi a distanza. Per questo motivo, i nani e le altre razze che fanno uso dei colossi spaccapietra di solito li affiancano a potenti arcieri o incantatori in grado di abbattere quegli avversari intenzionati a combattere a distanza.

Colpo frastornante (Str): Qualsiasi creatura colpita da un colosso spaccapietra deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24 o essere frastornato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggiezza.

Passo tonante (Str): I passi pesantissimi di un colosso spaccapietra fanno tremare il terreno. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri da un colosso spaccapietra in movimento deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 o cadere a terra prona. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggiezza.

Travolgere (Str): Riflessi CD 37 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Combattere nei tunnel (Str): Un colosso spaccapietra ha una capacità limitata di adattare la propria forma per passare in un'area stretta. Non subisce una penalità ai tiri per colpire o alla Classe Armatura quando si stringe per passare in uno spazio ristretto. Vedi pagina 29 della Guida del DUNGEON MASTER per ulteriori informazioni sullo stringersi per entrare in uno spazio ristretto.

COSTRUZIONE

Il corpo di un colosso spaccapietra è stato ricavato scolpendo un singolo blocco di pietra, in modo analogo a un golem di pietra. Il colosso pesa almeno 5.000 kg. La pietra deve essere di qualità straordinaria e costa 10.000 mo. L'assemblaggio del corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 25 o una prova di Artigianato (lavori in muratura) con CD 25.

LI 18°; Creare Costrutti, costruzione/cerca, pelle di pietra, suono dirompente, l'incantatore deve essere almeno di 18° livello; Prezzo 170.000 mo; Costo 90.000 mo + 6.400 PE.

CREATURA BOSCHIVA

Le creature boschive si sono fuse con la natura; per buona parte, sono diventate creature vegetali. Queste creature hanno una mentalità insolita, molto simile a quella dei treant. Sono un tutt'uno con la natura e vivono in pace con la natura e con se stessi.

ESEMPIO DI CREATURA BOSCHIVA

Questo esempio usa una lucertola varano come creatura base.

Varano boschivo

Animale Medio

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 22 (+2 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+4) o schianto +5 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+4) o schianto +5 in mischia (1d6+4)

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

Attacchi speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/tagliente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +6², Nascondersi +6², Nuotare +11, Osservare +4, Scalare +7

Talenti: Allerta, Tempra Possente

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Avanzamento: 4-5 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questa lucertola lunga 1,2 metri ha una pelle simile alla corteccia e le scaglie hanno la forma e le tonalità delle foglie.

I varani boschivi a volte vivono nel fitto delle foreste dove abitano anche i treant.

Combattimento

I varani boschivi possono rivelarsi aggressivi, poiché usano le potenti mascelle per dilaniare le prede o i nemici. Attaccano anche chiunque costituisca una minaccia per il loro habitat.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: evoca alleato naturale II, intralciare (CD 7).

Abilità: Un varano boschivo riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

I varani boschivi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle aree naturali di superficie, il bonus di Nascondersi aumenta a +12 e il bonus di Muoversi Silenziosamente a +8.

ESEMPIO DI CREATURA BOSCHIVA

Questo esempio usa una druida umana di 9° livello come creatura base.

Autunno, druida umana boschiva di 9° livello

Umanoide Medio (Umano)

Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 28 (+3 Des, +4 armatura di cuoio+2, +4 scudo pesante di legno+2, +7 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +6/+7

Attacco: Scimitarra+1 +9/+4 in mischia (1d6+2/18-20) o schianto +7 in mischia (1d6+1)

Attacco completo: Scimitarra+1 +9/+4 in mischia (1d6+2/18-20) e schianto +2 in mischia (1d6+1)

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

Attacchi speciali: Capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Compagno animale, riduzione del danno 5/tagliente, visione crepuscolare, senso della natura, tratti dei vegetali, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, immunità al veleno, vulnerabilità al fuoco, empatia selvatica, forma selvatica 3 volte al giorno, andatura nel bosco

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +12

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 13, Int 10, Sag 19, Car 8

Abilità: Addestrare Animali +11 (+15 con il compagno), Ascoltare +15, Cavalcare +5, Conoscenze (natura) +13, Muoversi Silenziosamente +3², Nascondersi +3², Osservare +15, Sopravvivenza +15 (+17 negli ambienti naturali di superficie)

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (scimitarra), Riflessi Fulminei, Seguire Tracce, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Neutrale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Questa figura è una fusione tra una donna umana e un vegetale. La pelle è simile alla corteccia e tra i capelli crescono delle foglie. Porta una scimitarra e una fionda e indossa vestiti semplici intessuti di foglie.



Varano boschivo

A volte è possibile incontrare gli umani boschivi nelle foreste più remote. Spesso la creatura è un druido o un ranger, ma le creature boschive possono appartenere a qualsiasi classe.

Combattimento

Autunno preferisce affrontare i nemici a distanza. Usa gli incantesimi più potenti, come *metamorfosi funesta* e *tempesta di ghiaccio*, prima di portare a termine il combattimento rapidamente.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *parlare con i vegetali*; 1 volta al giorno: *evoca alleato naturale II*, *evoca alleato naturale IV*, *intralciare* (CD 10).

Compagno animale (Str): Autunno ha un ghiottone crudele di nome Ombragrìgia come compagno animale (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 13). Autunno e Ombragrìgia beneficiano delle qualità speciali di legame e di condividere incantesimi (vedi sotto).

Legame (Str): Autunno può gestire le azioni di Ombragrìgia con un'azione gratuita, o "spingerlo" con un'azione di movimento. Ottiene un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali relative al suo compagno.

Senso della natura (Str): Autunno ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Autunno riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Condividere incantesimi (Str): Qualsiasi incantesimo che Autunno lanci su se stessa ha effetto anche sul compagno animale, se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri da lei. Può inoltre lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Passo senza tracce (Str): Autunno non lascia tracce negli ambienti naturali e non è possibile seguirne le tracce.

Immunità al veleno (Str): Autunno è immune a tutti i veleni.

Empatia selvatica (Str): Autunno può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un individuo. Tira 1d20+10 per determinare il risultato della prova di empatia selvatica (1d20+6 se tenta di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2).

Forma selvatica (Sop): Autunno può trasformarsi in un animale Piccolo, Medio o Grande e ritornare alla forma originale tre volte al giorno, fino a un massimo di 9 ore.

Andatura nel bosco (Str): Autunno può attraversare rovi, sterpi naturali, zone infestate o terreni analoghi alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi o zone infestate che sono stati manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno comunque effetto su di lei.

Tipici incantesimi da druido preparati (6/5/5/4/3/1): 0-creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, individuazione

del veleno, luce, riparare; 1°-charme su animali (CD 15), contrastare elementi, luminescenza, passo veloce, pietra magica; 2°-forma arborea, forza del toro, lama infuocata, movimenti del ragno, riscaldare il metallo (CD 16); 3°-crescita di spine (CD 17), fondersi nella pietra, luce diurna, zanna magica superiore; 4°-dissolvi magie, libertà di movimento, tempesta di ghiaccio; 5°-metamorfosi funesta (CD 19).

Proprietà: Scimitarra+1, armatura di cuoio+2, scudo pesante di legno+2, talismano della Saggezza+2, guanti della Destrezza+2, bacchetta di cura ferite moderate (25 cariche), 10 mp, 18 mo.

Ombragrìgia, ghiottone crudele compagno

animale: GS 5; animale Grande; DV 7d8+31; pf 62; Iniz +3; Vel 9 m, scalare 3 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +13; Spazio/Portata 3 m/1,5 m; Att +8 in mischia (1d6+6, artiglio); Att comp +8/+8 in mischia (1d6+6, artigli) e +3 in mischia (1d8+3, morso); AS ira; QS eludere, legame, visione crepuscolare, olfatto acuto, condividere incantesimi, due comandi bonus; AL N; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +5; For 23, Des 18, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Osservare +7, Scalare +14; Allerta, Robustezza, Seguire Tracce^B.

Ira (Str): Un ghiottone crudele che subisce danni in combattimento entra in uno stato di ira frenetica nel suo turno successivo, sferrando colpi con gli artigli e mordendo furiosamente finché lui o il suo avversario non cadono morti. Un ghiottone crudele in preda all'ira ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e -2 alla CA. La creatura non può porre fine alla sua ira volontariamente.

Eludere (Str): Ombragrìgia non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

Legame (Str): Autunno può gestire le azioni del suo compagno animale come azione gratuita. Ottiene anche un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e alle prove di Addestrare Animali relative al suo

ghiottone crudele compagno.

Condividere incantesimi (Str): Qualsiasi incantesimo che Autunno lanci su se stessa ha effetto anche sul compagno animale, se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri da lei. Può inoltre lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Abilità: Un ghiottone crudele riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

CREARE UNA CREATURA BOSCHIVA

"Boschivo" è un archetipo ereditato che può essere aggiunto a qualsiasi animale, bestia magica, drago, folletto, gigante,



Autunno,
druida boschiva

umanoide o umanoide mostruoso corporeo (da qui in avanti indicato come "creatura base").

Un boschivo usa tutte le statistiche e le capacità della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo di un boschivo non cambia, ma la creatura sviluppa pienamente i tratti dei vegetali (vedi sotto).

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di 7.

Attacco: Un boschivo mantiene tutti gli attacchi della creatura base e ottiene anche un attacco di schianto, se già non ne possedeva uno. Se la creatura base è in grado di usare armi, il boschivo mantiene questa capacità. Una creatura dotata di armi naturali mantiene le sue armi naturali. Un boschivo che combatte senz'armi può usare il suo attacco di schianto o la sua arma naturale primaria (se ne possiede una). Un boschivo dotato di un'arma può usare il suo schianto o la sua arma, come preferisce.

Attacco completo: Un boschivo che combatte senz'armi può usare il suo attacco di schianto (vedi sopra) o le sue armi naturali (se ne possiede). Se è dotato di un'arma, solitamente usa l'arma come attacco primario assieme a uno schianto o a un'altra arma naturale come attacco naturale secondario.

Danni: I boschivi sono dotati di attacchi di schianto. Se la creatura base non ha questa forma di attacco, si usa la quantità di danni appropriata della tabella sottostante, in base alla taglia del boschivo. Le creature che hanno altri tipi di armi naturali mantengono le loro vecchie quantità di danni o usano la quantità appropriata dalla tabella sottostante, quale sia migliore.

Taglia	Danni
Piccolissima	1
Minuta	1d2
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Mastodontica	2d8
Colossale	4d6

Capacità magiche: Un boschivo con un punteggio di Saggezza di 8 o più ottiene alcune capacità magiche in base ai suoi Dadi Vita, come indicato nella tabella sottostante. Le capacità sono cumulative; ad esempio, una chimera boschiva (9 DV) può usare *intralciare* una volta al giorno, *evoca alleato naturale II* una volta al giorno, *parlare con i vegetali* tre volte al giorno ed *evoca alleato naturale IV* una volta al giorno. Il livello dell'incantatore è pari ai DV della creatura e la CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV	Capacità
1-2	<i>Intralciare</i> 1 volta al giorno
3-5	<i>Evoca alleato naturale II</i> 1 volta al giorno
6-7	<i>Parlare con i vegetali</i> 3 volte al giorno
8-10	<i>Evoca alleato naturale IV</i> 1 volta al giorno
11-12	<i>Comandare vegetali</i> 1 volta al giorno
13-15	<i>Evoca alleato naturale VI</i> 1 volta al giorno
16-18	<i>Animare vegetali</i> 1 volta al giorno
19-20	<i>Evoca alleato naturale VIII</i> 1 volta al giorno
21 o più	<i>Controllare vegetali</i> 1 volta al giorno ed <i>evoca alleato naturale IX</i> 1 volta al giorno

Qualità speciali: Una creatura boschiva mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali.

Riduzione del danno (Str): Una creatura boschiva ha riduzione del danno 5/tagliante.

Visione crepuscolare (Str): La creatura ottiene visione crepuscolare, che le consente di vedere due volte meglio di un umano alla luce delle stelle, della luna o di una torcia, o in condizioni analoghe di penombra. Mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

Tratti dei vegetali: Un boschivo ha immunità al veleno, agli effetti magici di sonno, alla paralisi, alla metamorfosi, allo stordimento e a incantesimi e capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Non è soggetto ai danni extra dei colpi critici.

Bonus di abilità (Str): La pelle e i capelli di un boschivo assomigliano a corteccia e alle foglie. Se la creatura è dotata di ali, queste assumono forma di fronde o foglie, e ogni parte della creatura ha connotazioni vegetali che cambiano col cambiare delle stagioni. È verde chiaro all'inizio di primavera e si scurisce durante l'estate. In autunno diventa giallo, arancio o rosso, come un albero a foglie caduche. D'inverno, diventa marrone e spoglio. Un boschivo riceve un bonus di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi negli ambienti naturali di superficie.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Le creature boschive sono vulnerabili al fuoco. Un boschivo subisce dall'effetto danni incrementati della metà (+50%) rispetto al normale, indipendentemente dal fatto che sia concesso o meno un tiro salvezza e che il tiro salvezza sia o meno effettuato con successo.

Ambiente: Qualsiasi ambiente naturale di superficie.

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

Organizzazione: La stessa della creatura base, con la differenza che la maggior parte del gruppo in genere sarà composto da elementi della creatura base, più un singolo boschivo.

Modificatore di livello: +3.

BOSCHIVI IN EBERRON

I boschivi vivono nelle foreste e nelle giungle di tutto il Khorvaire e dell'Aerenal. Gli elfi di Aerenal allevano gorilla e babuini boschivi come animali domestici, mentre gli elfi di Valenar cacciano le lucertole boschive per passatempo (usando la loro pelle per creare vestiti di lusso e armature). Una tribù di halfling selvaggi boschivi chiamati Feryk vive nelle giungle di Xen'drik. I Feryk, che adorano un gruppo di antichi treant conosciuti come il Bosco Sacro di Viridian, un tempo si incontravano e commerciavano con gli stranieri, ma una letale epidemia di origini sconosciute ha corrotto il Bosco Sacro di Viridian e ha reso i Feryk delle creature selvagge e ferali.

BOSCHIVI NEL FAERÛN

Secondo le leggende, i luoghi in cui Silvanus ha toccato il terreno di Toril sarebbero particolarmente fertili e benedetti. Se Silvanus si è intrattenuto più a lungo in un luogo, gli alberi e le piante di quel luogo saranno più grandi e robusti. Una leggenda narra che un bambino concepito o nato in un luogo del genere potrebbe ricevere la benedizione del Padre delle Foreste e diventare un tutt'uno con la natura, vale a dire un boschivo.

CREATURA DEFORMATA MAGICAMENTE

Le creature deformate magicamente sono state corrotte da qualche potente magia. Molto tempo fa, alcuni potenti incantatori infusero la magia nei corpi di molte creature, nel tentativo di renderle più forti, più robuste e più controllabili. La magia usata in questo processo alterò per sempre la natura delle creature influenzate. Questi cambiamenti si rivelarono irreversibili e le creature deformate divennero una vera e propria specie, maturando e generando dei discendenti. Il processo fu parzialmente un successo, e le creature divennero a tutti gli effetti più forti e più veloci rispetto ai normali esemplari della loro specie. Tuttavia, si dimostrarono incontrollabili, nonché più intelligenti e dalla mente più pronta rispetto agli altri esemplari delle loro specie. Inoltre, le creature svilupparono una mentalità strana e aliena, reagendo a molte situazioni in modo insolito ma scaltro.

ESEMPIO DI CREATURA DEFORMATA MAGICAMENTE

Questo esempio usa un ettin come creatura base.

Ettin deformato magicamente

Aberrazione Grande (Gigante Atipico)

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m in armatura di pelle (6 quadretti); velocità base 12 m

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

Attacco base/Lotta: +7/+19

Attacco: Morning star +14 in mischia (2d6+8) o giavellotto +6 a distanza (1d8+8)

Attacco completo: 2 morning star +14/+9 in mischia (2d6+8) o 2 giavellotti +6 a distanza (1d8+8)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, assorbire incantesimi, resistenza agli incantesimi 21, combattere con due armi superiore

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +3, Vol +5

Caratteristiche: For 27, Des 10, Cos 19, Int 10, Sag 10, Car 11

Abilità: Ascoltare +13, Cercare +6, Osservare +13

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Colline fredde

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), drappello (1-2 più 1-2 orsi bruni), banda (3-5 più 1-2 orsi bruni) o colonia (3-5 più 1-2 orsi bruni e 7-12 orchi o 9-16 goblin)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +8

Questo grosso gigante ha due teste e ognuno dei due volti è distorto e deformato da una strana forza. Le teste mostrano orribili fattezze porcine e una strana distorsione rende la creatura sconcertante a vedersi. Le mascelle triangolari della creatura sono dotate di canini inferiori ricurvi, simili alle zanne di un cinghiale. La pelle della creatura è ricoperta di chiazze scagliose e di pelliccia, e le braccia sembrano distorte e deformate come i suoi lineamenti. L'alterazione conferisce alla creatura un aspetto innaturale, ma la fa anche muovere con sorprendente agilità e forza.

Un ettin deformato magicamente possiede il temperamento crudele e imprevedibile di un normale ettin, unito all'aspetto distorto comune a tutte le creature deformate magicamente. Le due teste rendono la creatura straordinariamente perspicace e allerta. Quei pochi abbastanza forti e prudenti da controllare una creatura del genere scopriranno che essa si rivela un guardiano e un esploratore eccellente.

Come i suoi simili normali, un ettin deformato magicamente non si lava mai, se può evitarlo, e la creatura diventa talmente lurida che la pelle finisce per assomigliare a uno spesso strato di cuoio grigiastro. Un ettin adulto deformato magicamente è alto circa 3,3 metri ma è talmente curvo e gobbo che, se mai si ergesse completamente dritto, guadagnerebbe 30 o 60 cm in altezza. Una tipica creatura pesa 2.600 kg o più e vive fino a 125 anni.

Un ettin deformato magicamente parla il Comune e il Gigante. Gli ettin deformati magicamente parlano anche versioni dialettali dell'Orchesco e del Goblin e solitamente sono in grado di comunicare le loro intenzioni a coloro che conoscono questi linguaggi.

COMBATTIMENTO

Gli ettin deformati magicamente sono guerrieri astuti e pericolosi. Preferiscono tendere imboscate alle loro vittime piuttosto che caricare a testa bassa in un combattimento, ma una volta che lo scontro è iniziato, un ettin deformato magicamente combatte furiosamente finché tutti i nemici non sono morti. Quando è possibile, un ettin deformato magicamente si avvicina agli incantatori, costringendoli a lanciare altri incantesimi in modo da poter assorbire la loro energia magica.

Quando l'ettin assorbe l'energia magica, solitamente usa l'energia innanzitutto per aumentare la sua Costituzione, poi la sua Forza, e infine per accumulare punti ferita da qualsiasi altra energia magica assorbita. Se è in difficoltà e abbastanza fortunato da assorbire un incantesimo, un ettin deformato magicamente userà l'energia per incrementare la sua velocità base e poi fuggire.

Absorbire incantesimi (Sop): Ogni volta che un incantesimo non riesce a superare la resistenza agli incantesimi di un ettin deformato magicamente, la creatura acquisisce uno dei seguenti benefici, scelto nel momento in cui si risolve l'effetto dell'incantesimo.

Potenza: L'ettin deformato magicamente riceve un bonus di potenziamento +4 alla Forza per 1 minuto.

Agilità: L'ettin deformato magicamente riceve un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza per 1 minuto.

Resistenza fisica: L'ettin deformato magicamente riceve un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione per 1 minuto.

Vita: L'ettin deformato magicamente ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 x il livello dell'incantesimo fallito.

Velocità: La velocità base dell'ettin deformato magicamente aumenta di un numero di metri pari a 1,5 x il livello dell'incantesimo fallito.

Resistenza: L'ettin deformato magicamente ottiene resistenza 10 a un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o danni sonori).

Combattere con due armi superiore (Str): Un ettin deformato magicamente combatte con una morning star o un giavellotto in ogni mano. Siccome ognuna delle due teste controlla un braccio, un ettin deformato magicamente non subisce una penalità ai tiri per colpire o ai tiri per i danni solitamente applicata per attaccare con due armi.

Abilità: Le due teste di un ettin deformato magicamente gli conferiscono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

CREARE UNA CREATURA DEFORMATA MAGICAMENTE

"Deformata magicamente" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, parassita, umanoide, umanoide mostruoso o vegetale corporeo (da qui in avanti indicato come "creatura base").

Una creatura deformata magicamente usa tutte le statistiche e le capacità della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in "aberrazione". Non è necessario ricalcolare i Dadi Vita, il bonus di attacco base, i tiri salvezza o i punti abilità della creatura. La creatura acquisisce il sottotipo "atipico", se necessario. La taglia non cambia.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale aumenta di 2 (si somma a qualsiasi bonus di armatura naturale che abbia la creatura base).

Qualità speciali: Un creatura deformata magicamente mantiene tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti qualità speciali.

Resistenza agli incantesimi (Str): Una creatura deformata magicamente ottiene resistenza agli incantesimi pari a 11 + i suoi Dadi Vita. Se la creatura ha già una resistenza agli incantesimi, si usa il più alto tra i due valori.

Assorbire incantesimi (Sop): Ogni volta che un incantesimo non riesce a superare la resistenza agli incantesimi di una creatura deformata magicamente, la creatura acquisisce uno dei seguenti benefici, scelto nel momento in cui si risolve l'effetto dell'incantesimo.

Potenza: La creatura deformata magicamente riceve un bonus di potenziamento +4 alla Forza per 1 minuto.

Agilità: La creatura deformata magicamente riceve un bonus di potenziamento +4 alla Destrezza per 1 minuto.

Resistenza fisica: La creatura deformata magicamente riceve un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione per 1 minuto.

Vita: La creatura deformata magicamente ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 x il livello dell'incantesimo fallito.

Velocità: La velocità base della creatura deformata magicamente aumenta di un numero di metri pari a 1,5 x il livello dell'incantesimo fallito.

Resistenza: La creatura deformata magicamente ottiene resistenza 10 a un tipo di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o danni sonori).

Caratteristiche: Rispetto alla creatura base aumentano come segue: For +4, Des +2, Cos +4, Int +4.

Grado di Sfida: 3 DV o meno, come la creatura base; da 4 a 10 DV, come la creatura base +1; da 11 DV in su, come la creatura base +2.

Allineamento: Generalmente malvagio (qualsiasi). Le creature deformate magicamente di solito sono egoiste e crudeli.

Modificatore di livello: +3.

CREATURE DEFORMATE MAGICAMENTE IN EBERRON

In un passato remoto, quando gli umani ancora non camminavano in Eberron, i draghi stregoni condussero i loro espe-



Ettin deformato

rimenti su varie creature inferiori nel vano tentativo di migliorarle. I draghi facevano scontrare tra loro le creature deformate magicamente, per puro divertimento. Dopo secoli di esperimenti, si annoiarono di questa pratica e si interessarono più a fondo delle Profezie draconiche. Molte delle loro creazioni deformate magicamente sopravvissero al passare dei secoli e continuarono a vivere in Eberron fino al presente, anche se in poche ricordano la verità sulle loro origini.

I giganti di Xen'drik appresero i segreti della creazione delle creature deformate magicamente dai draghi e ripresero a praticare quegli esperimenti arcani, creando elfi, orchi, ettin e perfino altre creature più mostruose deformate magicamente. Molte creature deformate magicamente che un tempo servivano i giganti ora infestano le rovine della civiltà perduta dei giganti.

CREATURE DEFORMATE MAGICAMENTE NEL FAERÛN

Le origini delle creature deformate magicamente risalgono fino a Netheril, forse fino alle stesse Pergamene di Nether. I maghi Netheresi inviavano le loro creazioni deformate magicamente negli eserciti regolari, oppure le usavano per difendere le città dai feroci assalti dei phaerimm. Alcune ricerche condotte tra le antiche rovine di Netheril consentirono ai Maghi Rossi di Thay di scoprire i segreti per generare le creature deformate magicamente, e nuove varianti hanno iniziato a emergere da Monte Thay, pronte a eseguire il volere dei Maghi Rossi.

CREATURA A MENTE VUOTA

Con la stessa intensità con cui amano divorare il cervello delle creature inferiori, i mind flayer sono anche interessati a trovare nuovi modi per creare dei servitori. Molte creature vengono conservate nelle città e nelle comunità dei mind flayer per condurre ricerche o per fungere da modelli base di nuove, mostruose creazioni adatte a servire gli illithid.

Nelle ere passate, gli esperimenti dei mind flayer condussero alla scoperta di un metodo adeguato per creare una nuova razza di servitori, consumando innumerevoli cervelli di creature nel corso delle ricerche. Soltanto quando un illithid propose di lasciare una parte del cervello intatta (quel che bastava a mantenere le funzioni motorie del corpo) la prima creatura a mente vuota vide la luce. Una creatura a mente vuota vacilla sulla soglia della morte come risultato del suo processo di creazione, ricevendo potere dal rituale psionico usato per infondere in essa una parvenza di vita.

La creazione di una creatura a mente vuota richiede gli sforzi congiunti di tre illithid, uno dei quali deve essere il mind flayer che è riuscito ad attaccare tutti e quattro i tentacoli al teschio della creatura. I tre iniziano a divorare alcune parti del cervello del soggetto finché non rimane soltanto la parte che consente alla creatura di muoversi. Nel teschio quasi vuoto, tramite i fori creati dai tentacoli, viene riversata una dose di muco verdastro trasparente, caricato di energia psionica. Quando il cranio della creatura a mente vuota è di nuovo pieno, i mind flayer riempiono i quattro fori del teschio con grumi mucosi più densi che si solidificano rapidamente per fungere da tappi. Alla fine del procedimento, la creatura è pronta e disposta a obbedire all'orribile volere dei suoi padroni.

Una creatura a mente vuota è in grado di pensare da sola. Anche se il suo cervello è quasi scomparso, la fanghiglia psionica che ha preso il posto della materia grigia conferisce alla creatura la capacità di funzionare intellettualmente anche meglio di quanto non riuscisse a fare prima della trasformazione. Il processo di vuoto mentale rende anche la creatura più veloce, più forte, più robusta e (cosa assai più importante per i mind flayer) di aspetto immutato fisicamente. Una creatura a mente vuota assomiglia sotto tutti gli aspetti alla creatura base utilizzata, fatta eccezione per i quattro fori tappati sul cranio (che risultano visibili nel caso di un'attenta osservazione, se mai se ne presentasse la possibilità), che a volte lasciano colare piccole gocce di fluido verdastro. Una creatura a mente vuota è una spia quasi perfetta per gli illithid, in grado di tornare a casa e alla sua vita passata con pochissime possibilità di essere individuata, ma pronta a raccogliere informazioni per preparare l'inevitabile assalto degli illithid.

Una creatura a mente vuota è vincolata ai suoi tre padroni mind flayer (vedi la qualità speciale di mind flayer ospite, più avanti). Tuttavia, alcune sono riuscite a liberarsi dal controllo dei loro padroni. Se tutti e tre gli illithid legati a una creatura a mente

vuota vengono uccisi, la creatura recupera il suo libero arbitrio, anche se rimane fisicamente alterata. Inoltre, un incantesimo *desiderio* o *miracolo* formulati con molta attenzione possono liberare la creatura a mente vuota dal suo legame e perfino invertire il processo; gli illithid legati alla creatura si accorgono però di questo tentativo e in genere si mettono alla ricerca del loro servitore fuggiasco per catturarlo o ucciderlo direttamente.

ESEMPIO DI CREATURA A MENTE VUOTA

Questo esempio usa un grimlock come creatura base.

Grimlock a mente vuota

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 2d8+6 (15 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +2/+6 (+10 con tentacolo)

Attacco: Ascia da battaglia +6 in mischia (1d8+6/x3) o tentacolo +6 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Ascia da battaglia +6 in mischia (1d8+6/x3) e tentacolo +6 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (tentacolo fino a 3 m)

Attacchi speciali: Cono di fanghiglia, stritolare 1d6+6, afferrare migliorato, tentacolo senziente

Qualità speciali: Vista cieca 12 m, riduzione del danno 5/magia, immunità, mind flayer ospite, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 12

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

Caratteristiche: For 19, Des 15, Cos 17, Int 12, Sag 8, Car 4

Abilità: Artista della Fuga +6, Ascoltare +5, Intimidire +1, Nascondersi +4°, Osservare +3, Raggiare +1, Scalare +6

Talenti: Allerta, Riflessi in Combattimento,

Seguire Tracce^B, Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Questo umanoide muscoloso, privo di occhi, ha un rivolo di muco verdastro pallido che cola sul collo.

Un grimlock a mente vuota funge da spia per i suoi padroni mind flayer all'interno della sua comunità.

Combattimento

In battaglia, un grimlock a mente vuota usa il suo attacco di cono di fanghiglia, nel tentativo di coglierne all'interno il maggior numero di avversari possibile, prima di ricorrere ai suoi attacchi con le armi e col tentacolo.

Cono di fanghiglia (Sop): Una volta al giorno, un grimlock a mente vuota può spruzzare davanti a sé un cono di fan-



Grimlock a mente vuota

ghiglia di 9 metri dall'interno del suo cranio, infliggendo 2d6 danni da acido (Riflessi CD 14 dimezza). Qualsiasi creatura danneggiata dalla fanghiglia subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà ed è stordita per 1d4+1 round (Tempra CD 14 nega l'effetto di stordimento). Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Stritolare (Str): Un grimlock a mente vuota infligge 1d6+6 danni quando effettua con successo una prova di lotta con il suo tentacolo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un grimlock a mente vuota deve colpire una creatura di taglia Media o inferiore con il suo tentacolo. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Un grimlock a mente vuota riceve un bonus razziale di +4 alle prove di lotta effettuate con il tentacolo. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Tentacolo senziente (Str): Il tentacolo di un grimlock a mente vuota attacca agendo di sua volontà. La creatura può indirizzarlo affinché colpisca determinati bersagli, ma la natura psionica del tentacolo gli consente di flettersi e di muoversi senza ostacolare le altre capacità di combattimento della creatura. Un grimlock a mente vuota che sia riuscito a entrare in lotta con una creatura usando il suo tentacolo può attaccare un'altra creatura senza alcuna penalità, purché tale creatura si trovi entro 3 metri.

Immunità (Str): Un grimlock a mente vuota ha immunità all'acido, agli attacchi con lo sguardo, agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), agli effetti visivi, alle illusioni e ad altre forme di attacco basate sulla vista. È anche immune ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica e ai risucchi di energia.

Mind flyer ospite (Sop): I padroni mind flyer del grimlock a mente vuota sono immediatamente consapevoli dei danni che la creatura subisce, del fatto che si sia allontanata dal loro controllo o se la creatura è un bersaglio di una qualsiasi magia.

Inoltre, come risultato di questo legame, i padroni possono, con un'azione standard, sentire e vedere attraverso gli occhi e le orecchie del grimlock a mente vuota vincolato fino a una distanza di 7,5 km. Per mantenere questo legame, un mind flyer deve concentrarsi, ma rimane comunque consapevole di ciò che accade attorno a lui e può muoversi normalmente.

Infine, uno qualsiasi dei tre padroni può prendere il controllo del grimlock a mente vuota, a volontà, come per l'incantesimo *dominare mostri* (senza tiro salvezza). Mentre controlla il grimlock a mente vuota in questo modo, un mind flyer può manifestare le sue capacità psioniche innate attraverso il grimlock a mente vuota, come se fosse la creatura stessa a manifestare quella capacità. Un qualsiasi potere psionico del mind flyer usato in questo modo può selezionare come bersaglio o influenzare le creature entro il raggio di azione, la linea di visuale e la linea d'effetto della creatura a mente vuota. Quindi, ad esempio, un mind flyer può usare *spostamento planare* per inviare il grimlock a mente vuota su un altro piano, oppure inviare se stesso su un altro piano. Similmente, il mind flyer potrebbe usare *suggestione* su un bersaglio visto attraverso gli occhi del grimlock a mente vuota.

Abilità: Le creature a mente vuota ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Artista della Fuga, Intimidire e Raggirare. *Inoltre, la pelle grigio opaco di un grimlock lo aiuta a nascondersi sui suoi terreni nati, conferendogli un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi quando la creatura si trova sulle montagne o nei sotterranei.

CREARE UNA CREATURA A MENTE VUOTA

"A mente vuota" è un archetipo acquisito che può essere aggiunto a qualsiasi aberrazione, animale, bestia magica, drago, esterno, folletto, gigante, umanoide o umanoide mostruoso vivente (da qui in avanti indicato come "creatura base") di taglia da Minuscola a Enorme.

Una creatura a mente vuota usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale migliora di 4 (questo si somma a qualsiasi bonus di armatura naturale che la creatura base già possiede).

Attacchi: Una creatura a mente vuota ottiene un attacco con il tentacolo. A volontà, la creatura può allungare un tentacolo (simile al tentacolo dei mind flyer, ma molto più lungo) dalla fanghiglia psionica contenuta nel suo teschio. Questo tentacolo spunta dalla testa della creatura a mente vuota e può attaccare con una portata più lunga di 1,5 metri rispetto alla normale portata della creatura base.

Se la creatura base è in grado di usare armi, la creatura a mente vuota mantiene questa capacità. Una creatura dotata di armi naturali mantiene quelle armi naturali. Una creatura a mente vuota che combatte senza armi usa gli attacchi naturali primari della creatura base, o l'attacco con il tentacolo, nel caso la creatura base non abbia armi naturali. Quando può usare un'arma, solitamente usa l'arma.

Attacco completo: Una creatura a mente vuota che combatte senz'armi usa le armi naturali della creatura base, o il suo attacco con il tentacolo qualora la creatura base non possiede armi naturali. Se ha un'arma, usa quell'arma per portare il suo attacco completo.

Danni: Una creatura a mente vuota ottiene un attacco con il tentacolo. Anche se la creatura base possedeva già un attacco con il tentacolo, usa la quantità di danni indicata nella tabella sottostante per il suo nuovo tentacolo. Inoltre, una creatura a mente vuota ottiene la capacità di afferrare migliorato col suo tentacolo (vedi "Attacchi speciali", sotto).

Taglia	Danni da tentacolo
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6

Attacchi speciali: Una creatura a mente vuota mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base e acquisisce anche le seguenti capacità speciali.

Cono di fanghiglia (Sop): Una volta al giorno come azione standard, una creatura a mente vuota può spruzzare la fanghiglia caricata di energia psionica, che è nella sua testa, in un cono di 9 metri. Questo attacco infligge 1d6 danni da acido per Dado Vita della creatura a mente vuota (massimo 20d6). Un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + metà dei Dadi Vita razziali della creatura a mente vuota + il modificatore di Cos della creatura a mente vuota) dimezza i danni. Inoltre, qualsiasi creatura danneggiata dalla fanghiglia subisce una penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Volontà ed è stordita per 1d4+1 round (Tempra nega l'effetto di stordimento; la stessa CD indicata sopra). La fanghiglia psionica si riforma automaticamente in 24 ore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Stritolare (Str): Una creatura a mente vuota ottiene la capacità di stritolare la sua vittima con una prova di lotta effettuata con successo. Quando stritola, uno dei suoi tentacoli infligge un ammontare di danni basato sulla taglia della creatura (vedi la tabella sottostante) più il suo bonus di Forza x una volta e mezzo.

Taglia	Danni da stritolamento
Minuscola	1d3
Piccola	1d4
Media	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una creatura a mente vuota deve colpire una creatura di taglia pari o inferiore alla sua con il suo tentacolo. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Una creatura a mente vuota riceve un bonus razziale di +4 alle prove di lotta effettuate con il tentacolo. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Tentacolo senziente (Str): Il tentacolo di una creatura a mente vuota attacca agendo di sua volontà. La creatura può indirizzarlo affinché colpisca determinati bersagli, ma la natura psionica del tentacolo gli consente di flettersi e di muoversi senza ostacolare le altre capacità di combattimento della creatura. Una creatura a mente vuota che sia riuscita a entrare in lotta con una creatura usando il suo tentacolo può attaccare un'altra creatura senza alcuna penalità, purché tale creatura si trovi entro una distanza pari alla portata del tentacolo.

Qualità speciali: Una creatura a mente vuota mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e acquisisce anche le seguenti capacità speciali.

Riduzione del danno (Str): Una creatura a mente vuota ottiene riduzione del danno 5/magia.

Immunità (Str): Una creatura a mente vuota ha immunità all'acido e agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). È anche immune ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica e ai risucchi di energia.

Mind flayer ospite (Sop): Tre mind flayer stringono un legame con qualsiasi creatura a mente vuota da essi creata. Un altro mind flayer non può formare un legame con una creatura a mente vuota in un momento successivo alla sua creazione. I padroni della creatura a mente vuota sono immediatamente consapevoli dei danni che la creatura subisce, del fatto che si sia allontanata dal loro controllo o se la creatura è un bersaglio di una qualsiasi magia.

Inoltre, come risultato di questo legame, i padroni possono, con un'azione standard, sentire e vedere attraverso gli occhi e le orecchie della creatura a mente vuota vincolata fino a una distanza di 7,5 km. Per mantenere questo legame, un mind flayer deve concentrarsi, ma rimane comunque consapevole di ciò che accade attorno a lui e può muoversi normalmente.

Infine, uno qualsiasi dei tre padroni può prendere il controllo della creatura a mente vuota, a volontà, come per l'incan-

tesimo *dominare mostri* (senza tiro salvezza). Mentre controlla la creatura a mente vuota in questo modo, un mind flayer può manifestare le sue capacità psioniche innate attraverso la creatura a mente vuota, come se fosse la creatura stessa a manifestare quella capacità. Un qualsiasi potere psionico del mind flayer usato in questo modo può selezionare come bersaglio o influenzare le creature entro il raggio di azione la linea di visuale e la linea d'effetto della creatura a mente vuota. Quindi, ad esempio, un mind flayer può usare *spostamento planare* per inviare la creatura a mente vuota su un altro piano, oppure inviare se stesso su un altro piano. Similmente, il mind flayer potrebbe usare *suggestione* su un bersaglio visto attraverso gli occhi della creatura a mente vuota.

Resistenza agli incantesimi (Str): Le creature a mente vuota ottengono una resistenza agli incantesimi pari a 10 + Dadi Vita.

Caratteristiche: Rispetto alla creatura base cambiano come segue: For +4, Des +2, Cos +4, Int +2, Car -2 (minimo 1).

Abilità: Le creature a mente vuota ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Artista della Fuga, Intimidire e Raggirare. Per il resto, sono le stesse della creatura base.

Talenti: Una creatura a mente vuota ottiene Allerta, Riflessi in Combattimento e Tempra Possente, purché la creatura base soddisfi i prerequisiti e non possieda già questi talenti.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: +1.

Tesoro: Standard.

Allineamento: Generalmente legale malvagio (una creatura a mente vuota asservita diventa dello stesso allineamento dei suoi padroni illithid, mentre una creatura a mente vuota dotata di libero arbitrio ha lo stesso allineamento della creatura base).

Modificatore di livello: +3.

CREATURE A MENTE VUOTA IN EBERRON

Le creature a mente vuota sono diffuse in tutto Khyber, e la loro presenza solitamente è strettamente legata a una enclave di illithid nelle vicinanze. Gli illithid spesso innestano antenne, mandibole prensili e tentacoli artiglianti extra sui loro guardiani a mente vuota, portando all'estremo il loro aspetto abominevole e il loro comportamento ostile. Alcuni mind flayer lo fanno per impressionare i loro pari e i loro rivali, mentre altri cercano di emulare o di superare l'inventiva dei loro signori, i daelkyr.

CREATURE A MENTE VUOTA NEL FAERUN

I mind flayer della città sotterranea di Oryndoll (specialmente i membri del credo cittadino di Abysmal) si cimentano nella creazione di creature a mente vuota per terrorizzare tutte le creature diverse dagli illithid che vivono nel Sottosuolo. I quaggoth sono sicuramente i soggetti più comuni degli esperimenti a mente vuota, anche se gli illithid non si stancano mai di creare nuove, orribili varianti di creature a mente vuota.

IDENTIFICARE UNA CREATURA A MENTE VUOTA

Un osservatore potrebbe notare i fori nella testa di una creatura a mente vuota superando una prova di Osservare con CD 10 o superando una prova di Osservare contrapposta alla prova di Camuffare della creatura, se questa tenta attivamente di celare la sua vera natura. Questa creatura riceve un bonus di +5 alla prova,

dal momento che il cambiamento di aspetto riguarda solo alcuni dettagli minori (vedi pagina 70 del *Manuale del Giocatore*).

Se la testa della creatura è coperta da un elmo, un cappuccio o un copricapo, la creatura ottiene un bonus aggiuntivo di +5 alla prova di Camuffare.

CUSTODE DELLA COVATA

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 22d10+154 (275 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 18 m (12 quadretti)

Classe Armatura: 25 (-2 taglia, +3 Des, +14 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +22/+37

Attacco: Artiglio +27 in mischia (1d8+7)

Attacco completo: 2 artigli +27 in mischia (1d8+7) e morso +25 in mischia (2d6+3 più veleno)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Paura, afferrare migliorato, sciame di larve, assaltare, artigliare, squartare 2d8+10

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, eludere, guarigione rapida 5, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 26

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +18, Vol +12

Caratteristiche: For 25, Des 17, Cos 25, Int 6, Sag 16, Car 8

Abilità: Ascoltare +14, Osservare +14, Saltare +26 (+30 con rincorsa)

Talenti: Allerta, Correre, Mobilità, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 23-31 DV (Enorme); 32-44 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un enorme scarabeo, con un carapace composto da centinaia di placche chitinose a forma di foglia. Il corpo nero della creatura risplende di un bagliore iridescente, come il guscio di alcuni insetti, ma gli occhi sembrano quelli di un gatto.

È armato con lunghi artigli che si protendono da ognuna delle zampe e con grosse mandibole che spuntano dalle fauci.

I custodi della covata sono terrificanti creature insettiformi dai cui occhi trasuda un bagliore di intelligenza. Come molti mangiatori di ragni, sono cacciatori solitari e si riproducono in modo assai macabro.

I custodi della covata hanno questo nome perché tengono i loro cuccioli sulla schiena, lasciandoli scendere solo per cibarsi o in caso di pericolo. Le larve dei custodi della covata sembrano molto diverse dal loro genitore, ma col passare dei mesi crescono fino a diventare simili a lui in tutto e per tutto.

I custodi della covata sono asessuati e l'emissione dei loro sciami di larve in caso di pericolo è, in realtà, un momento importante del ciclo riproduttivo. Le larve dei custodi della covata non crescono fintanto che rimangono addosso al genitore e l'adulto è pronto a esporre la sua progenie a qualsiasi rischio. Quando uno sciame di larve subisce danni e corre il rischio di disperdersi, il custode della covata sa che è l'unico modo di assicurarsi che la generazione successiva cresca più forte.

I custodi della covata sono carnivori e vedono come semplice cibo tutte le altre creature viventi. Sono creature forti e possenti, in grado di assaltare senza alcun timore prede di qualsiasi taglia, compresi i draghi e i giganti.

Sono pochi coloro che riescono a stabilire un rapporto pacifico con un custode della covata, data la loro natura aggressiva e feroce, ma alcuni sono riusciti a impiegarli come potenti guardiani per qualche piccolo oggetto di valore, collocando l'oggetto in questione nelle sacche del carapace del custode della covata. Un custode della covata è lungo circa 9 metri e pesa 12 tonnellate.

Anche se sono intelligenti a sufficienza da conoscere un linguaggio, i custodi della covata non sono in grado di parlare e non capiscono nessun linguaggio, a meno che qualcuno non si prenda la briga di insegnarglielo.

*Custode della covata
e sciame di larve*



JAMES
ZHANG
4.15.04

COMBATTIMENTO

Un custode della covata carica e assalta un avversario, per poi attaccarne un altro con gli artigli. Attacca ogni nemico che riesce a raggiungere con una carica nel corso del suo turno e libera il suo sciame di larve per attaccare quelle prede che sono più lontane.

Paura (Sop): Se vede un custode della covata mentre squarta un avversario o rilascia il suo sciame di larve, una creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o essere spaventata per 1d10 round e scossa per 1 ora. Le creature che superano il tiro salvezza rimangono scosse per 1d4 round e sono immuni all'effetto di paura di quel custode della covata per 24 ore. Questo è un effetto di paura che influenza la mente. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un custode della covata deve colpire con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa.

Sciame di larve (Str): Come azione di round completo, un custode della covata può sollevare le placche chitinee sulla schiena, liberando uno sciame di larve del custode della covata. Lo sciame di larve del custode della covata può agire immediatamente. Fino alla sua azione successiva, il custode della covata subisce una penalità di -5 alla Classe Armatura. I custodi della covata sono immuni agli attacchi da sciame e da distrazione dello sciame di larve del custode della covata. Un custode della covata può richiamare a sé lo sciame di larve come azione gratuita, ma è necessaria un'azione di round completo per farlo rientrare nel suo carapace, un periodo durante il quale il custode della covata subisce una penalità di -5 alla Classe Armatura. Liberare o far rientrare uno sciame di larve provoca attacchi di opportunità.

Un custode della covata può ospitare soltanto uno sciame di larve sulla sua schiena. Se lo sciame di larve dovesse subire danni ingenti al punto di doversi disperdere, il custode della covata può generare un nuovo sciame di larve nel giro di 1 mese. Se il custode della covata non l'ha già fatto, libera automaticamente il suo sciame di larve quando muore.

Assaltare (Str): Quando un custode della covata carica, può portare un attacco completo, compresi quattro attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +25 in mischia, 1d8+3 danni. Un custode della covata può artigliare con tutte e quattro le zampe posteriori, ottenendo quattro attacchi extra con gli artigli quando inizia un round in lotta o quando assalta.

Squartare (Str): Se un custode della covata colpisce con il morso o con gli artigli e con almeno un attacco per artigliare, può squartare il suo avversario. Questo attacco infligge automaticamente 2d8+10 danni.

Eludere (Str): Un custode della covata non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

SCIAME DI LARVE DEL CUSTODE DELLA COVATA

Bestia magica minuscola (Sciame)

Dadi Vita: 22d10+50 (171 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 9 m (buona)

Classe Armatura: 21 (+2 taglia, +7 Des, +2 naturale), contatto 19, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +22/-

Attacco: Sciame (5d6)

Attacco completo: Sciame (5d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione

Qualità speciali: Riduzione del danno 1/4, scurovisione 18 m, eludere, guarigione rapida 1, danni dimezzati da armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 22, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +22, Vol +12

Caratteristiche: For 1, Des 25, Cos 14, Int 3, Sag 16, Car 8

Abilità: Ascoltare +15, Osservare +15, Saltare -4 (+0 con rincorsa)

Talenti: Allerta, Correre, Riflessi Fulminei, Robustezza (2),

Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Le placche chitinee sul dorso della creatura si aprono lentamente, rivelando cavità rigonfie di muco in cui brulicano vermi giganti dotati di ali simili a quelle delle vespe. Improvvisamente, dozzine di larve alate lunghe quarantacinque centimetri fuoriescono dalle sacche collocate sulla schiena della grande creatura e si alzano in volo. Una volta libere dalle sacche sotto il guscio, rivelano un corpo bianco e rigonfio protetto da anelli chitinosi marroni.

Le larve di un custode della covata non crescono finché continuano a vivere col loro progenitore, ma sfruttano la protezione offerta da quest'ultimo e dal resto dello sciame.

Quando uno sciame di larve del custode della covata viene disperso, le larve rimaste fuggono in tutte le direzioni. Una singola larva costituisce una minaccia limitata e soltanto una o due sopravvivranno ai pericoli delle terre selvagge per diventare a loro volta custodi della covata completi e adulti. Ogni verme alato è lungo circa 45 centimetri e pesa circa 1 kg.

Le larve del custode della covata non sono in grado di usare alcun linguaggio.

Combattimento

Uno sciame di larve del custode della covata cerca di compiacere il volere del genitore quando viene liberato, affinché il custode della covata consenta alle larve di tornare al riparo delle sacche chitinee sotto il suo guscio. Lo sciame spesso si concentra sugli avversari volanti che il progenitore non potrebbe raggiungere e sulle altre creature che attaccano a distanza.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame di larve del custode della covata e che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Eludere (Str): Uno sciame di larve del custode della covata non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

DEMONE DELLE FRECCHE

Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Dadi Vita: 10d8+90 (135 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+4 Des, +5 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +10/+15

Attacco: 2 archi lunghi compositi+1 Grandi (bonus di For +5) +14/+14 a distanza (2d6+6/x3) o artiglio +15 in mischia (1d6+5)

Attacco completo: 2 archi lunghi compositi+1 Grandi (bonus di For +5) +14/+14/+9/+9 a distanza (2d6+6/x3) o 4 artigli +15 in mischia (1d6+5)

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

Attacchi speciali: Tiro in combattimento ravvicinato, armi sovrabbondanti, capacità magiche, evoca tanar'ri, tiro con l'arco simmetrico

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 18, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +11, Vol +10

Caratteristiche: For 21, Des 19, Cos 29, Int 14, Sag 16, Car 12

Abilità: Ascoltare +16, Concentrazione +21, Equilibrio +17, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare

+16, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +14, Saltare +22, Scalare +18

Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-5) o squadrone (6-10)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard (compresi 2 archi lunghi compositi+1 Grandi e relative frecce)

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 11-20 DV (Medio)

Modificatore di livello: +8

Questa creatura a quattro braccia, agile e robusta, impugna due possenti archi lunghi con le due braccia sinistre e tende le loro corde in parallelo con le due braccia destre. Le gigantesche frecce incoccate negli archi sembrano particolari e le braccia emaciate che tendono gli archi gemelli devono necessariamente nascondere una forza abissale. La pelle grigia della creatura è untuosa e umidiccia, nonché completamente glabra. Le lunghe gambe della creatura terminano con zampe a quattro dita, che si stringono sul terreno mentre cammina.

I demoni delle frecce furono creati per prestare servizio nei grandi battaglioni impegnati a combattere sugli sterminati campi di battaglia abissali. Anche se giocano ancora un ruolo letale in quelle battaglie, ora i demoni delle frecce hanno iniziato a comparire ovunque. Sia i demoni più potenti che gli evocatori mortali hanno imparato che anche un singolo demone delle frecce ha un ruolo dominante sul campo di battaglia.

Sebbene i demoni delle frecce siano creature intrinsecamente pericolose, si rivelano veramente letali quando riescono a rimanere fermi e a tirare ogni round. Sul campo di battaglia, questo significa che le compagnie di demoni delle frecce vengono protette da interi ranghi di truppe inferiori: miserevoli creature abissali troppo deboli per respingere un assalto serio, ma numerose a sufficienza da rallentare un nemico che avanza quel tanto che basta da consentire ai demoni delle frecce di scagliare una micidiale pioggia di frecce sugli avversari. Nelle schermaglie e nelle battaglie che coinvolgono gli evocatori mortali, il demone delle frecce è maggiormente efficace quando agisce all'unisono con altre creature evocate o magari con altri servitori mortali inferiori.

L'innegabile efficacia di queste tattiche ha procurato ai demoni delle frecce un'importanza tra le schiere dei demoni che altrimenti non avrebbero mai ottenuto con la semplice potenza fisica. Anche se un demone delle frecce deve comunque inginocchiarsi dinanzi ai demoni superiori, i gruppi più grandi di arcieri abissali sanno di essere troppo preziosi per i piani di battaglia dei loro signori demoniaci per poter essere contrastati da chiunque non sia un demone di eccezionale potenza.

Come tutti gli altri demoni, i demoni delle frecce sono crudeli oltre ogni limite concepibile dai mortali e non sanno cosa sia la compassione o l'altruismo. Disprezzano la virtù e si fanno beffe della speranza, eppure capiscono più chiaramente di qualsiasi altro demone che la loro esistenza dipende dal valore che costituiscono per i loro padroni.

Un demone delle frecce è un demone emaciato a quattro braccia, alto circa 1,95 metri. È completamente privo di peli e

Demone delle frecce



la pelle grigia e umidiccia è dura come il cuoio e ripugnante al tatto. Gli arti della creatura nascondono una forza ineguagliata, ma la creatura in sé pesa solo 75 kg.

I demoni delle frecce parlano l'Abissale, il Celestiale e il Draconico.

Munizioni dei demoni delle frecce

Le statistiche dei demoni delle frecce prevedono che la creatura faccia uso soltanto di frecce non magiche. Il DM può aggiungere altri tipi di frecce alla faretra del demone oppure può usare la tabella sottostante per determinare che tipo di munizioni speciali il demone abbia con sé (se ne ha). Qualsiasi munizione trasportata dal demone dovrebbe essere considerata parte del suo tesoro.

d%	Munizioni aggiuntive	Costo
01-40	Nessuna	-
41-45	100 frecce in adamantio	305 mo
46-50	100 frecce in ferro freddo	10 mo
51-60	100 frecce in argento alchemico	15 mo
61-70	50 in adamantio, 50 in ferro freddo	157 mo, 5 ma
71-90	50 in adamantio, 50 in argento alchemico	160 mo
91-100	50 in ferro freddo, 50 in argento alchemico	12 mo, 5 ma

COMBATTIMENTO

I demoni delle frecce preferiscono combattere in ranghi ordinati, circondati da centinaia di membri della loro razza. Se radunati in vasti battaglioni, i demoni delle frecce sono in grado di distruggere un'intera armata nemica. Ora che questi demoni vengono inviati anche su altri piani con l'incarico di compiere missioni diverse dalla guerra aperta, è facile incontrarli al di fuori dei campi di battaglia dei Nove Inferi o degli infiniti strati dell'Abisso. In quanto arcieri in tutto e per tutto, un demone delle frecce preferisce avere almeno una creatura alleata che si frapponga tra lui e il nemico, consentendogli di scagliare con rapidità e precisione un flusso costante di frecce dai suoi archi gemelli.

Alcuni piccoli gruppi di demoni delle frecce hanno perfezionato un metodo meno ortodosso di far fronte a una battaglia in corsa. Se sotto pressione, ma lavorando in gruppo, il demone delle frecce con il maggior numero di punti ferita compie un attacco completo mentre tutti i suoi alleati usano *porta dimensionale* per allontanarsi il più possibile, pur continuando a mantenere una linea di visuale coi loro avversari. Quando il demone più forte viene ferito, usa a sua volta *porta dimensionale* per ricollocarsi alle spalle del gruppo e tutti gli altri membri del gruppo, tranne uno, usano a loro volta *porta dimensionale* per apparire al suo fianco, ricominciando la procedura da capo. Sfruttando questa tattica, i demoni riescono ad ottenere il maggior numero possibile di attacchi completi sul terreno e gli attacchi dei loro avversari devono sempre essere rivolti contro il demone che meglio può sostenerli.

Le armi naturali di un demone delle frecce, nonché le armi che impugna, vengono considerate di allineamento caotico e malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Tiro in combattimento ravvicinato (Str): Un demone delle frecce non subisce attacchi di opportunità quando tira con l'arco mentre è minacciato. Inoltre, il demone delle frecce può tirare con l'arco per compiere attacchi di opportunità come se minacciasse coi suoi archi i quadretti adiacenti a quello che occupa.

Armi sovrabbondanti (Str): I demoni delle frecce possono usare archi di qualsiasi tipo che siano fino ad una categoria di taglia più grandi di quanto la loro taglia consentirebbe di usare senza alcuna penalità.

Capacità magiche: A volontà: *porta dimensionale* (solo se stesso più 25 kg di oggetti). 10° livello dell'incantatore.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, un demone delle frecce può evocare automaticamente 1d6 dretch o tentare di evocare un altro demone delle frecce con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 4° livello.

Tiro con l'arco simmetrico (Str): Il demone delle frecce è dotato della sorprendente capacità di manovrare due archi all'unisono. Ogni volta in cui un demone delle frecce potrebbe effettuare un singolo attacco con un arco, può attaccare con entrambi gli archi, applicando una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire di quel round. Ad esempio, quando compie un'azione d'attacco, un demone delle frecce può tirare una freccia con ciascuno degli archi usando il suo normale bonus di attacco meno 2, e quando compie un'azione di attacco completo, può tirare una freccia da ogni arco per ciascuno dei suoi normali attacchi iterativi (due frecce da ogni arco, ciascuna con una penalità di -2). La scheda delle statistiche presentata sopra include già questi bonus. Il demone delle frecce non subisce alcuna penalità aggiuntiva per l'uso di armi multiple, fintanto che usa soltanto archi.

Telepatia (Sop): I demoni delle frecce possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che possieda un linguaggio.

EVOCARE UN DEMONE DELLE FRECCIE

Un incantatore malvagio che conosca l'incantesimo *evoca mostri VII* può scegliere di rimuovere permanentemente il babau dall'elenco di creature che può evocare (con *evoca mostri VII* o con incantesimi di evocazione di livello più alto). In tal caso, può sostituire il babau col demone delle frecce, aggiungendolo all'elenco di creature che può evocare con l'incantesimo. Dopo che l'incantatore apprende incantesimi di evocazione di livello superiore, può usarli per evocare più demoni delle frecce, se ha scelto questa opzione.

DEMONI DELLE FRECCIE IN EBERRON

I demoni delle frecce sono nativi del piano di Shavarath, dove guerreggiano contro i diavoli indigeni di quel piano. Alcuni comandanti del Cyre e del Karnath particolarmente disperati avevano imparato a evocare i demoni delle frecce per rafforzare i loro eserciti nei giorni finali dell'Ultima Guerra.

DEMONI DELLE FRECCIE NEL FAERÛN

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, i demoni delle frecce provengono dagli Infiniti Strati dell'Abisso. Tuttavia, vivono anche nella Crepa Sanguinosa, un piano in cui i demoni e i diavoli si scontrano in eterno nella Guerra Sanguinosa. Inoltre, la Crepa Sanguinosa fluttua tra i vari Piani Inferiori, diventando adiacente a molti di essi in momenti diversi. Di conseguenza, è possibile incontrare i demoni delle frecce anche nelle Distese della Rovina e della Disperazione, nelle Caverne Profonde, nelle Fosse delle Ragnatele Demoniache, nel Cuore della Furia, ad Hammergrim, a Nishrek e nel Trono Supremo.

DEMONE SERVO DEL DOLORE

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Dadi Vita: 18d8+216 (297 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 24 m (scarsa)

Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +3 Des, +16 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +18/+31

Attacco: *Falcione*+2 +23 in mischia (2d8+25)* o morso +21 in mischia (1d8+14 più 1 Cos)

Attacco completo: *Falcione*+2 +23/+18/+13/+8 in mischia (2d8+25)* e morso +16 in mischia (1d8+9 più 1 Cos)* o 2 artigli +21 in mischia (1d6+14)* e morso +16 in mischia (1d8+9 più 1 Cos)*

Spazio/Portata: 3 m/3 m (solo falcione 4,5-6 m)

Attacchi speciali: Aura di perdita, capacità magiche, sussurri di perdita

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, *lettura del pensiero*, tratti degli esterni, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 25, volitivo, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +14, Vol +17 (+21 contro gli incantesimi e le capacità di influenza mentale)

Caratteristiche: For 29, Des 17, Cos 32, Int 20, Sag 22, Car 21

Abilità: Ascoltare +29, Concentrazione +32, Conoscenze (arcano) +26, Conoscenze (geografia) +26, Conoscenze (i piani) +26, Diplomazia +9, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +32, Nascondersi +28, Osservare +29, Percepire Intenzioni +27, Raggiare +26, Sapienza Magica +28, Sopravvivenza +35 (+37 su altri piani, +37 per evitare di perdersi o evitare i pericoli)

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (aura di perdita), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata^h, Riflessi in Combattimento, Robustezza Migliorata^h, Spezzare Migliorato

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard più *falcione*+2

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 19-36 DV (Grande); 37-72 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa figura emaciata è alta quasi 4,5 metri. Sulla schiena spuntano ali da pipistrello, il volto è una smorfia beffarda di intenso dolore e due piccole corna contorte spuntano dalla fronte bombata. Una lunga mascella e artigli ricurvi stretti attorno a una gigantesca lancia rendono l'aspetto della figura ancora più letale.

I demoni servi del dolore, creature di desolazione, appaiono soltanto dopo che una guerra o una battaglia si è conclusa. Si nutrono delle sensazioni estreme di perdita e di grande dolore che aleggiano su una regione dopo che la gioventù e le speranze sono state falciate dalla morte.

I luoghi più spesso infestati dai demoni servi del dolore sono le fosse comuni, gli orfanotrofi, gli ospedali e le dimore di coloro che hanno perduto una persona cara in battaglia.

Quando è presente una grande concentrazione di anime che soffrono per aver subito una perdita, è assai probabile trovare un demone servo del dolore in agguato nei dintorni, intento a incoraggiare quelle emozioni e a saziarsene.

Un demone servo del dolore è alto dai 3,6 ai 4,5 metri e pesa circa 250 kg. La pelle è sempre nera come la fuliggine e il volto sembra la grottesca parodia di un volto affranto dalla tristezza.

I demoni servi del dolore parlano l'Abissale, il Celestiale, il Comune, l'Elfico, il Gigante, il Goblin, l'Infernale e il Nanico.

COMBATTIMENTO

Un demone servo del dolore si ciba delle debolezze altrui e le sue tattiche riflettono questa sua preferenza. Colpisce quasi sempre da un nascondiglio, tentando di investire il maggior numero possibile di avversari con la sua aura di perdita. Poi usa la capacità *lettura del pensiero* per determinare qual è la cosa che i nemici hanno più timore di perdere e fa ricorso ai suoi sussurri di perdita per indebolire ulteriormente gli avversari prima di farli a pezzi.

Le armi naturali di un demone servo del dolore, nonché le armi che impugna, vengono considerate di allineamento caotico e malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Un demone servo del dolore di solito attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ricevendo un bonus di +5 ai tiri per i danni (+10 danni se usa il falcione).

Aura di perdita (Sop): Un demone servo del dolore emana una sensazione di intensa perdita personale. Qualsiasi creatura entro 9 metri da un demone servo del dolore deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 26 o essere sopraffatto da sentimenti di disperazione, continuando a visualizzare le perdite più dolorose che ha subito o che teme di subire. Queste sensazioni si manifestano con una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità. Se un avversario non supera il tiro salvezza e il demone servo del dolore è anche riuscito a leggere i suoi pensieri, è più facile che l'avversario cada vittima dei suoi sussurri di perdita (vedi sotto).

Inoltre, a causa della natura fuorviante dell'aura, le creature influenzate che tentano di lanciare incantesimi devono effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo) per evitare di perdere l'incantesimo.

Questa capacità dura fino a quando la creatura influenzata rimane nell'area dell'aura e per 2d6 round dopo che ne è uscita. Le creature che escono dall'aura e che vi rientrano devono superare un secondo tiro salvezza al momento di rientrare, altrimenti ne subiranno di nuovo gli effetti, anche se avevano superato il tiro salvezza iniziale.

Il demone servo del dolore può sopprimere o attivare questa capacità a volontà come azione gratuita. Questa è una capacità di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: *anti-individuazione*, *individuazione del magico*, *invisibilità*, *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti); 3 volte al giorno: *dissolvi magie superiore*, *influenza sacrilega* (CD 19), *tocco di idiozia* (+26 contatto in mischia); 1 volta al giorno: *fatale* (CD 24), *nebbia mentale* (CD 20), *regressione mentale* (CD 20), *spostamento planare*. 20° livello dell'incantatore.

Sussurri di perdita (Sop): Un demone servo del dolore si ciba delle sensazioni di perdita di un nemico, sia quelle reali che quelle immaginarie. Quando è impegnato in combattimento, sussurra e sibila in continuazione, sia ad alta voce che nella mente di quelle creature che sono in grado di capirlo.

Un demone servo del dolore può intensificare questi sussurri, concentrandoli ad ogni round come azione gratuita su un bersaglio entro 18 metri in grado di comprenderli. Ad ogni round, il demone può cambiare bersaglio a piacimento (anche questa è un'azione gratuita, sebbene la vittima precedente possa subire effetti duraturi dai sussurri della perdita, come descritto più sotto). Questi sussurri della perdita intensificati hanno effetti diversi, in base agli umori e alle tattiche del demone servo del dolore.

Qualsiasi creatura che abbia ceduto sia alla capacità di aura di perdita che di *lettura del pensiero* del demone servo del dolore subisce una penalità aggiuntiva di -2 ai tiri salvezza per resistere ai sussurri del demone servo del dolore.

Dolore futuro: Un demone servo del dolore annuncia coi suoi sussurri le perdite che la vittima dovrà subire e la futilità di lottare contro l'inevitabilità delle perdite. La creatura bersaglio è stordita per 2 round (Volontà CD 24 nega). Questo è un effetto di paura.

Grande vuoto: Un demone servo del dolore ricorda coi suoi sussurri le grandi perdite della storia: genocidi e altri omicidi di massa, grandi tragedie e sacrifici che non hanno portato a nulla di buono. La creatura bersaglio diventa confusa per 5 round (Volontà CD 24 nega).

Perdite passate: Un demone servo del dolore descrive coi suoi sussurri le perdite che la creatura bersaglio ha subito in passato, sia quelle reali che quelle immaginarie. La creatura è frastornata per 3 round, abbacinata da tutte le perdite che hanno caratterizzato la sua vita (Volontà CD 24 nega).

I sussurri della perdita sono una capacità di influenza mentale che funziona solo sulle creature con un punteggio di Intelligenza di 3 o più. Se una creatura effettua con successo il tiro salvezza contro un effetto di sussurri della perdita, è immune a quell'effetto (ma non agli altri effetti) per 24 ore. 20° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Lettura del pensiero (Mag): Una volta per round come azione gratuita, un demone servo del dolore può leggere il pensiero di un avversario (Volontà CD 24 nega). Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *individuazione dei pensieri* (20° livello dell'incantatore), con la differenza che l'effetto è immediato. Se un avversario fallisce il tiro salvezza e ha ceduto anche all'aura di perdita del demone servo del dolore, è più propenso a cadere preda dei suoi sussurri di perdita (vedi sopra).

Se una creatura effettua con successo il tiro salvezza, è immune alla capacità di *lettura del pensiero* del demone per le 24 ore successive. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Volitivo (Str): I demoni servi del dolore, in quanto maestri della manipolazione mentale, sono a loro volta particolar-

mente resistenti a questo genere di capacità. Ricevono un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità di influenza mentale.

Telepatia (Sop): I demoni servi del dolore possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che possieda un linguaggio.

Abilità: Un demone servo del dolore riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un demone servo del dolore inizia un incontro nascosto (usando *invisibilità* e *anti-individuazione*), spiando i potenziali avversari e sfruttando le capacità *lettura del pensiero* e *individuazione del magico* per soppesare le loro intenzioni e i loro poteri.

Se crede che la sua aura di perdita e le altre capacità di influenza mentale siano in grado di fiaccare il gruppo, si teletrasporta in mezzo ai nemici.

Round 1: Dissolvi magie superiore sul bersaglio caratterizzato dal maggior numero di aure magiche (individuato tramite la sua capacità *individuazione del magico*).

Round 2: Nebbia mentale contro gli avversari per indebolire i tiri salvezza sulla Volontà.

Round 3: Regressione mentale su un incantatore.

Round 4: Teletrasporto superiore nelle immediate vicinanze dei nemici, per esporli all'aura di perdita. Usa i sussurri di perdita contro quell'avversario che sembra costituire la minaccia maggiore.

Round 5: Scatena la sua influenza sacrilega o compie un attacco completo. Continua a usare i sussurri di perdita.



Demone servo del dolore

DEMONI SERVI DEL DOLORE IN EBERRON

I demoni servi del dolore si nutrono della disperazione che aleggia sulle terre dilaniate dagli effetti dell'Ultima Guerra. Le nazioni che hanno subito le perdite maggiori (Aundair, Thrane, Karnath, Breland e la Landa Gemente, un tempo nota come Cyre) sono ottimi rifugi per questi demoni. Sono attirati anche dalle città come Sharn, dove si sono rifugiati grandi quantità di esuli.

DEMONI SERVI DEL DOLORE NEL FAERUN

La storia del Faerûn annovera numerose guerre e i demoni servi del dolore vengono attirati in quei luoghi dove le sofferenze della guerra aleggiano ancora con forza. Spesso si nascondono nei templi in rovina dedicati agli dei caduti come Myrkul e Bhaal, cibandosi della disperazione dei chierici abbandonati. Si nascondono anche tra le masse, alimentandosi dell'angoscia degli abitanti di Thay, del Rashemen, del Cormyr, della Sembia e delle altre terre che hanno subito gravi perdite per mano dell'Orda Tuigan o di simili invasori.

DILANIATORE CORAZZATO

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 15d10+75 (157 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale, +5 armatura), contatto 10, colto alla sprovista 21

Attacco base/Lotta: +15/+30

Attacco: Artiglio +26 in mischia (2d6+11)

Attacco completo: 2 artigli +26 in mischia (2d6+11) e morso +20 in mischia (4d6+5)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m (artigli fino a 3 m)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, aura nauseabonda, travolgere 2d6+11

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, armatura innestata, fortificazione leggera, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +6

Caratteristiche: For 33, Des 13, Cos 21, Int 2, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +10, Osservare +10

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (artiglio),

Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o squadra (2-5)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

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

Modificatore di livello: -

Questa creatura assomiglia a un orso crudele, è dotata di possenti muscoli e di grandi placche di metallo innestate alla sua pelle. La pelliccia è folta, anche attorno alle placche di metallo innestate, e il muso è una maschera feroce di rabbia perversa.

I dilaniatori corazzati sono orsi crudeli magicamente alterati, creati per sbaragliare le formazioni di truppe avversarie. Caricano senza alcuna paura anche i gruppi di nemici più numerosi e dispongono di taglia e forza sufficienti a decimare grossi gruppi di umani e di creature simili. Anche se i dilaniatori corazzati sono il frutto di potenti esperimenti magici, ora vagano liberi nelle regioni più selvagge, essendo sfuggiti o sopravvissuti ai loro creatori. Quei pochi che sono ancora sotto il controllo dei comandanti militari rimangono tra le più micidiali macchine da guerra a disposizione delle nazioni civilizzate. Infatti, sono talmente preziosi che è raro che gli eserciti corrano il rischio di schierarli in campo aperto.

Anche se i dilaniatori corazzati un tempo erano orsi crudeli, le due specie sono diventate due cose distinte e i loro membri non possono produrre prole incrociandosi tra loro. In casi molto rari, un dilaniatore corazzato può assumere il comando di un branco di orsi crudeli, spingendo perfino i feroci orsi crudeli a nuovi livelli di violenza.

I possenti arti di un dilaniatore corazzato terminano con lunghi artigli micidiali e il muso è una versione contorta e feroce del muso di un orso normale. Un tipico dilaniatore corazzato è lungo 3,6 metri e pesa fino a 4.500 kg, compreso il peso dell'armatura innestata su di esso.

COMBATTIMENTO

Come implica il loro nome, i dilaniatori corazzati furono creati esplicitamente per scopi di guerra. Come tali, amano il combattimento e si lanciano in mischia senza esitazione e senza pietà. I dilaniatori corazzati non chiedono di meglio che poter usare la loro forza e la loro taglia per annientare formazioni di creature più deboli, ma sembrano anche apprezzare i duelli ravvicinati con le creature potenti quanto loro. A differenza dei normali animali, i dilaniatori corazzati non fuggono mai da un combattimento. La ferocia innata e le forze magiche usate per crearli li spingono a combattere fino alla morte in ogni scontro. Anche se possiedono soltanto un'intelligenza pari a quella di un animale, i dilaniatori corazzati travolgono istintivamente i gruppi di creature più piccole molto vicine tra loro.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un dilaniatore corazzato deve colpire con un attacco con gli artigli. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Aura nauseabonda (Sop): Un dilaniatore corazzato è circondato da un campo di energia negativa. Qualsiasi creatura che giunga entro 3 metri da un dilaniatore corazzato deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o diventare infermo. Questa condizione dura 1 ora. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza diventa immune all'aura di quella creatura per 24 ore.

I non morti sono immuni all'aura. Il tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

Travolgere (Str): Riflessi CD 28 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Armatura innestata (Str): I dilaniatori corazzati indossano armature che sono state innestate magicamente sui loro corpi. Quest'armatura offre una considerevole protezione in combattimento, ma non impone nessun bonus massimo di Destrezza, nessuna penalità di movimento e nessuna probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Le altre creature, anche se si tratta di altri dilaniatori corazzati, non possono indossare l'armatura di un dilaniatore corazzato.

Fortificazione leggera (Str): L'armatura innestata di un dilaniatore corazzato protegge le sue aree vitali e lo rende resistente ai danni extra dei colpi critici e degli attacchi furtivi. Ogni volta che un dilaniatore corazzato è colpito da un critico o da un attacco furtivo, esiste una probabilità del 25% che resista ai danni extra.



Dilaniatore corazzato

DINOSAURO LACERACARNE

Animale Medio

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+4 Des, +6 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +3/+6

Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d6+3 più veleno)

Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d6+3 più veleno) e morso +1 in mischia (1d6+1) e coda +1 in mischia (1d6+1 più veleno)

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

Attacchi speciali: Assaltare con balzo, veleno, artigliare 1d6+2

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 17, Des 19, Cos 15, Int 2, Sag 14, Car 12

Abilità: Nascondersi +12^b, Saltare +24

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Seguire Tracce

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o branco (3-10)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Dal dorso di questa creatura spuntano grosse spine acuminata, una coda sinuosa e due arti anteriori muscolosi, resi lucidi da una sostanza liquida trasparente. Anche se questa belva dalla pelle verdastra maculata si erge eretta, è facile intuire che potrebbe correre anche su quattro zampe, se lo volesse. Un lungo muso da rettile si spalanca con un breve latrato per mostrare una fila di letali zanne affilate, e ognuno dei quattro arti termina con una coppia di artigli ricurvi lunghi 15 centimetri.

Il laceracarne, un cugino del velociraptor, è un astuto predatore che si nasconde nelle aree boschive e nelle foreste più fitte. I laceracarne di solito cacciano in branco, cibandosi delle creature ignare che passano nelle vicinanze. Preferiscono attaccare i bersagli solitari, ma se sono affamati o se superano in numero un piccolo gruppo, non si fanno problemi ad attaccare anche più bersagli.

Quando il cibo diventa scarso, i laceracarne si fanno più audaci nelle loro battute di caccia. Si spingono fino a una strada deserta, percorsa da qualche carovana di passaggio, e tentano di sbranare i muli da soma o perfino i viaggiatori a bordo dei carri meno protetti. Coloro che si sono imbattuti in un branco di laceracarne e sono sopravvissuti per raccontarlo, giurano che le creature erano in grado di tendere imboscate e di coordinare i loro attacchi.

Alcune tribù selvatiche di indigeni delle foreste hanno imparato ad addomesticare i laceracarne e a usarli come guardiani. La loro capacità naturale di mimetizzarsi con l'ambiente circostante, unita al loro innato senso tattico, li rende particolarmente efficaci in questo compito. Corre voce che alcuni laceracarne siano anche stati addestrati per fungere da cavalcature, anche se le spine acuminata della creatura di certo renderebbero necessario l'uso di una sella speciale che consenta di cavalcare comodamente.

Un laceracarne comune misura 2,1 metri d'altezza e pesa circa 150 kg.

COMBATTIMENTO

Un laceracarne preferisce iniziare ogni combattimento con un assalto con balzo. Un laceracarne cerca di atterrare sul bersaglio, immobilizzandolo a terra per poter dilaniare selvag-

giamente la sua preda nel minor tempo possibile. Se il bersaglio non viene ucciso dal singolo assalto con balzo, il laceracarne solitamente fugge e attende che faccia effetto il suo veleno debilitante, per tornare dopo quando la preda è indebolita.

Un laceracarne non può usare il suo attacco con la coda contro lo stesso avversario su cui ha usato il morso nello stesso round.

Assaltare con balzo (Str): Quando un laceracarne carica, salta in aria sopra la preda e tenta di buttarla a terra. Questa capacità funziona in modo simile all'attacco speciale assaltare. Tuttavia, le straordinarie capacità di salto di un laceracarne rendono il suo assalto con balzo particolarmente letale.

Quando un laceracarne carica un avversario, può compiere un attacco completo, comprensivo di un attacco per artigliare. Se il laceracarne riesce a colpire e a danneggiare un bersaglio di taglia pari o inferiore alla sua quando lo assalta durante una carica, può compiere anche un attacco per sbilanciare gratuito senza provocare attacchi di opportunità. Se il laceracarne vince la prova contrapposta per sbilanciare, può effettuare immediatamente una prova di lotta. Se la supera, l'avversario è considerato in lotta e immobilizzato a terra sotto il laceracarne. Ad ogni round successivo, il laceracarne può infliggere automaticamente danni da artigli e per artigliare con una prova di lotta effettuata con successo contro un avversario immobilizzato.

Se il laceracarne fallisce la prova contrapposta per sbilanciare, non può essere sbilanciato a sua volta. Se riesce a sbilanciare l'avversario ma fallisce la conseguente prova di lotta, l'avversario è ancora prono nel quadretto del laceracarne, ma non è considerato in lotta né immobilizzato.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +2 in mischia, 1d6+2 danni.

Abilità: I laceracarne ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +6 alle prove di Saltare.

*Il bonus di Nascondersi aumenta a +10 nelle aree boschive.

LACERACARNE COMPAGNI ANIMALI

I druidi di livello 4° o superiore possono scegliere un dinosauro laceracarne come compagno animale. Deve essere applicato un modificatore di -3 al livello del druido allo scopo di determinare le peculiarità e le capacità speciali del compagno animale.

DINOSAURO LADRO SPUTANTE

Animale Piccolo

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+1 taglia, +5 Des, +2 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/-4

Attacco: Becco +7 in mischia (1d4-1)

Attacco completo: Becco +7 in mischia (1d4-1)

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

Attacchi speciali: Spruzzo velenoso

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

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 9, Des 21, Cos 13, Int 2, Sag 16, Car 14

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5^b, Nascondersi +9^b, Osservare +5, Rapidità di Mano +10

Talenti: Arma Accurata^B, Correre, Mobilità^B

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario o branco (4-16)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-6 DV (Piccolo); 7-9 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questo rettile bipede ha il corpo snello e una coda sferzante. È più piccolo di un halfling ed è dotato di un paio di agili mani prensili, un becco aguzzo e grossi occhi completamente neri.

Non tutti i dinosauri sono giganteschi lottatori che fanno tremare il terreno quando passano. Il ladro sputante si affida alla sua piccola taglia e alla sua agilità naturale per sopravvivere, svicolando letteralmente sotto gli occhi dei suoi cugini più grandi. È possibile trovarne in qualsiasi territorio popolato dai dinosauri e si rivelano un notevole fastidio per qualsiasi creatura che li incontri.

I ladri sputanti sono dei veri e propri ladri per natura, sempre pronti a divorare le uova che trafugano dai nidi di altre specie. Tuttavia, vengono facilmente attirati anche dagli oggetti manufatti, che scambiano per uova dalla forma inconsueta. I viaggiatori devono fare attenzione alla loro tendenza a intrufolarsi negli accampamenti o negli insediamenti per sottrarre zaini, libri degli incantesimi e altri oggetti di simili dimensioni. Trasportano quegli oggetti nel fitto della giungla a una considerevole distanza, prima di tentare di aprirli per succhiare il tuorlo succoso che loro credono sia racchiuso all'interno. Molti avventurieri trovano i loro oggetti ormai a pezzi, quando riescono a recuperarli dalle grinfie di un ladro sputante assai perplesso.

Nelle terre in cui gli umanoidi e i dinosauri vivono in armonia, i ladri sputanti vengono considerati una spiacevole ma inevitabile necessità. Anche se queste creature continuano ad allontanarsi portando via oggetti incustoditi di ogni genere, chi conosce a fondo i ritmi del ciclo naturale si rende conto dell'importanza del piccolo ladro sputante. Divorando le uova dei dinosauri più grandi, impediscono a quelle creature di riprodursi in un numero che la terra non potrebbe mai sostenere. In alcune culture, il ladro sputante è perfino considerato un simbolo di equilibrio e armonia con la natura.

Laceracarne

Chiunque venga sorpreso a nuocere a uno di questi piccoli dinosauri in una di queste comunità rischia di trovarsi dal lato sbagliato di uno spiacevole equivoco culturale.

Un ladro sputante è alto meno di 90 cm e pesa circa 15 kg.

COMBATTIMENTO

Un ladro sputante non ha alcun interesse a combattere le altre creature; si affida soltanto alla furtività per acquisire i suoi pasti. Se viene scoperto fugge, tentando di raggiungere un nascondiglio o semplicemente scappando il più velocemente possibile con la refurtiva tra le zampe. Se viene messo alle strette, tenta di accecare gli inseguitori col suo veleno per poi dileguarsi. Un ladro sputante attacca col suo becco aguzzo soltanto come ultima risorsa. Se è parte di un gruppo numeroso, si fa leggermente più audace, a volte scendendo fino a un nido o a un accampamento per trafugare tutto ciò che non è legato e custodito.

Spruzzo velenoso (Str): Quando è minacciato, un ladro sputante spruzza dalla bocca un getto di veleno corrosivo in un cono di 4,5 metri. Contatto; Tempra CD 12; danni iniziali cecità per 2d4 minuti; danni secondari 1d4 Cos. Il ladro sputante può spruzzare il veleno una volta ogni 1d4 round. I ladri sputanti fuggono dagli avversari accecati, se ne hanno la possibilità. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Schivare prodigioso (Str): Un ladro sputante è abile nello sfuggire alle grinfie dei dinosauri più grandi. Ha la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile.

Abilità: Un ladro sputante riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare. *Riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi quando si trova nei terreni boschivi.

LADRI SPUTANTI COMPAGNI ANIMALI

Un druido di 1° livello può scegliere un dinosauro ladro sputante come compagno animale.



Marcbiasanguie

Ladro sputante

DINOSAURO MARCHIASANGUE

Animale Grande
Dadi Vita: 9d8+54 (94 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 6 m
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta: +6/+16
Attacco: Morso +11 in mischia (1d8+9 più 1d6 acido o Carica Poderosa 1d8+9 più 2d6 più 1d6 acido)
Attacco completo: Morso +11 in mischia (1d8+9 più 1d6 acido)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Schizzo di sangue
Qualità speciali: Sangue caustico, visione crepuscolare, pelle spinata
Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche: For 22, Des 11, Cos 21, Int 2, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +2, Nascondersi +2*, Osservare +8
Talenti: Allerta, Carica Poderosa⁸, Robustezza (3)
Ambiente: Deserti temperati
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-8)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questo quadrupede è ricoperto da una pelle spessa e spinata. Due grosse corna ritorte all'indietro spuntano dalla testa gigantesca.

I dinosauri marchiasangue si nutrono di vegetazione e di grossi insetti, e sono soliti scavare per nascondersi sia dai predatori che dalle loro prede.

Un marchiasangue è lungo circa 4,2 metri e pesa pressappoco 1.500 kg.

COMBATTIMENTO

Un marchiasangue è l'espressione suprema delle difese naturali. Il suo corpo è ricoperto di spesse placche spinata, che costituiscono sia un'eccellente armatura naturale che punte protettive in grado di danneggiare qualsiasi creatura abbastanza avventata da attaccarlo. Coloro che riescono a colpire il dinosauro con successo vengono spruzzati dal suo sangue caustico, che costituisce un ulteriore deterrente. Inoltre, la creatura può sferrare un insolito attacco spruzzando sangue acido dagli occhi. Di solito, usa il suo schizzo di sangue come misura difensiva quando affronta gli avversari più persistenti.

Schizzo di sangue (Str): Ogni 1d4 round, un marchiasangue può spruzzare un fiotto lineare di 9 metri di sangue acido come azione standard. Chiunque si trovi nell'area subisce 2d6 danni da acido (Riflessi CD 19 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sangue caustico (Str): Qualsiasi creatura che colpisca con successo un marchiasangue con un'arma da mischia o un'arma naturale subisce 1d6 danni da acido dal sangue altamente acido del dinosauro. Le armi con portata eccezionale, come le lance lunghe, non espongono chi le usa a questo pericolo.

Pelle spinata (Str): La pelle spessa di un marchiasangue è irta di punte acuminate. Qualsiasi creatura che tenti di attaccare un marchiasangue con un'arma da mischia o un'arma naturale subisce 1d8+6 danni perforanti e taglienti dai bar-

bigli del dinosauro. Le armi con portata eccezionale, come le lance lunghe, non espongono chi le usa a questo pericolo.

Abilità: *I marchiasangue ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando scavano sottoterra per nascondersi. Si celano appena sotto la superficie del terreno, lasciando sporgere soltanto gli occhi e la cima della loro testa.

MARCHIASANGUE COME CAVALCATURE

In quei luoghi in cui i dinosauri vengono usati come cavalcature, i marchiasangue sono decisamente apprezzati grazie alle loro capacità difensive. Gli addestratori e i cavalieri, però, devono fare molta attenzione quando lavorano con queste creature, dal momento che la pelle spinata e le capacità difensive costituiscono delle sfide da non sottovalutare.

Quando tenta di insegnare a un marchiasangue ad accettare un cavaliere o a svolgere un compito, l'addestratore deve decidere se prendere delle precauzioni aggiuntive (aumentando il tempo di addestramento del 50%) o se lavorare nel periodo di tempo normalmente previsto (subendo una penalità di circostanza -4 a tutte le prove di Addestrare Animali per insegnare, addestrare o allevare l'animale).

Anche cavalcare un marchiasangue può rivelarsi una sfida. Tutte le prove di Cavalcare vengono effettuate con una penalità di circostanza -4. Inoltre, un cavaliere ha bisogno di usare una sella esotica costruita appositamente. Chiunque sia abbastanza folle da tentare di cavalcare la creatura senza sella o con una sella non personalizzata subisce 1d8+6 danni taglienti e perforanti dalla pelle spinata non appena sale in sella o quando è richiesta una prova di Cavalcare.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un marchiasangue va da 0 a 260 kg; un carico medio da 261 a 520 kg; un carico pesante da 521 a 780 kg.

MARCHIASANGUE COMPAGNI ANIMALI

I druidi di 10° livello o superiore possono scegliere un marchiasangue come compagno animale. Deve essere applicato un modificatore di -9 al livello del druido allo scopo di determinare le peculiarità e le capacità speciali del compagno animale.

DINOSAURO TITANO DA BATTAGLIA

Animale Enorme
Dadi Vita: 36d8+324 (486 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m in bardatura di mezza armatura (8 quadretti); velocità base 18 m
Classe Armatura: 35 (-2 taglia, +7 bardatura di mezza armatura, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 35
Attacco base/Lotta: +27/+51
Attacco: Morso +41 in mischia (3d6+16)
Attacco completo: Morso +41 in mischia (3d6+16) e 2 artigli +39 in mischia (2d6+8) e coda spinata +39 in mischia (2d6+8)
Spazio/Portata: 4,5 m/3 m
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, inghiottire
Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +22, Vol +15
Caratteristiche: For 42, Des 11, Cos 29, Int 2, Sag 13, Car 16
Abilità: Ascoltare +11, Osservare +20, Saltare +23
Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Competenza

nelle Armature (leggere), Competenza nelle Armature (medie), Competenza nelle Armature (pesanti), Correre, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Oltrepassare Migliorato, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario o battaglione (4) (addomesticato)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 37-48 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo gigantesco rettile bipede è dotato di possenti mascelle, lunghe zanne e spesse placche ossee che proteggono il dorso e la coda spinata. La creatura è coperta da una mezza bardatura d'acciaio, che la rende ancora più resistente; sulla schiena della creatura è visibile una sella.

I dinosauri titani da battaglia sono enormi bestie predatrici meticolosamente allevate come ibridi di altri dinosauri. Non nascono in natura; soltanto le tecniche di incrocio non magiche più sofisticate sono in grado di produrre i possenti titani da battaglia. Quei regni che schierano i dinosauri tra le fila dei loro eserciti custodiscono gelosamente il segreto della loro creazione, considerando tali informazioni un vero e proprio segreto di stato. Un titano da battaglia, caratterizzato dalla ferocia dei carnivori più pericolosi e dalle difese naturali degli erbivori più corazzati, è una vista terrificante.

I titani da battaglia vengono addestrati fin dalla nascita a combattere mentre trasportano un cavaliere e indossano una bardatura. Soltanto i cavalieri più abili e fidati hanno il permesso di guidare in combattimento un titano da battaglia, e gli addestratori insegnano a ogni dinosauro ad accettare soltanto quei cavalieri che conoscono i segnali giusti. Gli eserciti possono sostituire i cavalieri caduti in battaglia semplicemente insegnando i segnali appropriati a un nuovo cavaliere (una pratica cruciale, dal momento che i titani da battaglia sopravvivono quasi sempre a coloro che li cavalcano).

Un titano da battaglia adulto misura 9,6 metri dal muso alla coda ed è alto 5,4 metri al garrese. Pesa oltre 12 tonnellate.

COMBATTIMENTO

Un titano da battaglia è sotto il controllo del suo cavaliere durante un combattimento; il cavaliere impartisce alla creatura i comandi appropriati allo stesso modo in cui farebbe con una qualsiasi cavalcatura addestrata per la guerra. I combattenti in sella ai titani da battaglia preferiscono lasciarsi indietro i ranghi di fanteria regolare e andare alla ricerca di eventuali macchine d'assedio nemiche o altri potenti mostri da battaglia. Un cavaliere deve superare una prova di Cavalcare per attaccare mentre è in sella a un titano da battaglia e di solito ha bisogno di un'arma con portata per attaccare gli avversari.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un titano da battaglia deve colpire un avversario fino a una categoria di taglia più piccolo di lui con un attacco con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione

gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di inghiottire l'avversario nel round successivo.

Inghiottire (Str): Un titano da battaglia può tentare di inghiottire un avversario afferrato fino a due categorie di taglia più piccolo di lui, effettuando con successo una prova di lotta. La creatura inghiottita subisce 2d8+12 danni contundenti e 12 danni da acido ogni round per i succhi digestivi del dinosauro. Le creature inghiottite devono anche superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 37 ogni round o essere sopraffatte dalla nausea fino all'azione successiva (la CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione). Mentre è nello stomaco, l'avversario è ancora considerato in lotta, a causa dei possenti muscoli digestivi del titano da battaglia.

Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 30 danni allo stomaco (CA 18). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude il varco; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di un titano da battaglia Enorme può contenere 1 avversario Medio, 2 Piccoli, 8 Minuscoli, 32 Minuti o 128 Piccolissimi.

ADDESTRARE UN TITANO DA BATTAGLIA

Le tecniche per addestrare uno di questi potenti dinosauri sono gelosamente custodite, alla stessa stregua dei metodi di allevamento. L'addestramento di un titano da battaglia richiede sei mesi di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 28; i titani da battaglia non possono essere addomesticati se giungono all'età adulta senza essere stati addestrati.

I titani da battaglia sono sterili per natura e ogni esemplare è il prodotto di un incrocio diretto tra dinosauri diversi. Come risultato, un titano da battaglia giovane che riesca a giungere sul mercato può esigere il prezzo che preferisce, che spesso va ben oltre le 100.000 mo. Una vendita del genere finisce quasi sempre per attirare l'attenzione del regno in cui la creatura è stata venduta, naturalmente.

I dinosauri titani da battaglia non possono essere scelti come compagni animali e non possono essere evocati con incantesimi *evoca alleato naturale*.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un titano da battaglia va da 0 a 5.547 kg; un carico medio da 5.548 a 11.093 kg; un carico pesante da 11.094 a 16.640 kg.



Titano da battaglia

DINOSAURI IN EBERRON

Il mondo di Eberron non ha mai conosciuto un'Era Glaciale e di conseguenza i dinosauri rimangono una presenza viva e diffusa nell'ecologia del pianeta. Nei continenti civilizzati come Khorvaire e Sarlona, i dinosauri di taglia Grande o inferiore sono usati come bestie da allevamento o cavalcature, mentre i dinosauri più grossi sopravvivono solo nelle aree più remote o in cattività. Dinosauri di tutte le dimensioni vagano liberamente per il continente selvaggio di Xen'drik, mentre nell'Argonnessen costituiscono una facile fonte di nutrimento per i draghi o fungono da cavalcature per le tribù barbariche che venerano i draghi.

DRACO ASSALITORE

Draco Medio
Dadi Vita: 7d12+28 (73 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 9 m (scarsa)
Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +7/+10
Attacco: Morso +10 in mischia (1d8+3 più veleno)
Attacco completo: Morso +10 in mischia (1d8+3 più veleno) e 2 artigli +8 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità agli effetti magici del sonno e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 16, legame telepatico 9 m
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +5
Caratteristiche: For 16, Des 15, Cos 18, Int 7, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +12, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +16, Osservare +12
Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Ambiente: Pianure temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-12)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questa creatura, simile a un drago e di taglia pari a quella di un umano adulto, sfoggia fattezze più simili a quelle di un lupo che non ai tratti felini tipici dei draghi tradizionali. La mascella è sporgente e la corporatura muscolosa, anche se le ali sembrano troppo piccole per la sua stazza.

Molte creature credono che i drachi assalitori siano micidiali cacciatori draconici dall'intelligenza limitata. In realtà, tra loro sono creature socievoli. I drachi assalitori possiedono la stessa mentalità tipica dei draghi quando si tratta di accumulare tesori, ma i membri dei loro branchi non possiedono il senso della proprietà individuale. Anche se un draco assalitore potrebbe utilizzare un oggetto in un dato momento, è il



Draco assalitore

branco a possedere il tesoro e il giorno successivo potrebbe essere un altro draco assalitore a usarlo.

Un draco assalitore preferisce spostarsi sulle quattro zampe, utilizzando le sue piccole ali soltanto quando è necessario.

Un draco assalitore solitamente pesa 100 kg ed è lungo circa 1,5 metri. Le scaglie sono di tonalità grigio scuro o nere.

I drachi assalitori possono parlare il Comune e il Draconico, ma decidono di farlo solo raramente. Preferiscono comunicare telepaticamente coi propri simili.

COMBATTIMENTO

I drachi assalitori, in genere, attaccano la loro preda muovendosi coordinatamente in branco. Iniziano sfruttando le armi a soffio e concentrano gli attacchi sulle creature influenzate, ignorando le prede più rapide che riescono a fuggire.

Arma a soffio (Sop): Un cono di 9 metri, una volta ogni 1d4 round, *lentezza* (durata 7 round), Volontà CD 17 nega. I drachi assalitori sono immuni alle armi a soffio degli altri drachi assalitori. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17; danni iniziali e secondari 1d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Legame telepatico (Str): I drachi assalitori condividono una coscienza comune, che consente loro di comunicare telepaticamente con altri drachi assalitori. I membri di un gruppo di drachi assalitori che si trovino entro 9 metri gli uni dagli altri sono in contatto costante. Se uno di loro percepisce la presenza di un pericolo particolare, tutti ne saranno consapevoli. Se un membro del gruppo non è colto alla sprovvista, nessuno di loro lo sarà. Nessun draco assalitore del gruppo viene considerato attaccato ai fianchi, a meno che non lo siano tutti.

Abilità: I drachi assalitori ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

DRACO DELL'IRA

Questo rettile dai muscoli possenti avanza silenzioso sulle quattro zampe, con movimenti sinuosi e una grazia felina inaspettata per la sua taglia. Le scaglie rosso scuro sono graffiate e scheggiate per le molte lotte passate, e il muso feroce non lascia dubbi sull'ira incontrollata che lo anima.

I drachi dell'ira sono creature draconiche primitive, che hanno più punti in comune con gli animali crudeli più grossi e pericolosi che non coi draghi veri e propri. Anche se sono in grado di ragionare, seppur in modo rudimentale, i drachi dell'ira rimangono di indole animalesca sotto molti aspetti. Sono crudeli ed egoisti e incarnano molte delle qualità peggiori dei draghi malvagi. Alcuni saggi credono che i drachi dell'ira siano stati creati deliberatamente, nel tentativo di ottenere una cavalcatura dotata delle stesse, temibili capacità fisiche di un drago, ma priva della sua intelligenza e delle sue potenti capacità magiche. I drachi dell'ira non accumulano tesori, anche se apprezzano le pietre preziose... come spuntini.

I drachi dell'ira sono coperti di scaglie opache color rosso scuro e la corporatura agile e snella tipica dei veri draghi, ma sono privi di ali. Tuttavia, la taglia e la forza li rendono estremamente veloci, se paragonati alla maggior parte delle

	Draco dell'ira Drago Grande	Draco dell'ira immondo Drago Grande
Dadi Vita:	14d12+84 (175 pf)	21d12+147 più 21 (304 pf)
Iniziativa:	+7	+8
Velocità:	18 m (12 quadretti)	18 m (12 quadretti)
Classe Armatura:	20 (-1 taglia, +3 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17	20 (-1 taglia, +3 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta:	+14/+26	+20/+34
Attacco:	Artiglio +16 in mischia (1d8+13/19-20)*	Artiglio +20 in mischia (1d8+18/19-20)*
Attacco completo:	2 artigli +16 in mischia (1d8+13/19-20)* e morso +11 in mischia (2d6+9)*	2 artigli +20 in mischia (1d8+18/19-20)* e morso +15 in mischia (2d6+14)*
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Afferrare migliorato, assaltare, ira, artigliare, dilanare	Afferrare migliorato, assaltare, ira, artigliare, punire il bene, dilanare
Qualità speciali:	Percezione cieca 9 m, scurovisione 18 m, immunità al sonno e alla paralisi, visione crepuscolare	Percezione cieca 9 m, scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia, immunità al sonno e alla paralisi, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 26
Tiri salvezza:	Temp +15, Rifl +12, Vol +10	Temp +19, Rifl +16, Vol +12
Caratteristiche:	For 27, Des 17, Cos 23, Int 4, Sag 12, Car 10	For 28, Des 17, Cos 24, Int 4, Sag 12, Car 10
Abilità:	Ascoltare +15, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +15, Saltare +31	Ascoltare +19, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +14, Osservare +19, Saltare +36
Talenti:	Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Iniziativa Migliorata	Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Robustezza Migliorata
Ambiente:	Foreste fredde	Foreste fredde
Organizzazione:	Solitario o coppia	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	9	13
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	15-28 DV (Grande); 29-42 (Enorme)	22-28 DV (Grande); 29-42 (Enorme)
Modificatore di livello:	—	—

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

creature terrestri. Un tipico draco dell'ira può crescere fino a 3,6 metri di lunghezza e può pesare fino a 3.000 kg.

I drachi dell'ira non parlano, ma capiscono il Comune e il Draconico, per quanto consentito dalla loro intelligenza limitata.

COMBATTIMENTO

I drachi dell'ira sono cacciatori brutali e istintivi, che si nascondono e tendono imboscate ai loro avversari quando ne hanno la possibilità. Al di là di questa tecnica di caccia istintiva, i drachi dell'ira seguono un approccio molto semplice alle molte battaglie che conducono nelle loro vite violente. Quando un combattimento ha inizio, un draco dell'ira parte in carica e assalta l'avversario più vicino, facendolo a pezzi più rapidamente possibile per poi passare all'avversario successivo. Solitamente tenta di assaltare e stordire l'avversario nel primo round di combattimento, cadendo in preda all'ira nel round successivo. Se il combattimento volge al peggio, il draco dell'ira può decidere di combattere fino alla morte oppure di fuggire.

Un draco dell'ira normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un draco dell'ira deve colpire con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può usare entrambi gli attacchi per artigliare e per dilanare contro il nemico trattenuto.

Assaltare (Str): Se un draco dell'ira carica, può portare un attacco completo, compresi i due attacchi per artigliare e quello per dilanare, se afferra l'avversario.

Ira (Str): Quattro volte al giorno, un draco dell'ira può cadere in preda a un'ira feroce che dura 11 round. I seguenti cambiamenti valgono fino a quando rimane nello stato d'ira: CA 18 (contatto 10, colto alla sprovvista 15); pf incrementati di 28; Att +18 in mischia (1d8+15/19-20, artiglio); Att comp +18 in mischia (1d8+15/19-20, 2 artigli) e +13 in mischia (2d6+10, morso); TS Temp +17, Vol +12; For 31, Cos 27; Saltare +33. A differenza di un barbaro, tuttavia, un draco dell'ira non rimane affaticato quando l'ira si esaurisce. Un draco dell'ira può porre fine alla sua ira prima che questa termini, anche se è raro che lo faccia, nonostante tutti i nemici possano sembrare sconfitti.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +16 in mischia, 1d8+13 danni, comprensivo di modificatori per l'uso del talento Attacco Poderoso.

Dilaniare (Str): Ogni volta che un draco dell'ira afferra con la bocca un avversario di almeno una categoria di taglia inferiore rispetto a lui, scuote violentemente la vittima, stordendola e disorientandola. Chiunque venga afferrato da un draco dell'ira deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25 o essere stordito per 1 round. Un draco dell'ira può usare questa capacità soltanto nel primo round dopo che ha afferrato un avversario. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Abilità: I drachi dell'ira ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

DRACO DELL'IRA IMMONDO

I principi dei demoni spesso allevano possenti versioni immonde del draco dell'ira, per poi assegnarle alle loro armate Abissali. Questi mostri dalla ferocia inaudita sono ancora più terrificanti dei loro cugini comuni, in quanto combinano la loro furia draconica alla robustezza e al vigore dei demoni.

Combattimento

Un draco dell'ira immondo normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -9 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +9 ai tiri per i danni.

Ira (Str): Quattro volte al giorno, un draco dell'ira immondo può cadere in preda a un'ira feroce che dura 12 round. I seguenti cambiamenti valgono fino a quando rimane nello stato d'ira: CA 18 (contatto 10, colto alla sprovvista 15); pf incrementati di 42; Att +22 in mischia (1d8+20/19-20, artiglio); Att comp +22 in mischia (1d8+20/19-20, 2 artigli) e +14 in mischia (2d6+15, morso); TS Temp +21, Vol +14; For 32, Cos 28; Saltare +38. A differenza di un barbaro, tuttavia, un draco dell'ira immondo non rimane affaticato quando l'ira si esaurisce. Un draco dell'ira immondo può porre fine alla sua ira prima che questa si esaurisca, anche se è raro che lo faccia, nonostante tutti i nemici possano sembrare sconfitti.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, un draco dell'ira immondo può compiere un normale attacco in mischia per infliggere 20 danni extra contro un avversario di allineamento buono.

DRACHI DELL'IRA COME CAVALCATURE

Anche se sono troppo intelligenti per essere addestrati utilizzando l'abilità Addestrare Animali, i drachi del-

l'ira a volte possono essere corrotti o minacciati per servire come cavalcature per qualche cavaliere di straordinaria potenza. Cavalcare un draco dell'ira, anche se completamente domato, è sempre un'impresa rischiosa, e il cavaliere deve essere pronto in qualsiasi momento a sedare i tentativi del draco dell'ira di riprendere il controllo o di rivoltarsi contro il cavaliere. Controllare una cavalcatura è un'impresa particolarmente difficoltosa, quando la creatura cade in preda all'ira: tutte le prove di Cavalcare effettuate in tal caso hanno la CD incrementata di 10.

Un draco dell'ira disposto a fungere da cavalcatura e addestrato a combattere costa almeno 15.000 mo. Se ottiene frequenti ricompense in cibo, bevande e gemme preziose, il draco dell'ira rimane soddisfatto e relativamente fedele. In generale, chi cavalca un drago dell'ira dovrebbe aspettarsi di spendere tra le 500 e le 1.500 mo al mese per il mantenimento della creatura, affinché la bestia rimanga soddisfatta (per quanto un draco dell'ira possa esserlo, s'intende).

DRACHI DELL'IRA IN EBERRON

I drachi dell'ira sono particolarmente numerosi nel continente dell'Argonnessen, dove si rintanano in quelle caverne che si affacciano a picco sul mare dalle scogliere. Sono stati avvistati in quantità allarmante anche nell'entroterra del Khorvaire, impegnati a combattere con le viverne per il controllo del territorio. Le navi lunghe dei Principati di Lhazaar spesso scolpiscono le loro polene a forma di drachi dell'ira, e le creature vengono cacciate, rispettate e temute lungo tutta la costa orientale del Khorvaire. Le tribù barbariche dell'Argonnessen usano i drachi dell'ira come cavalcature.

DRACHI DELL'IRA NEL FAERUN

I drachi dell'ira vivono in numerose catene montuose dell'Irraggiungibile Est, soprattutto le Vette del Gigante nel Narfell e le Montagne Fauci del Drago nel Thesk e nell'Aglarond. Diversi Maghi Rossi di Thay tengono dei drachi dell'ira al loro servizio. I drachi sono frequenti e numerosi nel remoto sud, nelle Montagne del Rospo Accucciato nello Shaar Orientale. I mercanti di Shiertalar hanno riferito anche della presenza di alcuni drachi dell'ira nelle Ossa dei Dragoni, pronti ad assalire le carovane in arrivo alla città di Kormul e le barche che risalgono il corso del Fiume Talar.



Draco dell'ira

DRACOTAURO

Questa grossa creatura ha il tronco di un muscoloso rettile umanoide, armato di una lancia stretta tra le mani artigliate. Gli occhi sono neri e le zanne aguzze scintillano di una luce maligna. La parte inferiore del corpo assomiglia a quello di un drago senza ali, con grosse zampe artigliate e una coda spinata che oscilla da un lato all'altro.

I dracotauro sono predatori spietati e astuti, incapaci di mostrare compassione e pronti a non aspettarsene alcuna. Le scaglie rigide sono di un colore che varia dal verde al marrone e ricoprono il dracotauro dalla testa ai piedi. I maschi fanno sfoggio di un'elaborata cresta sulla testa e di altre membrane ornamentali sulla gola e sul petto, che vanno dal rosso acceso al viola scuro. La coda di un dracotauro è lunga 1,2 metri e, pur avendo principalmente funzioni di equilibrio, termina con grosse spine affilate che possono rivelarsi micidiali in battaglia.

I dracotauro trasudano un olio corporeo che mantiene flessibili le scaglie e l'armatura di cuoio. Generalmente impugnano lance affilate.

Un dracotauro adulto è alto 2,1 metri, misura 3 metri di lunghezza e pesa circa 1.000 kg.

I dracotauro parlano il Dracotico.

COMBATTIMENTO

I dracotauro sopraffanno rapidamente i loro avversari, tendendo imboscate e attaccando ai fianchi. Sono creature fredde e calcolatrici che spesso annunciano la loro presenza sputando un getto di fuoco contro i nemici per poi caricare brandendo le loro lance. Nel conflitto che segue, un dracotauro si affida alla sua forza bruta e ai suoi molteplici attacchi per emergere vincitore.

Sputare fuoco (Sop): Un dracotauro può sputare uno schizzo infuocato come azione standard. Dopo aver sputato, un dracotauro non può più sputare per 1 minuto. Lo sputo del dracotauro è una sostanza viscosa e adesiva che si infiamma a contatto con l'aria, in modo simile al fuoco dell'alchimista. Questo schizzo di saliva infuocata viene considerato un attacco di contatto a distanza, con un incremento di gittata di 6 metri.

Un colpo diretto infligge 2d6 danni da fuoco. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui lo sputo ha colpito subisce 1d4 danni da fuoco per lo spruzzo. A differenza del fuoco dell'alchimista, lo sputo di un dracotauro non continua a bruciare.

Abilità: Grazie alla coda, i dracotauro ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.

DRACOTAURO FURIOSO

I combattenti più temuti in una tribù di dracotauro spesso sono barbari che usano la forza bruta e la ferocia per reclamare il potere.

Il dracotauro furioso qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori raz-

ziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 15, Des 13, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

SOCIETÀ DEI DRACOTAURI

I dracotauro vivono in gruppo in piccole tribù di nomadi. I dracotauro rispettano il potere sopra ogni altra cosa e misurano il potere in termini di forza bruta e capacità magiche arcane. I loro capi, di solito, si dimostrano possenti guerrieri, abili stregoni o entrambe le cose.

Anche se le tribù dei dracotauro di tanto in tanto combattono per il controllo del territorio, perfino le tribù rivali sono pronte a fare fronte comune quando devono scontrarsi con una minaccia esterna. I dracotauro sono anche disposti ad allearsi con altre creature rettili, compresi lucertoloidi e naga. Sebbene non possano essere definiti creature devote, i dracotauro considerano i draghi puri delle potenti incarnazioni degli antichi dei e sono pronti a sacrificare la vita al servizio di queste creature. Buona parte delle conoscenze arcane di questa razza provengono dagli antichi insegnamenti dei draghi puri.

È raro che i dracotauro rimangano nello stesso posto a sufficienza da consentire la costruzione di insediamenti permanenti. Tuttavia, le tribù spesso reclamano per loro qualche complesso di antiche rovine e lo usano come rifugio, campo d'addestramento o luogo d'incontro neutrale.

I dracotauro e i centauri si disprezzano a vicenda e molti dracotauro combattenti sognano di poter divorare le carni di un centauro nemico caduto.



Dracotauro

Combattimento

I dracotauro barbari cadono subito in preda all'ira non appena si uniscono a un combattimento.

Ira (Str): Due volte al giorno, un dracotauro furioso può cadere in preda a un'ira feroce che dura 10 round. I seguenti cambiamenti valgono fino a quando rimane nello stato d'ira: CA 18 (contatto 9, colto alla sprovvista 18); pf incrementati di 14; Att +15 in mischia (2d6+9/x3, ascia da battaglia); Att comp +13/+8 in mischia (2d6+9/x3, ascia da battaglia) e +13 in mischia (1d8+4/x3, ascia) e +8 in mischia (1d8+4, morso) e +8 in mischia (1d8+13, colpo di coda); TS Temp +14, Vol +9; For 28, Cos 24. Al termine della sua ira, il dracotauro barbaro rimane affaticato per la durata dell'incontro.

Percepire trappole (Str): Un dracotauro furioso possiede una percezione intuitiva dei pericoli dovuti a trappole, che gli fornisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Un dracotauro furioso ha la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

	Dracotauro Drago Grande	Dracotauro furioso, Barbaro di 4° livello Drago Grande
Dadi Vita:	3d12+9 (28 pf)	3d12+15 più 4d12+20 (80 pf)
Iniziativa:	+1	+2
Velocità:	15 m (10 quadretti)	18 m (12 quadretti)
Classe Armatura:	17 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale, +2 armatura di cuoio), contatto 10, colto alla sprovvista 16	20 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale, +4 giaco di maglia perfetto), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+3/+11	+7/+18
Attacco:	Lancia +6 in mischia (2d6+6/x3)	Ascia da battaglia +13 in mischia (2d6+7/x3)
Attacco completo:	Lancia +6 in mischia (2d6+6/x3) e morso +1 in mischia (1d8+2) e colpo di coda +1 in mischia (1d8+6)	Ascia da battaglia +11/+6 in mischia (2d6+7/x3) e ascia +11 (1d8+3/x3) e morso +6 in mischia (1d8+3) e colpo di coda +6 in mischia (1d8+10)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Sputare fuoco	Ira, sputare fuoco
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, immunità agli effetti magici di sonno e alla paralisi, visione crepuscolare	Scurovisione 18 m, movimento veloce, immunità agli effetti magici di sonno e alla paralisi, visione crepuscolare, percepire trappole +1, schivare prodigioso
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +4, Vol +5	Temp +12, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche:	For 18, Des 12, Cos 16, Int 13, Sag 11, Car 13	For 24, Des 15, Cos 20, Int 10, Sag 12, Car 12
Abilità:	Ascoltare +6, Conoscenze (arcane) +4, Equilibrio +5, Intimidire +7, Nuotare +8, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Saltare +16, Sapienza Magica +4, Sopravvivenza +6, Utilizzare Oggetti Magici +7	Ascoltare +10, Conoscenze (arcane) +6, Equilibrio +5, Intimidire +11, Nuotare +9, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Saltare +28, Sapienza Magica +6, Sopravvivenza +10, Utilizzare Oggetti Magici +7
Talenti:	Competenza nelle Armature (leggere), Volontà di Ferro	Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi, Volontà di Ferro
Ambiente:	Paludi temperate	Paludi temperate
Organizzazione:	Gruppo (2-3), banda (6-10 più 50% non combattenti più 1 furioso di 3°-6° livello) o tribù (30-60 più 50% non combattenti più 2 furiosi di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)	Gruppo (2-3), banda (1 più 6-10 dracotauro più 50% non combattenti) o tribù (2 più 50% non combattenti più 30-60 dracotauro e 1 capo di 4°-10° livello)
Grado di Sfida:	3	7
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+5	+5

PERSONAGGI DRACOTAURI

Quando non sono impegnati a cacciare o a difendere i loro territori, molti dracotauro si dedicano agli studi di stregoneria. Anche i dracotauro barbari, guerrieri e ranger sono piuttosto comuni. I dracotauro chierici (che sono rari) adorano Tiamat e possono scegliere tra i domini della Distruzione, dell'Inganno e del Male.

I personaggi dracotauro possiedono i seguenti tratti razziali:

- +8 alla Forza, +2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma.

- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

- Spazio/Portata: 3 metri/1,5 metri

- La velocità base sul terreno di un dracotauro è di 15 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri, visione crepuscolare.

- Dadi Vita razziali: Un dracotauro comincia con tre livelli di drago, che gli conferiscono 3d12 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di drago di un dracotauro gli conferiscono punti abilità pari a 6 x (6 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Conoscenze (arcane), Intimidire, Nuotare, Osservare, Percepire Intenzioni, Saltare, Sapienza Magica, Sopravvivenza e Utilizzare Oggetti Magici. Grazie alle loro code, i dracotauro ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.

- Talenti razziali: I Dadi Vita di un dracotauro gli conferiscono due talenti.

- Competenza nelle armi e nelle armature: Competenza nelle armi naturali e in tutte le armi semplici. Competenza nelle armature leggere.

- Bonus di armatura naturale +5.

- Armi naturali: Morso (1d8) e colpo di coda (1d8).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Sputare fuoco

- Qualità speciali (vedi sopra): Immunità agli effetti magici di sonno e alla paralisi.

- Linguaggi automatici: Draconico. Linguaggi bonus: Qualsiasi.

- Classe preferita: Stregone.

- Modificatore di livello +5.

ELEMENTALE DELLA TEMPESTA

Una nube oscura e tempestosa crepita di fulmini e rimbomba del sordo brontolio del tuono.

Un elementale della tempesta, l'incarnazione elementale di una tempesta vivente, è animato dalla stessa natura violenta e volubile delle tempeste. È raro che lasci il suo piano natio se non viene evocato o richiamato, ma quando lo fa è in grado di seminare la distruzione ovunque passi.

Quando non si trovano sul Piano Elementale dell'Aria, gli elementali della tempesta vanno in cerca delle perturbazioni naturali più violente e si crogiolano al centro dei temporali e delle tempeste più impetuose.

Gli elementali della tempesta sanno parlare l'Auran ma lo fanno raramente. La voce di un elementale della tempesta ha un suono simile a quello di un tuono lontano.

COMBATTIMENTO

Gli elementali della tempesta sono molto forti, tuttavia preferiscono combattere in terreni selvaggi e accidentati, dove possono evitare gli ostacoli levandosi in volo. Rimangono in aria fin quando è loro possibile, tenendosi fuori dalla portata dei nemici. La loro capacità speciale di tuoni e fulmini consente loro di attaccare a distanza, un'opzione che manca a molti degli altri elementali.

Padronanza dell'aria (Str): Le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni contro un elementale della tempesta.



Elementale della tempesta

Illustrazione di D. Bircham

	Elementale della tempesta, Piccolo Elementale Piccolo (Aria, Extraplanare)	Elementale della tempesta, Medio Elementale Medio (Aria, Extraplanare)	Elementale della tempesta, Grande Elementale Grande (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita:	2d8+2 (11 pf)	4d8+8 (26 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	+2	+5	+4
Velocità:	6 m (4 quadretti), volare 12 m (perfetta)	9 m (6 quadretti), volare 18 m (perfetta)	12 m (8 quadretti), volare 24 m (perfetta)
Classe Armatura:	14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12	15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14	16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+1/-3	+3/+5	+6/+16
Attacco:	Schianto +4 in mischia (1d4 più 1d4 elettricità)	Schianto +5 in mischia (1d6+2 più 1d6 elettricità)	Schianto +11 in mischia (1d8+6 più 1d8 elettricità)
Attacco completo:	Schianto +4 in mischia (1d4 più 1d4 elettricità)	Schianto +5 in mischia (1d6+2 più 1d6 elettricità)	2 schianti +11 in mischia (1d8+6 più 1d8 elettricità)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Scossa, tuoni e fulmini	Scossa, tuoni e fulmini	Scossa, tuoni e fulmini
Qualità speciali:	Padronanza dell'aria, scurovisione 18 m, guarigione elettrica e sonora, tratti degli elementali	Padronanza dell'aria, scurovisione 18 m, guarigione elettrica e sonora, tratti degli elementali	Padronanza dell'aria, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, guarigione elettrica e sonora, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +5, Vol +0	Temp +3, Rifl +5, Vol +1	Temp +6, Rifl +6, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 15, Cos 12, Int 4, Sag 11, Car 11	For 14, Des 13, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11	For 22, Des 11, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +4, Osservare +5	Ascoltare +5, Osservare +6	Ascoltare +7, Osservare +8
Talenti:	Allerta, Arma Accurata ^a	Allerta, Iniziativa Migliorata	Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	2	4	6
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	3 DV (Piccolo)	5-7 DV (Medio)	9-15 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-	-

	Elementale della tempesta, Enorme Elementale Enorme (Aria, Extraplanare)	Elementale della tempesta, Maggiore Elementale Enorme (Aria, Extraplanare)	Elementale della tempesta, Anziano Elementale Enorme (Aria, Extraplanare)
Dadi Vita:	16d8+96 (168 pf)	21d8+126 (220 pf)	24d8+144 (252 pf)
Iniziativa:	+3	+4	+5
Velocità:	15 m (10 quadretti), volare 30 m (perfetta)	15 m (10 quadretti), volare 30 m (perfetta)	15 m (10 quadretti), volare 30 m (perfetta)
Classe Armatura:	17 (-2 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 17	22 (-2 taglia, +14 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 22	24 (-2 taglia, +1 Des, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta:	+12/+30	+15/+34	+18/+37
Attacco:	Schianto +20 in mischia (2d6+10 più 2d6 elettricità)	Schianto +24 in mischia (3d6+11 più 2d6 elettricità)	Schianto +27 in mischia (3d6+11/19-20 più 2d6 elettricità)
Attacco completo:	2 schianti +20 in mischia (2d6+10 più 2d6 elettricità)	2 schianti +24 in mischia (3d6+11 più 2d6 elettricità)	2 schianti +27 in mischia (3d6+11/19-20 più 2d6 elettricità)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Scossa, tuoni e fulmini	Scossa, tuoni e fulmini	Scossa, tuoni e fulmini
Qualità speciali:	Padronanza dell'aria, riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, guarigione elettrica e sonora, tratti degli elementali	Padronanza dell'aria, riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, guarigione elettrica e sonora, tratti degli elementali	Padronanza dell'aria, riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, guarigione elettrica e sonora, tratti degli elementali
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +11, Vol +5	Temp +13, Rifl +14, Vol +7	Temp +14, Rifl +17, Vol +8
Caratteristiche:	For 30, Des 9, Cos 22, Int 6, Sag 11, Car 11	For 32, Des 11, Cos 22, Int 8, Sag 11, Car 11	For 32, Des 13, Cos 22, Int 10, Sag 11, Car 11
Abilità:	Ascoltare +11, Osservare +12	Ascoltare +14, Osservare +14	Ascoltare +29, Osservare +29
Talenti:	Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei	Allerta, Attacco Naturale, Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei	Allerta, Attacco Naturale, Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente:	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria	Piano Elementale dell'Aria
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	8	10	12
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	17-20 DV (Enorme)	22-23 DV (Enorme)	25-48 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-	-

Scossa (Sop): Una volta per round, come azione gratuita, un elementale della tempesta può rilasciare una scarica elettrica su un singolo avversario entro 3 metri. Questo attacco infligge danni da elettricità non letali agli avversari viventi (Tempra dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Taglia	Altezza	Peso	CD Tempra	Danni
Piccolo	1,2 m	2 kg	12	1d4
Medio	2,4 m	4 kg	14	2d4
Grande	4,8 m	8 kg	18	4d4
Enorme	9,6 m	16 kg	24	8d4
Anziano	10,8 m	20 kg	26	10d4
Maggiore	12 m	24 kg	28	12d4

Tuoni e fulmini (Sop): Una volta al minuto, come azione di round completo, un elementale della tempesta può emettere un rombo di tuono accompagnato da un fulmine.

Il tuono infligge danni sonori (vedi tabella) a tutte le creature entro 18 m dall'elementale della tempesta. Un tiro salvezza sulla Tempra dimezza questi danni.

Il fulmine è una linea lunga 36 metri che infligge danni da elettricità (vedi tabella). Un tiro salvezza sui Riflessi dimezza questi danni.

Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Taglia	CD del tiro salvezza	Danni sonori	Danni da elettricità
Piccolo	12	1d6	2d6
Medio	14	2d6	4d6
Grande	18	4d6	8d6
Enorme	24	8d6	16d6
Anziano	26	10d6	21d6
Maggiore	28	12d6	24d6

Guarigione elettrica e sonora (Str): Gli elementali della tempesta non subiscono alcun danno dagli attacchi sonori o da elettricità. Invece, qualsiasi attacco da elettricità (come, ad esempio, *stretta folgorante* o *fulmine*) o qualsiasi attacco sonoro (come, ad esempio, *suono dirompente*) rivolto contro un elementale della tempesta guarisce 1 punto ferita per ogni 3 danni che normalmente infliggerebbe. L'elementale della tempesta non può guarire punti ferita in questo modo attaccando se stesso.

ELEMENTALI DELLA TEMPESTA IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, gli elementali della tempesta infuriano sul piano di Kythri, dove il caos regna sovrano. Gli elementali della tempesta si fanno strada fino ad Eberron ogni volta che Kythri e il Piano Materiale diventano adiacenti. Gli gnomi

di Zilargo e i drow di Xen'drik a volte usano gli elementali della tempesta vincolati per alimentare veicoli e oggetti magici, una scelta azzardata, dato l'umore volubile degli elementali. Il giorno 15 Lharvion 997 AR, nella città di Trolanport, un tentativo fallito di vincolare un elementale della tempesta a un'aeronave del Casato Lyrandar provocò la morte di quattro artimaghi gnome-schi e danneggiò la nave in modo irreparabile.

EVOCARE ELEMENTALI DELLA TEMPESTA

È possibile aggiungere gli elementali della tempesta alla lista di creature da evocare usando gli incantesimi evoca mostri ed evoca alleato naturale, come indicato di seguito.

Elementale	Lista degli incantesimi
Piccolo	Evoca mostri IV, evoca alleato naturale III
Medio	Evoca mostri VI, evoca alleato naturale V
Grande	Evoca mostri VII, evoca alleato naturale VI
Enorme	Evoca mostri VIII, evoca alleato naturale VII
Maggiore	Evoca mostri IX, evoca alleato naturale VIII

ERRANTE FURIOSO

Folletto Grande

Dadi Vita: 22d6+88 (165 pf)

Iniziativa: +11

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +7 Des, +6 naturale, +6 armatura), contatto 16, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +11/+19

Attacco: Catena chiodata+5 +22 in mischia (2d6+11) o artiglio +17 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Catena chiodata+5 +22/+17/+12 in mischia (2d6+11) o 2 artigli +17 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (catena chiodata fino a 6 m)

Attacchi speciali: Controllare incantesimi viventi, indurre frenesia sanguinaria, capacità magiche, nube di armi

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo, guarigione rapida 5, armatura innestata, visione crepuscolare, respingere proiettili, resistenza agli incantesimi 26

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +20, Vol +15

Caratteristiche: For 19, Des 25, Cos 19, Int 10, Sag 14, Car 24

Abilità: Ascoltare +27, Diplomazia +9, Muoversi Silenziosamente +32, Nascondersi +28, Osservare +27, Percepire Intenzioni +27, Saltare +37

Talenti: Arma Accurata, Capacità Magica Potenziata (*barriera di lame*), Capacità Magica Potenziata (*muro di fuoco*), Capacità Magica Rapida (*barriera di lame*), Capacità Magica Rapida (*muro di fuoco*), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente



Errante furioso

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario o drappello (1 più 1d3 incantesimi viventi)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Questa creatura, alta e snella, ha un aspetto letale. Il corpo ha una forma generica umanoide, con gambe e braccia sottili, ed è interamente racchiuso in un'armatura di metallo aderente. I movimenti della creatura sono decisi e aggraziati, ma allo stesso tempo tesi e collerici. Spade, asce e altre armi dalla lama affilata ruotano attorno alla creatura avvolgendola in una nube di oggetti. Queste armi sembrano affilate e micidiali, ma nessuna si avvicina alla creatura fino al punto di rischiare di ferirla.

Gli erranti furiosi incarnano le forze naturali della guerra e del combattimento allo stesso modo in cui una ninfa incarna la bellezza della natura o una driade l'essenza del suo albero. Questi micidiali folletti appaiono nelle aree dilaniate e devastate dalla guerra, e costituiscono la risposta della natura alla rovina seminata da queste battaglie. L'errante furioso, conosciuto anche come il folletto straziato dalla guerra, esiste al puro scopo di perpetuare il combattimento, rivolgendo uomini e bestie gli uni contro gli altri. Gli erranti furiosi appaiono folli agli occhi di chiunque non sia animato dalla visione neutrale e distaccata delle forze della natura, e cercano di annientare tutte le guerre mediante l'annientamento di tutti coloro che sono in grado di fare la guerra.

Gli erranti furiosi sono gli spiriti delle terre straziate dalla guerra e a volte compaiono nei luoghi dove è stata combattuta una grande battaglia. Gli erranti furiosi sembrano correlati in qualche modo agli incantesimi viventi o alla loro creazione, e sono dotati della capacità innata di controllare e comandare queste creature. Un errante furioso viene spesso incontrato con uno o più incantesimi viventi vincolati ad esso come guardiani, anche se tali rapporti sembrano basati più sull'istinto che sulla ragione.

Gli erranti furiosi hanno la pelle color grigio chiaro, una corporatura in genere umanoide e i lineamenti delicati, simili a quelli di un elfo. Ma è raro riuscire a vedere i loro volti distorti dalla bramosia di sangue, siccome sono sempre ricoperti da capo a piedi da un'aderente armatura di metallo. Il tratto più insolito che caratterizza un errante furioso è la nube di armi che ruota attorno a lui seguendo un'orbita serrata. Chiunque tenti di avvicinarsi alla creatura rischia di essere ferito da queste armi volanti. Un errante furioso è alto 4,5 metri e pesa 250 kg.

Gli erranti furiosi parlano il Comune, l'Abissale, l'Infernale e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Gli erranti furiosi sono l'incarnazione del combattimento allo stato più feroce, tuttavia preferiscono scatenare questa sensazione estrema negli altri piuttosto che impegnarsi in mischia personalmente. Un errante furioso sfrutta potenti capacità soprannaturali per rivolgere i suoi avversari uno contro l'altro, per poi usare le capacità magiche per dividere i combattenti presenti sul campo come più gradisce, isolando piccoli gruppi di avversari e poi facendosi avanti per distruggerli.

Controllare incantesimi viventi (Sop): Un errante furioso intimorisce e comanda gli incantesimi viventi allo stesso modo in cui i chierici malvagi intimoriscono e controllano i non morti. Un errante furioso può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo bonus di Carisma (dieci volte al giorno per un tipico errante furioso). Un errante furioso intimorisce e comanda gli incantesimi viventi come un chierico di livello pari alla metà dei suoi Dadi Vita.

Armatura innestata (Str): Un errante furioso indossa un'armatura composta dei pezzi che ha raccolto in innumerevoli campi di battaglia. Questa armatura offre una notevole protezione in combattimento, ma non impone nessun bonus massimo di Destrezza, nessuna penalità di armatura alla prova, nessuna penalità al movimento e nessuna probabilità di fallimento degli incantesimi arcani. Nessun'altra creatura, neppure un altro errante furioso, può indossare l'armatura di un errante furioso.

Indurre frenesia sanguinaria (Sop): Qualsiasi creatura che giunga entro 3 metri da un errante furioso deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 28 o cadere preda di una frenesia omicida incontrollata. Qualsiasi creatura che fallisca il tiro salvezza riceve un bonus di +2 alla Forza, ma subisce una penalità di -2 alla CA. Le creature influenzate finiscono per non distinguere più gli amici dai nemici e devono compiere un attacco in mischia contro la creatura più vicina ogni round (usando un attacco completo, se possibile, o caricando, se appropriato). Una creatura influenzata diventa incoerente e non è in grado di parlare, lanciare incantesimi né comunicare in alcun modo per la durata dell'effetto. Rimane in preda alla frenesia per un numero di round pari a 10 meno il suo bonus di Saggezza (minimo 1 round), anche se l'errante furioso è morto o non è più presente.

Questa è una capacità di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Respingere proiettili (Sop): Ogni volta che un'arma da lancio o da tiro viene utilizzata contro un errante furioso, l'arma si ritorce contro chi la impugna e potrebbe colpirlo. L'attaccante confronta il suo tiro per colpire con la sua Classe Armatura, determinando se l'attacco ha successo e calcolando i relativi danni, come se avesse attaccato se stesso.

Le armi a distanza dotate di bonus di potenziamento epico non sono influenzate da questa capacità.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *arma magica superiore*, *barriera di lame* (CD 23), *forza del toro*, *muro di fuoco*. 20° livello dell'incantatore.

Da notare che i talenti Capacità Magica Rapida e Capacità Magica Potenziata influenzano tutti gli usi quotidiani di *barriera di lame* e *muro di fuoco* dell'errante furioso.

Nube di armi (Sop): Gli erranti furiosi sono circondati tutto il tempo da una nube di armi turbinanti. Questa nube infligge 2d6 danni taglienti ogni round alle creature adiacenti all'errante furioso. A questo danno è applicabile la riduzione del danno.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un errante furioso è maggiormente efficace quando riesce a indurre la frenesia sanguinaria negli avversari, mettendoli l'uno contro l'altro. L'errante furioso deve trovarsi a non più di 3 metri dai suoi avversari all'inizio del combattimento per influenzarli con la frenesia sanguinaria. Una volta che gli avversari si sono rivoltati l'uno contro l'altro, l'errante furioso divide meticolosamente il campo di battaglia usando le *barriere di lame* e i *muri di fuoco*. Quando le sue capacità magiche e soprannaturali hanno fatto il loro lavoro, può avvicinarsi agli avversari uno alla volta e squartarli, potenziando la sua capacità di combattimento con *forza del toro*, quando è possibile.

Prima del combattimento: Esplora l'area per individuare i punti ideali dove dividere gli avversari in gruppi più piccoli usando *barriera di lame* e *muro di fuoco*. Appena prima del combattimento, lancia *forza del toro* (aggiungendo +3 ai tiri per i danni della catena chiodata e +2 alle prove di Saltare). Un errante furioso mantiene sempre attiva *arma magica superiore* (inclusa nelle statistiche sopra riportate).

Round 1: Si sposta verso i nemici che più probabilmente possiedono tiri salvezza sulla Volontà bassi (combattenti in armatura pesante), costringendoli a far fronte alla capacità dell'errante furioso di indurre negli altri la frenesia sanguinaria. Usa un *muro di fuoco* rapido e potenziato per separare un gruppo di avversari in gruppi più piccoli. Cerca di dividerli in modo tale che in ciascun gruppo più piccolo sia presente qualcuno che ha ceduto alla frenesia sanguinaria. Usa una seconda azione di movimento per ritirarsi dal conflitto.

Round 2: Ripete le tattiche del round 1.

Round 3: Se qualche avversario non è ancora stato esposto alla frenesia sanguinaria, gli si avvicina e ripete le tattiche del round 1. Se tutti gli avversari sono stati esposti alla frenesia, usa *barriera di lame* o *muro di fuoco* (quale che sia, comunque in versione rapida e potenziata) per isolare un singolo avversario non influenzato e gli si avvicina in modo da attaccarlo con la nube di armi.

Round 4: Se gli avversari non sono in grado di attaccare in gruppo, li affronta uno alla volta con attacchi in mischia. Se sono ancora in grado di compiere un attacco coordinato, usa *barriere di lame* e *muri di fuoco* rapidi e potenziati per garantirsi la ritirata.

ERRANTI FURIOSI IN EBERRON

Gli erranti furiosi sono attirati dalla Landa Gemente a causa delle spettacolari battaglie di cui quella regione è stata teatro nel corso dell'Ultima Guerra, ma sono presenti anche nei pressi degli antichi campi di battaglia che il tempo e la natura hanno celato agli occhi

IL DRAPPELLO DI UN ERRANTE FURIOSO

Gli erranti furiosi spesso sono accompagnati da uno a tre incantesimi viventi. Il DM può scegliere tali incantesimi da quelli disponibili nella sua campagna o selezionarli a caso tirando una, due o tre volte e facendo riferimento alla tabella sottostante ("AMB Eberron" indica il volume *Ambientazione di EBERRON*; "MM III" indica questo volume).

d%	Incantesimo vivente	CS	Fonte
01-05	Mani brucianti vivente	1	AMB Eberron
06-15	Sonno nauseabondo	2	MM III
16-45	Fuoco luccicante	6	MM III
46-75	Nube mortale vivente	7	AMB Eberron
76-95	Nebbia raggelante	9	MM III
96-100	Blasfemia vivente	13	MM III

del mondo. Si nascondono anche nei castelli in rovina e nelle fortezze abbandonate rimaste dopo la caduta dell'Impero Dhakaani.

ERRANTI FURIOSI NEL FAERÛN

Se esistono degli erranti furiosi nel Faerûn, solitamente si trovano in quei luoghi dove si sono formati anche degli incantesimi viventi (vedi la scheda "Incantesimo vivente", pagina 98). Potrebbero vivere tra le antiche rovine Netheresi, nelle regioni che un tempo videro scontrarsi gli eserciti delle Guerre del Portale Orchesco e delle Guerre delle Corone, e nei luoghi delle battaglie più recenti (Vedi il Capitolo 6: "Storia" nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS per alcuni suggerimenti).

FELARCA

Umanoide mostruoso Medio (Fuoco)

Dadi Vita: 7d8+14 più 7 (52 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +2 naturale, +3 armatura di cuoio borchiato), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +7/+9

Attacco: Falchion perfetto +10 in mischia (2d4+3/18-20 più 1d6 fuoco)

Attacco completo: Falchion perfetto +10/+5 in mischia (2d4+3/18-20 più 1d6 fuoco)

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

Attacchi speciali: Spasmo mortale, calore, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, fuoco guaritore, immunità al fuoco, immunità, risorgere dalle ceneri, resistenza agli incantesimi 18, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 14, Des 17, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 17

Abilità: Ascoltare +8, Concentrazione +8, Osservare +8, Sopravvivenza +6

Talenti: Allerta^B, Capacità Magica Potenziata (raggio rovente), Estrazione Rapida, Robustezza Migliorata, Tempra Posente^B

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard, più falchion perfetto

Allineamento: Sempre caotico buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Questa creatura di forma umana, alta e snella, porta un grosso falchion sulla schiena. Anche se sembra umana sotto quasi ogni aspetto, sul dorso delle braccia e delle gambe, e sulla mascella, crescono ciuffi di piume rosse e dorate, e al posto della chioma crescono piume ancora più folte. La pelle dalle tonalità dorate sembra irradiare un forte calore interno e gli occhi risplendono luminosi.

Si dice che i felarchi siano i discendenti delle leggendarie fenici. Il portamento regale, le piume sgargianti e il calore intenso che irradiano confermano che questa teoria è più vicina alla realtà di quanto si creda.

Ogni felarca varia leggermente dagli altri in base al piumaggio e al colore della pelle. Alcuni hanno la pelle color ruggine scuro, mentre altri hanno una pelle caratterizzata da un vago bagliore dorato. Le piume di queste creature non hanno altro scopo che quello di suggerire il loro antico retaggio e di

dare ai felarchi qualcosa da lisciarsi. Il colore delle piume può variare dall'oro pallido al rosso infuocato. I felarchi sono più alti degli umani, e arrivano in genere a un'altezza che varia tra gli 1,8 e gli 1,95 metri. Un felarca in media pesa circa 90 kg.

I felarchi parlano l'Ignan e qualche rudimento di altri linguaggi che possono aver appreso nel corso dei loro vagabondaggi (Comune, Celestiale, Draconico, Elfico, Silvano e così via).

I felarchi non si trattengono mai a lungo in uno stesso terreno o clima. Preferiscono le zone più calde, ma sanno adattarsi praticamente a qualsiasi clima abitabile. Quasi sempre sono animati da un'insaziabile desiderio di vagabondaggio. Molti felarchi passano tutta la vita a viaggiare per le varie terre, in cerca di nuovi luoghi e nuovi individui da conoscere. Come risultato, i felarchi non hanno una loro società, anche se corre voce presso le fenici che esistano varie città di felarchi sul Piano Elementale del Fuoco.

Un altro tratto che tutti i felarchi condividono è la loro reazione alle ingiustizie. I felarchi attribuiscono grande valore alla loro libertà e alla libertà degli altri, ponendola spesso al di sopra di ogni altra cosa. Ne risulta che ovunque la libertà di qualcuno sia in pericolo, un felarca può presentarsi sulla scena per intervenire in aiuto della giustizia e della libertà.

COMBATTIMENTO

Un felarca si rivela un combattente micidiale sia a distanza che in mischia. In un combattimento, preferisce fare affidamento sul suo raggio rovente potenziato e su altre capacità magiche fin quando gli è possibile, entrando in mischia col suo falchion solo se necessario. Un felarca è una creatura carismatica e accattivante ed è raro incontrarlo da solo. Ognuna di queste creature è spesso accompagnata da individui che condividono interessi simili ai suoi o da qualche fedele seguace.

Spasmo mortale (Sop): Quando viene ucciso, un felarca scompare in un'accecante esplosione di fuoco che infligge 10d6 danni da fuoco a ogni cosa nel raggio di 6 metri (Riflessi CD 15 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Calore (Str): Un felarca genera una quantità di calore tale che il semplice contatto infligge 1d6 danni da fuoco a chi lo tocca. Anche l'arma metallica del felarca conduce questo calore. Un felarca può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita.

Fuoco guaritore (Sop): Qualsiasi attacco da fuoco che normalmente infliggerebbe danni al felarca ha un effetto curativo. Qualsiasi effetto di fuoco che abbia il felarca come bersaglio cura 1 danno per ogni 3 danni che normalmente infliggerebbe. Se l'ammontare di punti ferita guariti garantirebbe al felarca punti ferita in eccesso rispetto al suo normale totale, esso guadagna tali punti ferita come punti ferita temporanei. Ad esempio, un felarca esposto a un incantesimo palla di fuoco che infligga 30 danni verrebbe curato fino a 10 danni, oppure fornirebbe al felarca fino a 10 punti ferita temporanei.

Immunità (Str): Un felarca è immune alle malattie e al veleno.

Risorgere dalle ceneri (Sop): Quando un felarca viene ucciso (ridotto a -10 pf o meno), il corpo scompare tra le fiamme, lasciando soltanto un cumulo di cenere e una crisalide con la forma di un piccolo uovo di vetro nero del diametro di circa 15 cm. L'uovo rimane in stasi per circa 24 ore, dopodiché si schiude, liberando una fera pienamente sviluppata (vedi sotto).

Le ceneri e la crisalide che rimangono quando un felarca muore possono essere utilizzate per far risorgere il felarca, ma la creatura non può essere rianimata in alcun modo. Quando una fera è emersa dalla sua crisalide, il felarca non può più essere riportato in vita in alcun modo. Un incantesimo *riposo inviolato* o un'altra magia analoga lanciata sulla crisalide possono impedire all'uovo di schiudersi, consentendo al felarca di essere riportato in vita in seguito. Quando l'effetto di *riposo inviolato* termina, però, l'uovo si schiude 24 ore dopo.

Un incantesimo *desiderio* o *miracolo*, lanciati unitamente a un effetto di *resurrezione*, possono riportare in vita un felarca anche dopo che la sua crisalide si è schiusa.

Capacità magiche: A volontà: *luce*, *raggio rovente* (CD 15); 3 volte al giorno: *produrre fiamma*; 1 volta al giorno: *scudo di fuoco* (solo scudo ardente). 10° livello dell'incantatore.

CRISALIDE

L'aspetto più particolare di un felarca non è qualcosa che la creatura mostra in vita, bensì nella morte. Quando un felarca muore, scompare in una gigantesca esplosione di fiamme. Questa esplosione lascia dietro di sé un piccolo uovo di vetro nero. L'uovo emana una debole magia di trasmutazione, ma per il resto non è dotato di nessun'altra proprietà magica. L'uovo nero ha durezza 5, 20 punti ferita e immunità al fuoco.

Se l'uovo non subisce danni, nel giro di 24 ore, si schiude e dà origine a una nuova creatura: una fera, uno splendido uccello molto simile alle fenice delle leggende. Anche se la fera conserva molte delle capacità del felarca, questo splendido uccello dalle piume rosse e dorate non ha alcun ricordo della sua vita precedente come felarca. A tutti gli effetti, diventa una creatura completamente nuova.

FERA

Bestia magica Media (Fuoco)

Dadi Vita: 3d10+3 (19 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 18 m (media)

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovista 13

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Morso +4 in mischia (1d6+1 più 1d6 fuoco)

Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d6+1 più 1d6 fuoco) e artigli +2 in mischia (1d4+1 più 1d6 fuoco)

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, calore, incendiare

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, fuoco guaritore, immunità al fuoco, risorgere dalle ceneri, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 13, Int 2, Sag 12, Car 15

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6

Talenti: Allerta^B, Attacco in Volo, Multiattacco

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-9 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questo uccello sfoggia un lucente piumaggio rosso e oro. In contrasto con la sua bellezza, il becco è ricurvo in modo minaccioso e gli artigli sembrano abbastanza affilati da poter strappare la carne dalle ossa di qualsiasi creatura. La creatura è dotata di una lunga coda piumata che lascia una scia di calore al suo passaggio.

Una volta schiusa, una fera solitamente cerca una confortevole foresta dove nidificare. Si nutre di piccoli mammiferi e si tiene alla larga dalle creature più grosse. Avendo un forte senso del territorio, tuttavia, si sforza di spaventare e scacciare quegli intrusi che arrivano nell'area di foresta da lei reclamata. Se provocata, una fera gelosa non esiterà a incendiare la propria foresta, pur di impedire che cada nelle mani degli intrusi.

Queste creature non rischiano avventatamente la loro vita. Non sembrano essere consapevoli del loro potere di risorgere dalle ceneri.

Una fera misura 2,1 metri dal becco alla punta della lunga coda. Pesa circa 125 kg.

FELARCHI E FERRE ALTERNATIVI

Il vazalkyon e la vazalka (descritti di seguito) sono varianti basate sul freddo rispettivamente del felarca e della fera. Potrebbero esistere anche altre varianti elementali di queste creature.

VAZALKYON E VAZALKA

I vazalkyon sono creature dei climi freddi, di aspetto simile ai felarchi, fatta eccezione per il fatto che la pelle è azzurro pallido, le piume sono bianche-argentate e l'aura che le avvolge è un'aura di gelo. Quando un vazalkyon muore, si trasforma in un cumulo di poltiglia ghiacciata e lascia dietro di sé un uovo di vetro nero, freddo al tatto (durezza 5, 20 punti ferita, immunità al freddo). Dopo 24 ore, un uovo di vazalkyon che non abbia subito danni si schiude e dà alla luce una vazalka, una variante della fera basata sul freddo.

Nell'*Ambientazione di Eberon*, i vazalkyon e le vazalke spesso nidificano nei pressi dei portali che si aprono su Risia, il piano di ghiaccio.

Vazalkyon: Un vazalkyon ha statistiche e capacità simili al felarca, fatta eccezione per quanto riportato di seguito:

Sottotipo freddo: Un vazalkyon ha il sottotipo freddo invece che il sottotipo fuoco.

Danni: Un vazalkyon infligge 1d6 danni da freddo (invece dei danni da fuoco) quando colpisce con un'arma.

Spasmo mortale (Sop): Quando un vazalkyon muore, la sua esplosione infligge danni da freddo invece che danni da fuoco.

Gelo (Str): Funziona come la capacità di calore del felarca, con la differenza che infligge danni da freddo.

Freddo guaritore (Sop): Funziona come la capacità di fuoco guaritore del felarca, con la differenza che viene applicato solo agli attacchi da freddo.

Vazalka: La vazalka non possiede la capacità di incendiare della fera. Una vazalka usa le statistiche e le capacità della fera, fatta eccezione per quanto riportato di seguito:

Sottotipo del freddo: Una vazalka ha il sottotipo freddo invece che il sottotipo fuoco.

Danni: Una vazalka infligge 1d6 danni da freddo (invece dei danni da fuoco) quando colpisce con il morso o con gli artigli.

Arma a soffio (Sop): Linea di freddo di 9 metri, 3 volte al giorno, 5d4 danni da freddo, Riflessi CD 12 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Gelo (Str): Funziona come la capacità di calore della fera, con la differenza che infligge danni da freddo.

Freddo guaritore (Sop): Funziona come la capacità di fuoco guaritore della fera, con la differenza che viene applicato solo agli attacchi da freddo.

Colpo raggelante (Str): Una creatura colpita dall'attacco con il morso o con gli artigli di una vazalka deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere scossa per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

COMBATTIMENTO

Una fera in battaglia usa il talento Attacco in Volo senza remore, affidandosi all'effetto devastante dei suoi attacchi da fuoco per indebolire gli avversari nella speranza di scacciarli.

Arma a soffio (Sop): Linea di fuoco di 9 metri, 3 volte al giorno, 5d4 danni da fuoco, Riflessi CD 12 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Calore (Str): Una fera genera una quantità di calore tale che il semplice contatto infligge 1d6 danni da fuoco a chi la tocca. Una fera può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita.

Incendiare (Str): Una creatura colpita dagli attacchi con il morso o con gli artigli di una fera deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12 o prendere fuoco. Le fiamme continuano a bruciare per 1d4 round. Una creatura incendiata può usare un'azione di movimento per estinguere le fiamme. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Fuoco guaritore (Sop): Qualsiasi attacco da fuoco che normalmente infliggerebbe danni alla fera ha un effetto curativo. Qualsiasi effetto di fuoco che abbia la fera come bersaglio cura 1 danno per ogni 3 danni che normalmente infliggerebbe. Se l'ammontare di punti ferita guariti garantirebbe alla fera punti ferita in eccesso rispetto al suo normale totale, essa guadagna tali punti ferita come punti ferita temporanei. Ad esempio, una fera esposta a un incantesimo *palla di fuoco* che infligga 30 danni verrebbe curata fino a 10 danni, oppure fornirebbe alla fera fino a 10 punti ferita temporanei.

Risorgere dalle ceneri (Sop): Quando una fera viene uccisa (ridotta a -10 pf o meno), il corpo scompare tra le fiamme, lasciando soltanto un cumulo di cenere e una crisalide con la forma di un piccolo uovo di vetro nero del diametro di circa 15 cm. L'uovo rimane in stasi per circa 24 ore, dopodiché si schiude, liberando un'altra fera pienamente sviluppata. Se la fera uccisa era avanzata fino a 4 Dadi Vita o più, la nuova fera ha solo i Dadi Vita (3) di una fera non avanzata.

Le ceneri e la crisalide che rimangono quando una fera muore possono essere utilizzate per far risorgere la fera, ma la creatura non può essere rianimata in alcun modo. Quando una nuova fera è emersa dalla crisalide, la fera precedente non può più essere riportata in vita in alcun modo. Un incantesimo *riposo inviolato* o un'altra magia analoga lanciata sulla crisalide possono impedire all'uovo di schiudersi, consentendo alla fera di essere riportata in vita in seguito. Quando l'effetto di *riposo inviolato* termina, però, l'uovo si schiude 24 ore dopo.

Un incantesimo *desiderio* o *miracolo*, lanciati unitamente a un effetto di *resurrezione*, possono riportare in vita una fera anche dopo che la sua crisalide si è schiusa.



Felarca e fera

FELARCHI E FERE IN EBERRON

I felarchi spesso nidificano nei pressi dei portali che si aprono su Fernia, il piano del fuoco. I felarchi attribuiscono grande valore alla loro libertà e a quella altrui, spesso più di ogni altra cosa. Per questo motivo, di sovente si uniscono alle bande di avventurieri impegnati in qualche lotta diretta contro la tirannia. In un lontano passato, i felarchi hanno aiutato gli schiavi elfi a liberarsi dai loro padroni, i giganti di Xen'drik, e si dice che attualmente abbiano aiutato molti kalashtar a sfuggire alla tirannia degli Ispirati; hanno anche prestato assistenza a quei forgiati che avevano difficoltà ad ottenere il giusto riconoscimento come razza indipendente.

FELARCHI E FERE NEL FAERÛN

Quando la libertà di un popolo è in pericolo, un felarca potrebbe accorrere sul luogo per prestare aiuto alla causa della libertà e della giustizia. I felarchi sono nemici giurati di ogni forma di schiavitù nel Faerûn. Di conseguenza, sono molto attivi in luoghi come il Calimshan, il Mulhorand e le altre nazioni in cui la schiavitù è ancora legale. Spesso si alleano con quelle organizzazioni e quei gruppi di avventurieri che combattono contro i tiranni più potenti o i circoli di schiavisti.

FLAGELLO PROTEIFORME

Questa creatura è alta 2,1 metri, la pelle è rossa e maculata e due enormi corna dritte spuntano dalla fronte. I tratti spigolosi sembrano vagamente demoniaci e i numerosi denti aguzzi paiono confermare questa impressione. Le gambe sono lunghe in modo quasi innaturale, oltre la metà di tutto il suo corpo, e le lunghe braccia terminano con quattro dita e altrettanti artigli ricurvi di quasi venti centimetri.

Gli equivoci di identità sono all'ordine del giorno quando c'è di mezzo un flagello proteiforme, e la cosa non fa che peggiorare la reputazione che hanno queste creature di spietati assassini. Con la pelle scarlatta e le lunghe corna demoniache, i flagelli proteiformi vengono spesso scambiati per immondi provenienti dall'Abisso. Altri flagelli proteiformi, invece, vengono scambiati per doppelganger a causa della loro capacità innata di mutare forma. Un flagello proteiforme usa la capacità di cambiare forma e le sue potenti capacità magiche con grande efficacia. I flagelli proteiformi sono ingannevoli per natura e sono dei fini osservatori.

I flagelli proteiformi, nella loro forma naturale, hanno una pelle rossa e maculata che a una certa distanza sembra composta di scaglie. Gli occhi gialli non fanno che aumentare la loro somiglianza coi demoni, come anche le due grosse corna lunghe 45 centimetri che spuntano dalla fronte, leggermente ricurve soltanto verso la punta affilata come un rasoio. Le gambe di un flagello proteiforme sono lunghe in modo innaturale per la sua taglia e gli procurano una velocità sul terreno superiore alla media. Le mani artigliate sono già di per sé armi letali, ma molti flagelli proteiformi portano anche una falce, che sanno manovrare con micidiale perizia, tanto per alimentare il mito che farebbe di loro una sorta di esterno malvagio.

I flagelli proteiformi adorano uccidere. Molti scoprono rapidamente che grazie alle loro capacità naturali possono diventare degli assassini decisamente efficaci, in grado di avvicinarsi a un bersaglio senza metterlo in allarme, per poi colpire al momento più opportuno. Altri flagelli proteiformi vengono assoldati da qualche malvagio signore della guerra, che li usa come spie. Altri ancora trovano impiego presso le gilde di ladri, solitamente come capi. Fintanto che ha l'opportunità di versare del sangue, un flagello proteiforme si ritiene soddisfatto.

Un flagello proteiforme è alto circa 2,1 metri e pesa pressappoco 100 kg.

I flagelli proteiformi parlano il Comune, l'Infernale e l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Un flagello proteiforme colpisce dalle ombre, usando la magia per spingere gli avversari verso qualche trappola o separandoli in gruppi più piccoli per poterli massacrare meglio. Quando è pronto a colpire, il flagello proteiforme usa gli artigli o la falce e le corna per trafiggere un avversario. La più letale sorpresa che

un flagello proteiforme nasconde diventa evidente solo quando viene danneggiato in combattimento: si divide in due flagelli proteiformi, ciascuno dotato della forza e delle capacità di un normale flagello proteiforme. Molti avversari ignari hanno visto un flagello proteiforme usare questa capacità e hanno pensato che si trattasse di qualche altra illusione, solo per scoprire troppo tardi che il pericolo è veramente raddoppiato.

Incantesimi: I flagelli proteiformi lanciano incantesimi come stregoni di 8° livello. In genere preferiscono gli incantesimi di illusione e di trasmutazione rispetto a quelli delle altre scuole.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/4): 0-aprire/chiudere, fiotto acido (+16 contatto a distanza), frastornare (CD 14), individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma (CD 14); 1°-armatura magica, charme su persone (CD 15), raggio di indebolimento (+16 contatto a distanza), spruzzo colorato (CD 15), ventriloquio (CD 15); 2°-immagine speculare, movimenti del ragno, raggio rovente (+16 contatto a distanza); 3°-distorsione, velocità; 4°-invisibilità superiore.

Scindersi (Sop): Quando viene danneggiato, un flagello proteiforme si scinde in due versioni identiche di se stesso. Questa capacità non è un'illusione; ogni nuovo flagello proteiforme è perfettamente capace di infliggere danni reali e costituisce una vera minaccia. Ogni versione del flagello proteiforme ha

tutte le attuali statistiche e ha accesso a tutte le attuali capacità della singola creatura, compresi gli incantesimi che gli rimangono ancora da lanciare. Tuttavia, qualsiasi incantesimo lanciato da l'uno o l'altro flagello proteiforme scisso fa parte dello stesso insieme di incantesimi da lanciare rimanenti. Quindi, le due versioni condividono l'accesso agli stessi incantesimi rimanenti; nessuno dei due ottiene una lista di incantesimi personale o di incantesimi al giorno. Nessuna delle due metà del flagello proteiforme può cambiare forma fintanto che la creatura rimane scissa.

Ogni versione dispone degli attuali punti ferita totali del flagello proteiforme (i punti ferita non vengono divisi tra le due metà) ed entrambe le versioni del flagello proteiforme devono essere uccise affinché la creatura muoia.

Il flagello proteiforme può tornare a essere una singola creatura utilizzando un procedimento che richiede 1 minuto. Durante la ricomposizione, il flagello proteiforme è indifeso.

Cambiare forma (Sop): Un flagello proteiforme può assumere la forma di un qualsiasi umanoide Medio. In forma umanoide, un flagello proteiforme perde i suoi attacchi naturali. Un flagello proteiforme può rimanere in una forma umanoide fintanto che non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento di forma non può essere dissolto, ma il flagello proteiforme torna alla sua forma naturale, se viene ucciso. Un incantesimo o una capacità *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Abilità: Un flagello proteiforme riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato. I flagelli proteiformi ricevono anche un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Camuffare, Intimidire, Osservare e Raggiare. *Quando usa la capacità di cambiare forma, un flagello proteiforme riceve un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare.



Flagello proteiforme

	Flagello proteiforme Umanoide mostruoso Medio (Mutaforma)	Flagello proteiforme arcanista, Stregone di 4° livello Umanoide mostruoso Medio (Mutaforma)
Dadi Vita:	13d8+52 (110 pf)	13d8+65 più 4d4+20 (153 pf)
Iniziativa:	+7	+9
Velocità:	12 m (8 quadretti), scalare 3 m	12 m (8 quadretti), scalare 3 m
Classe Armatura:	23 (+3 Des, +10 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 20	25 (+5 Des, +10 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta:	+13/+18	+15/+21
Attacco:	Artiglio +18 in mischia (2d6+5 o Carica Poderosa 2d6+5 più 1d8) o falce +18 in mischia (2d4+7/x4 o Carica Poderosa 2d4+7/x4 più 1d8)	Artiglio +21 in mischia (2d6+6 o Carica Poderosa 2d6+6 più 1d8) o falce +21 in mischia (2d4+9/x4 o Carica Poderosa 2d4+9/x4 più 1d8)
Attacco completo:	2 artigli +18 in mischia (2d6+5) e corno +16 in mischia (1d8+2) o falce +18/+13/+8 in mischia (2d4+7/x4) e corno +16 in mischia (1d8+2)	2 artigli +21 in mischia (2d6+6) e corno +19 in mischia (1d8+3) o falce +21/+16/+11 in mischia (2d4+9/x4) e corno +19 in mischia (1d8+3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Incantesimi, scindersi	Incantesimi, scindersi
Qualità speciali:	Cambiare forma, riduzione del danno 10/argento, scurovisione 18 m, immunità alla pietrificazione e al veleno, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 24	Cambiare forma, riduzione del danno 10/argento, scurovisione 18 m, immunità alla pietrificazione e al veleno, resistenza al freddo 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 24
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +13, Vol +12	Temp +10, Rifl +16, Vol +16
Caratteristiche:	For 20, Des 17, Cos 19, Int 14, Sag 14, Car 19	For 22, Des 20, Cos 21, Int 12, Sag 14, Car 24
Abilità:	Artista della Fuga +11, Ascoltare +14, Camuffare +8 (+10 recitazione)*, Concentrazione +20, Diplomazia +7, Intimidire +15, Osservare +14, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +9, Raggiare +18, Scalare +13, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)	Artista della Fuga +12, Ascoltare +13, Camuffare +11 (+13 recitazione)*, Concentrazione +25, Diplomazia +9, Intimidire +17, Osservare +13, Percepire Intenzioni +5, Raccogliere Informazioni +10, Raggiare +20, Scalare +14, Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)
Talenti:	Attacco Naturale Migliorato (artigli), Carica Poderosa ^B , Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro	Attacco Naturale Migliorato (artigli), Carica Poderosa ^B , Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente:	Pianure temperate	Pianure temperate
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	12	16
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	-	-

FLAGELLO PROTEIFORME ARCANISTA

Un flagello proteiforme arcanista si è addestrato e ha affinato le sue capacità naturali da incantatore arcano acquisendo livelli di stregone. Un flagello proteiforme stregone è più potente di un normale flagello proteiforme sotto quasi ogni aspetto e spesso è la mente dietro i complotti politici che affliggono un intero paese o dietro la campagna di conquista di ingenti risorse preziose del sottosuolo. Grazie alla sua versatilità e alla sua astuzia, si rivela un formidabile avversario in ogni ambiente o avventura.

Il flagello proteiforme stregone qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 12, Des 14, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 15.

Combattimento

Un flagello proteiforme arcanista lancia vari incantesimi su di sé prima di entrare in combattimento, a partire da *distorsione*, *velocità* e *invisibilità superiore*. Per il resto, le sue tattiche rispecchiano quelle di un normale flagello proteiforme.

sione, *velocità* e *invisibilità superiore*. Per il resto, le sue tattiche rispecchiano quelle di un normale flagello proteiforme.

Incantesimi: Un flagello proteiforme stregone ha accesso a numerose magie potenti e lancia incantesimi come uno stregone di 12° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/7/6/4): 0-aprire/chiedere, fiotto acido (+20 contatto a distanza), frastornare (CD 17), individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, suono fantasma (CD 17); 1°-armatura magica, charme su persone (CD 18), raggio di indebolimento (+20 contatto a distanza), spruzzo colorato (CD 18), ventriloquo (CD 18); 2°-immagine speculare, mano spettrale, movimenti del ragno, raggio rovente (+20 contatto a distanza), tocco del ghoul (+21 contatto in mischia, CD 19); 3°-distorsione, suggestione (CD 20), tocco del vampiro (+21 contatto in mischia), velocità; 4°-confusione (CD 21), debilitazione (+20 contatto a distanza), invisibilità superiore; 5°-dominare persone (CD 22), metamorfosi funesta (CD 22); 6°-disintegrazione (+20 contatto a distanza, CD 22).

FORGIATO

I forgiati, costruiti in origine come macchine prive di un proprio intelletto, hanno sviluppato una volontà propria come effetto collaterale degli esperimenti arcani che dovevano trasformarli in armi di distruzione suprema. Ad ogni successivo modello che emergeva dalle forge della creazione si evolvevano ulteriormente, finché non divennero un nuovo tipo di creatura: costrutti viventi.

I forgiati sono famosi per la loro potenza in combattimento, le loro dimensioni e la loro mentalità ossessiva. Si dimostrano dei solidi alleati e dei temibili nemici. Vennero costruiti per combattere e continuano ad adempiere a questo scopo valorosamente. Combattono con ferocia e solitamente senza alcun rimorso, dimostrando capacità di adattamento impossibili per dei normali costrutti. In tempo di pace, i forgiati spesso fanno fatica ad adattarsi a un nuovo tipo di vita senza scontri. Alcuni si adattano facilmente a ruoli di artigiani o manovali, mentre altri vagano per le terre come avventurieri o addirittura continuano a combattere come se la guerra non fosse mai finita.

I forgiati cercano di ottenere un posto per se stessi nella società nei periodi di pace, ma allo stesso tempo si chiedono che genere di rapporti avere con le razze che li hanno creati. In genere, le razze umanoide considerano i forgiati uno sgradevole ricordo della brutalità della guerra e preferiscono tenerli a distanza quando possono. In alcune società vengono ancora considerati di proprietà delle forze militari che ne hanno commissionato la costruzione, e così buona parte dei forgiati di quelle nazioni fungono da schiavi e da bassa manovalanza. In altre terre sono creature libere, ma spesso soggette a discriminazioni, impossibilitate a trovare lavoro o altre forme di accettazione. Molti forgiati, non essendo creature particolarmente emotive, accettano queste lotte e il loro stato di servitù con filosofia, ma altre covano un aspro risentimento verso le altre razze e verso quei forgiati che desiderano solo compiacere i loro "padroni".

Tratti dei costrutti viventi (Str): In quanto costrutti viventi, i forgiati possiedono numerosi tratti razziali (vedi pagina 215).

FORGIATO

Forgiato, Combattente di 1° livello

Costrutto Medio (Costrutto Vivente)

Dadi Vita: 1d8+2 (6 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+5 Corpo di Mithral), contatto 10, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Lancia +2 in mischia (1d8+1/x3) o schianto +2 in mischia (1d4+1) o lancia +1 a distanza (1d8+1/x3)

Attacco completo: Lancia +2 in mischia (1d8+1/x3) o schianto +2 in mischia (1d4+1) o lancia +1 a distanza (1d8+1/x3)

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

Attacchi speciali: –

Qualità speciali: Rivestimento composito, fortificazione leggera, tratti dei costrutti viventi

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +0, Vol –1

Caratteristiche: For 13, Des 11, Cos 14, Int 9, Sag 8, Car 6

Abilità: Intimidire +1, Saltare +0

Talenti: Corpo di Mithral

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (4-20 più 1 sergente di 3° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0



Il corpo di questo umanoide, massiccio ma agile allo stesso tempo, è ricoperto di piastre di legno, pietra e metallo. Tra gli incastri delle varie piastre sono visibili vari fasci di fibre nervose. Un glifo arcano è stato inciso sulla testa della creatura, quasi priva di lineamenti, e i suoi piccoli occhi brillano della luce dell'intelligenza.

I forgiati hanno l'aspetto di giganteschi umanoide composti da un misto di vari materiali (ossidiana, ferro, pietra, legnoscuero e argento), ma sono in grado di muoversi con sorprendente agilità e flessibilità. Il loro corpo è composto da piastre flessibili collegate a grossi fasci di fibre e la loro testa solitamente è priva di lineamenti particolari.

I forgiati non hanno alcuna connotazione fisica che ne distingua il sesso; tutti sfoggiano un corpo di forma genericamente maschile. Le loro personalità, a volte, possono sembrare tendenti più al maschile o al femminile, ma molto dipende dal punto di vista dell'osservatore: lo stesso forgiato può apparire diverso agli occhi di persone differenti. I forgiati stessi non sembrano curarsi di alcuna distinzione sessuale. Non invecchiano naturalmente, sebbene i loro corpi cedano gradualmente all'usura e le loro menti siano in grado di evolvere grazie all'apprendimento e all'esperienza.

I forgiati hanno imparato a modificare i loro corpi attraverso la magia. Molti forgiati si rivestono di piastre di metallo molto più robuste di quelle utilizzate dal loro creatore, integrando armi e altre migliorie alla loro forma fisica, il che li aiuta anche a differenziarsi tra loro. Un forgiato è alto tra gli 1,8 e gli 1,95 metri e pesa circa 150 kg.

I forgiati parlano il linguaggio dei loro creatori, solitamente il Comune.

Combattimento

I forgiati sono stati costruiti per combattere e svolgono questo compito alla perfezione. Anche se sono in grado di provare emozioni, pochi forgiati si lasciano influenzare dai sentimenti quando svolgono il loro dovere in guerra. Combattono con efficienza e brutalità e sanno mantenere una calma straordinaria nella concitazione della battaglia.

Rivestimento composito (Str): Le piastre metalliche usate per costruire un forgiato gli conferiscono un bonus di armatura +2. Queste piastre non vengono considerate armatura naturale e non si sommano ad altri effetti che forniscono un bonus di armatura (che non siano bonus di armatura naturale). Questo rivestimento composito occupa sul corpo lo stesso spazio di un'armatura o di una tunica, quindi il forgiato non può indossare né armature né tuniche magiche. I forgiati possono essere incantati proprio come le armature. La creatura deve essere presente per tutto il tempo richiesto dall'incantamento.

Inoltre, il rivestimento composito fornisce al forgiato una probabilità del 5% di fallimento degli incantesimi arcani, simile alla penalità per indossare armature leggere. Qualsiasi capacità di classe che consenta al forgiato di ignorare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani per le armature leggere gli consente anche di ignorare questa penalità.

Fortificazione leggera (Str): Quando un forgiato subisce un colpo critico o un attacco furtivo, esiste una probabilità del 25% che il colpo critico o l'attacco furtivo venga negato e che si tiri per i danni normalmente.

Il forgiato combattente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 8.

Personaggi forgiati

Molti forgiati acquisiscono livelli nelle classi più inclini alla guerra come il combattente, il guerriero o, più raramente, paladino, ranger e barbaro. Alcuni forgiati voltano le spalle alle loro origini militari e diventano incantatori o perfino ladri.

- I personaggi forgiati possiedono i seguenti tratti razziali:
- +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.
 - La velocità base sul terreno dei forgiati è di 9 metri.
 - Qualità speciali (vedi sopra): Rivestimento composito, fortificazione leggera, tratti dei costrutti viventi.
 - Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Nessuno.
 - Classe preferita: Guerriero.

FORGIATO D'ASSALTO

Costrutto Grande (Costrutto Vivente)

Dadi Vita: 4d10+20 (42 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +8 Corpo di Adamantio), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +3/+12

Attacco: Schianto +7 in mischia (1d8+5 o Carica Poderosa 1d8+5 più 2d6)

Attacco completo: 2 schianti +7 in mischia (1d8+5)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Pugni di adamantio

Qualità speciali: Rivestimento di adamantio, riduzione del danno 2/adamantio, tratti dei costrutti viventi, fortificazione moderata

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +1, Vol -1

Caratteristiche: For 20, Des 10, Cos 20, Int 5, Sag 7, Car 3

Abilità: Saltare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Carica Poderosa^B, Corpo di Adamantio^B, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

Questo costrutto assomiglia a un gorilla delle dimensioni di un ogre, che cammina poggiando sia sulle gambe corte che sulle grosse braccia, simili a magli. Il corpo è pesantemente corazzato.

I forgiati d'assalto, modelli più vecchi rispetto agli esploratori e ai soldati, sono più grandi, meno intelligenti e in genere più adattabili rispetto ai loro successori. Sono progettati per un unico scopo: caricare le difese nemiche e abatterle coi pugni possenti.

Un forgiato d'assalto è alto dai 3 ai 3,3 metri e pesa 1.200 kg. Parla il linguaggio dei suoi creatori, generalmente il Comune, anche se lo fa lentamente e a scatti.

Combattimento

I forgiati d'assalto dimostrano meno strategia e iniziativa rispetto ai forgiati più piccoli, svolgendo ciecamente gli ordini più semplici o, in alternativa, demolendo tutto ciò che si presenta sul loro cammino.

Pugni di adamantio (Str): I pugni a martello di un forgiato d'assalto sono stati forgiati in adamantio, cosa che gli consente di superare la riduzione del danno degli altri costrutti e di ignorare la durezza degli oggetti.

Rivestimento di adamantio (Str): Le piastre metalliche usate per costruire molti forgiati d'assalto sono state potenziate con uno strato di adamantio (come indicato anche dal talento Corpo di Adamantio), conferendogli un bonus di armatura +8 e riduzione del danno 2/adamantio. Queste



Forgiato d'assalto

piastre non vengono considerate armatura naturale e non si sommano ad altri effetti che forniscono un bonus di armatura (che non siano bonus di armatura naturale). Questo rivestimento occupa sul corpo lo stesso spazio di un'armatura o di una tunica, quindi il forgiato non può indossare né armature né tuniche magiche. I forgiati d'assalto possono essere incantati proprio come le armature. La creatura deve essere presente per tutto il tempo richiesto dall'incantamento.

Inoltre, il rivestimento di adamantio fornisce al forgiato d'assalto una probabilità del 35% di fallimento degli incantesimi arcani. Un forgiato d'assalto è considerato dotato di armatura pesante, che gli consente un bonus massimo di Destrezza di +1 e gli fornisce una penalità di armatura alla prova di -5.

Fortificazione moderata (Str): Quando un forgiato d'assalto subisce un colpo critico o un attacco furtivo, esiste una probabilità del 75% che il colpo critico o l'attacco furtivo venga negato e che si tiri per i danni normalmente.

Personaggi forgiati d'assalto

I forgiati d'assalto scelgono quasi sempre la classe del guerriero, in quei rari casi in cui acquisiscono livelli.

I forgiati d'assalto possiedono i seguenti tratti razziali:

- +10 alla Forza, +10 alla Costituzione, -6 all'Intelligenza, -4 alla Saggezza, -8 al Carisma.

- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove

- di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

- La velocità base sul terreno dei forgiati d'assalto è di 9 metri, ma viene ridotta a 6 metri dal suo talento bonus Corpo di Adamantio.

- Dadi Vita razziali: Un forgiato d'assalto comincia con quattro livelli di costruito, che gli conferiscono 4d10 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +1 e Vol +1.

- Abilità razziali: I livelli di costruito di un forgiato d'assalto gli conferiscono punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). La sua abilità di classe è Saltare.

- Talenti razziali: I livelli di costruito di un forgiato d'assalto gli conferiscono due talenti. Riceve anche Corpo di Adamantio e Carica Poderosa come talenti bonus.

- Armi naturali: 2 schianti (1d8).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Pugni di adamantio.

- Qualità speciali (vedi sopra): Rivestimento di adamantio, riduzione del danno 2/adamantio, tratti dei costrutti viventi, fortificazione moderata.

- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Nessuno.

- Classe preferita: Guerriero.

- Modificatore di livello +4.

TALENTI DEI FORGIATI

I seguenti talenti sono disponibili soltanto per i personaggi forgiati. Per ulteriori talenti dei forgiati, vedi il Capitolo 3: "Caratteristiche Eroiche" nell'*Ambientazione di EBERON*.

CORPO DI ADAMANTIO

Sacrificando parte della sua mobilità, un personaggio forgiato può rivestire il suo corpo con uno strato di adamantio che va a formare una considerevole armatura protettiva e fornisce riduzione del danno.

Prerequisiti: Forgiato, solo al 1° livello.

Beneficio: Il bonus di armatura del personaggio aumenta a +8 e il personaggio acquisisce riduzione del danno 2/adamantio. Tuttavia, la velocità base sul terreno viene ridotta a 6 metri e si considera che il personaggio indossi un'armatura pesante. Ha un bonus massimo di Destrezza di +1 alla CA, una penalità di -5 a tutte le prove di abilità che subiscono una penalità di armatura alla prova (Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare) e una probabilità del 35% di fallimento degli incantesimi arcani.

Normale: Senza questo talento, un personaggio forgiato ha un bonus di armatura di +2.

Speciale: A differenza di molti talenti, questo talento deve essere selezionato al 1° livello, al momento della creazione del personaggio. I forgiati druidi che scelgono questo talento non possono lanciare incantesimi da druido e non possono usare nessun privilegio di classe soprannaturale o magico dei druidi. I personaggi forgiati con questo talento non ottengono i benefici di alcun privilegio di classe precluso a un personaggio che indossa un'armatura pesante.

FORTIFICAZIONE MIGLIORATA

Il personaggio migliora la sua fortificazione di forgiato, ottenendo l'immunità agli attacchi furtivi e ai danni extra dei colpi critici.

Prerequisiti: Forgiato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il personaggio ottiene l'immunità agli attacchi furtivi e ai danni extra dei colpi critici, ma perde la capacità di essere curato dagli incantesimi della sottoscuola di guarigione.

CORPO DI MITHRAL

Il corpo di un personaggio forgiato può essere rivestito da uno strato di mithral che conferisce una maggiore protezione senza ostacolarne la velocità o l'agilità.

Prerequisiti: Forgiato, solo al 1° livello.

Beneficio: Il bonus di armatura del personaggio aumenta a +5 e si considera che il personaggio indossi un'armatura leggera. Ha un bonus massimo di Destrezza di +5 alla CA, una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che subiscono una penalità di armatura alla prova (Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare) e una probabilità del 15% di fallimento degli incantesimi arcani.

Normale: Senza questo talento, un personaggio forgiato ha un bonus di armatura di +2.

Speciale: A differenza di molti talenti, questo talento deve essere selezionato al 1° livello, al momento della creazione del personaggio. I forgiati druidi che scelgono questo talento non possono lanciare incantesimi da druido e non possono usare nessun privilegio di classe soprannaturale o magico dei druidi. I personaggi forgiati con questo talento non ottengono i benefici di alcun privilegio di classe precluso a un personaggio che indossa un'armatura leggera.

FLUIDITÀ DEL MITHRAL

I movimenti del personaggio sono più fluidi e scorrevoli di quelli degli altri forgiati.

Prerequisiti: Forgiato, Corpo di Mithral.

Beneficio: Il bonus massimo di Destrezza che un forgiato dotato del talento Corpo di Mithral può applicare alla Classe Armatura aumenta di 1. Inoltre, le penalità di armatura alla prova per le abilità Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare vengono ridotte di 1.

Speciale: Questo talento può essere selezionato più volte. Tuttavia, le penalità di armatura alla prova non possono scendere al di sotto di +0.

FORGIATO ESPLORATORE

Forgiato esploratore, Combattente di 1° livello

Costrutto Piccolo (Costrutto Vivente)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+1 taglia, +2 Des, +2 rivestimento composito, +1 scudo leggero di metallo), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/-3

Attacco: Piccone leggero +2 in mischia (1d3/x4) o arco lungo composito +4 a distanza (1d6/x3)

Attacco completo: Piccone leggero +2 in mischia (1d3/x4) o arco lungo composito +4 a distanza (1d6/x3)

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

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Rivestimento composito, fortificazione leggera, tratti dei costrutti viventi

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol -1

Caratteristiche: For 10, Des 15, Cos 11, Int 9, Sag 8, Car 6

Abilità: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +8

Talenti: Furtivo

Ambiente: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario o squadra (2-8)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuna moneta; 50% dei beni; oggetti standard

Allineamento: Spesso legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0

Questa creatura, delle dimensioni e della corporatura di un halfling, è un costrutto fatto di vari tipi di materiale. Fasci di fibre nervose pulsano di vita sotto piastre di materiale rigido. La creatura si muove con grande velocità, agilità e determinazione.

Gli esploratori, di taglia pari a quella degli halfling, sono i più piccoli tra i forgiati e sono stati costruiti per fungere da spie, unità di fanteria leggera e truppe d'avanscoperta. Sono assai meno diffusi delle altre varietà più grosse, dal momento che non offrono molti vantaggi in più rispetto ai normali esploratori umanoidi in guerra.

Un forgiato esploratore è alto circa 90 cm e pesa 30 kg. I forgiati esploratori parlano il linguaggio del loro creatore, solitamente il Comune.

Combattimento

I forgiati esploratori evitano il combattimento in mischia a viso aperto, preferendo tempestare gli avversari di

frecce mentre rimangono sotto copertura e poi svanire prima di colpire di nuovo.

Rivestimento composito (Str): Il rivestimento composito usato per costruire un forgiato esploratore gli conferisce un bonus di armatura +2. Questo rivestimento non viene considerato armatura naturale e non si somma ad altri effetti che forniscono un bonus di armatura (che non siano bonus di armatura naturale). Questo rivestimento composito occupa sul corpo lo stesso spazio di un'armatura o di una tunica, quindi il forgiato esploratore non può indossare né armature né tuniche magiche. I forgiati esploratori possono essere incantati proprio come le armature. La creatura deve essere presente per tutto il tempo richiesto dall'incantamento.

Inoltre, il rivestimento composito fornisce al forgiato esploratore una probabilità del 5% di fallimento degli incantesimi arcani, simile alla penalità per indossare armature leggere. Qualsiasi capacità di classe che consenta al forgiato esploratore di ignorare la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani per le armature leggere gli consente anche di ignorare questa penalità.

Fortificazione leggera (Str): Quando un forgiato esploratore subisce un colpo critico o un attacco furtivo, esiste una probabilità del 25% che il colpo critico o l'attacco furtivo venga negato e che si tiri per i danni normalmente.

Il forgiato esploratore presentato più sopra aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali del forgiato esploratore: For 12, Des 13, Cos 11, Int 9, Sag 10, Car 8.

Personaggi forgiati esploratori

I forgiati esploratori spesso diventano ranger o ladri, sfruttando le loro doti innate di furtività per le missioni esplorative e di guerriglia. Altri scelgono un cammino più militare, diventando guerrieri o barbari, mentre altri ancora diventano incantatori.

I forgiati esploratori possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

- Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

- La velocità base sul terreno di un forgiato esploratore è di 6 metri.

- Qualità speciali (vedi sopra): Rivestimento composito, fortificazione leggera, tratti dei costrutti viventi.

- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Nessuno.

- Classe preferita: Ladro.



Forgiato esploratore

FUSTIGATORE PRISMATICO

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 9d8+27 (67 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 3 m (2 quadretti)
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +2 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+16
Attacco: Tentacolo +11 in mischia (1d6+6 più veleno)
Attacco completo: 4 tentacoli +11 in mischia (1d6+6 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/6 m
Attacchi speciali: *Spruzzo colorato*, colorazione ipnotica, veleno
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +7
Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos 17, Int 4, Sag 12, Car 15
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +4⁺, Osservare +3
Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (colorazione ipnotica), Furtivo, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o covata (3-12)
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa grossa creatura sembra un albero carnoso, dotato di quattro tentacoli che oscillano dolcemente attorno a lui. La pelle pulsa e danza, rivelando una ipnotica gamma di colori che sembra mutare in continuazione.

Il fustigatore prismatico è un predatore paziente che si nasconde nelle zone meno profonde degli ambienti sotterranei. Ha la capacità di cambiare il colore della pelle rapidamente, come una seppia, riuscendo in questo modo a mimetizzarsi in un terreno roccioso o a generare una sequenza di colori sgargianti per attirare le prede. I fustigatori prismatici sono il flagello di molte comunità del sottosuolo, dal momento che queste creature tendono a nidificare nei pressi dei sentieri più transitati.

Un fustigatore prismatico si ciba principalmente di piccoli animali sotterranei, che vengono facilmente attirati dalla pelle prismatica dei fustigatori, ma si nutre volentieri anche di umanoidi più grossi. È lento e pesante quando cammina, cosa che fa solo quando ha bisogno di spostarsi in un nuovo territorio di caccia, ma sa manovrare i tentacoli a una velocità fulminea quando una creatura si avvicina a sufficienza. Come i fustigatori comuni, anche i fustigatori prismatici sono alti 2,7 metri e pesano 1.100 kg.

A differenza dei normali fustigatori, i fustigatori prismatici non parlano e non capiscono alcun linguaggio. Comunicano tra loro attraverso rapidissimi cambiamenti del colore della pelle.

COMBATTIMENTO

Un fustigatore prismatico si nasconde nell'oscurità e sfrutta la percezione tellurica per individuare le creature in arrivo. Se non è in schiacciante inferiorità numerica, usa la colorazione ipnotica per attirare le prede vicino a sé prima di colpire coi tentacoli e iniettare un veleno paralizzante. Proietta uno *spruzzo colorato* verso il gruppo più nutrito di avversari, ma solo se saranno agevolmente a portata dopo essere rimasti affascinati dal suo effetto. Se si avvicinano avversari troppo grossi o numerosi, un fustigatore prismatico si mimetizza con l'ambiente circostante e cerca di rimanere nascosto, a meno che una creatura non si avvicini alla portata dei suoi tentacoli. Una volta paralizzata la preda, il fustigatore la soffoca prima di trascinarla verso le sue fauci, situate in cima alla testa.

Spruzzo colorato (Mag): 3 volte al giorno: *spruzzo colorato* (CD 13). 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Colorazione ipnotica (Str): Un fustigatore prismatico può usare un'azione standard per cambiare colore rapidamente, come una seppia, creando una trama ipnotizzante. Questo effetto conferisce alla creatura occultamento e affascina tutti coloro che sono in grado di vederla (Volontà CD 18 nega). Coloro che vengono affascinati da un fustigatore prismatico si avvicinano alla creatura a velocità normale, camminando. Quando un fustigatore prismatico usa questa capacità, perde il suo normale bonus razziale alle prove di Nascondersi (vedi sotto).

Le creature prive di vista non sono influenzate da questo effetto. Questa è una capacità di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus di +2 per il talento Capacità Focalizzata.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali 1d6 Des, danni secondari paralisi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: *I fustigatori prismatici ricevono un bonus razziale di +20 alle prove di Nascondersi nelle aree sotterranee, grazie alla loro pelle mimetica.



Fustigatore prismatico

FUSTIGATORI PRISMATICI IN EBERRON

I fustigatori prismatici sono delle creazioni dei daelkyr (vedi *Ambientazione di EBERRON*, pagina 281), solitamente collocati a guardia dei tunnel e delle caverne vicino alle enclaves di illithid, agli alveari di beholder e alle tane di altre aberrazioni malvagie.

FUSTIGATORI PRISMATICI NEL FAERÛN

I fustigatori prismatici vivono nel Sottosuolo superiore nei pressi di Acque Profonde. Alcuni saggi credono che i primi fustigatori prismatici siano stati creati secoli fa per proteggere la Volta della Follia Evocata e che si siano lentamente diffusi altrove partendo da quel luogo.

GERIVVIAR

Gigante Enorme

Dadi Vita: 26d8+208 (325 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 21 m (14 quadretti)

Classe Armatura: 37 (-2 taglia, +1 Des, +28 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 36

Attacco base/Lotta: +19/+38

Attacco: Schianto +29 in mischia (3d6+11) o nodulo esplosivo +18 a distanza (vedi testo) o roccia +18 a distanza (2d8+16)

Attacco completo: 8 schianti +29 in mischia (3d6+11) e morso +23 in mischia (2d6+5) o nodulo esplosivo +18 a distanza (vedi testo)

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

Attacchi speciali: Sfondare, noduli esplosivi, scagliare rocce, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/adamantio e magia, immunità, balzare, visione crepuscolare, rigenerazione 8, afferrare rocce, resistenza agli incantesimi 28, scatto

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 33, Des 12, Cos 26, Int 11, Sag 17, Car 18

Abilità: Acrobazia +13, Artista della Fuga +9, Ascoltare +11, Osservare +11, Saltare +45, Scalare +19, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato^B, Spingere Migliorato^B, Volontà di Ferro

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (6-9 più 20% non combattenti)

Grado di Sfida: 19

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 27-40 DV (Enorme); 41-78 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Questa gigantesca creatura con sei arti è alta almeno nove metri. La pelle grigia e ruvida è ricoperta da spesse placche corazzate dalle quali spuntano grosse protuberanze acuminata che sembrano triboli giganteschi. La testa è incassata nelle spalle massicce e ognuna delle quattro braccia ha due gomiti, che conferiscono alla creatura un'andatura dondolante ma fluida.

I gerivviar sono giganti nomadi, animati da un odio bruciante che li spinge a distruggere chiunque tenti di invadere le loro terre desolate. I gerivviar si nascondono negli ambienti ostili, prediligendo le montagne più aspre o le paludi meno ospitali. Ovunque costruiscano la loro tana, i gerivviar solitamente cercano l'isolamento, come creature solitarie oppure in piccoli nuclei familiari. Alcuni membri di questa razza sono stati costretti a prestare servizio negli eserciti, svolgendo il ruolo di macchine d'assedio viventi.

Questi giganti bitorzolotti sono estremamente ostili verso tutte quelle creature che percepiscono come una minaccia, il che comprende praticamente tutto ciò che si muove. Sono particolarmente diffidenti nei confronti di quelle razze o quelle creature che cercano di affermare il loro dominio sul territorio erigendovi delle strutture permanenti. I gerivviar nutrono un profondo disprezzo per gli edifici di qualsiasi tipo e considerano una struttura permanente alla stregua di un affronto personale.

I gerivviar sono creature tenaci e intransigenti in tutto ciò che fanno. Quando un gerivviar decide di compiere un'impresa o di realizzare qualcosa, soltanto la morte o una volontà straordinaria potranno impedirgli di portarla a termine.

Questo insolito comportamento, unitamente alle varie capacità speciali di cui è dotato, ha portato molti studiosi a ipotizzare che i gerivviar fossero in origine creature costruite artificialmente, create dai signori della guerra del passato come macchine d'assedio semoventi. Dal momento che si dimostrano inarrestabili nel compiere questo genere di lavoro, pochi tra coloro che li hanno visti in azione si sentono di mettere in dubbio queste affermazioni.

È raro che i gerivviar rimangano a lungo nello stesso luogo, animati dalla paranoia incontrollabile che qualcuno possa aver iniziato a costruire qualcosa sulle terre in cui vivono.

I gerivviar, come molti giganti, trasportano i tesori che possiedono in una borsa o in un altro contenitore, fintanto che si tratta di materiale trasportabile. Indossano il vestiario minimo indispensabile per tenere a bada il freddo, che non amano, e alcuni di loro indossano armature e impugnano armi, anche se la maggior parte preferisce usare i propri attacchi naturali.

Un gerivviar è alto tra i 7,5 e i 9 metri e pesa circa 12 tonnellate. La poca peluria che sviluppano di solito è nera e la pelle è di varie tonalità di grigio. I gerivviar parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

Un gerivviar colpisce da una certa distanza, tentando di fiaccare la forza di un avversario con rocce scagliate e noduli esplosivi prima di entrare in mischia. Una volta in combattimento ravvicinato, usa il talento Spezzare Migliorato per distruggere le armi di un nemico o il talento Spingere Migliorato per buttare giù i nemici da un precipizio o nelle sabbie mobili di una palude.

Sfondare (Str): Un gerivviar è particolarmente feroce ed esperto nell'attaccare gli oggetti incustoditi. Quando attacca un simile oggetto, ignora la metà della durezza dell'oggetto. Questa capacità non consente a un gerivviar di ignorare la metà della durezza di un oggetto quando effettua un tentativo per spezzare.

Noduli esplosivi (Str): Il corpo di un gerivviar è ricoperto da noduli sferici spinosi, con un diametro che varia dai 30 ai 60 cm. Ogni nodulo è pieno di piccoli frammenti delle placche corazzate che ricoprono il gerivviar, nonché di un liquido volatile ed esplosivo secreto dalla pelle del gigante. Un gerivviar può staccare fino a due di questi noduli ogni round (finché non li esaurisce) e scagliarli contro gli avversari come azione standard.

Ogni nodulo è un'arma a spargimento che infligge 5d6 danni perforanti e 5d6 danni da fuoco in una propagazione di 3 metri (Riflessi CD 31 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Un gerivviar in buona salute normalmente porta su di sé una dozzina di noduli in qualsiasi momento. I noduli impiegano 3d6 minuti per ricrescere una volta che sono stati staccati. Un gerivviar può fare ricrescere più noduli allo stesso tempo. Tuttavia, se la rigenerazione del gerivviar viene negata in qualche modo, ci vogliono dai 2 ai 3 giorni prima che i noduli ricrescano.

Scagliare rocce (Str): Un gerivviar può scagliare rocce di 30-40 kg (oggetti Medi) fino a 48 metri. Un gerivviar può scagliare fino a due rocce per round, usando due delle quattro braccia per sollevarle dal terreno o estrarle dalla borsa, e le altre due per lanciaarle.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *inversione della gravità*, *telecinesi* (CD 19); 1 volta al giorno: *grido* (CD 18), *invisibilità*, *scolpire pietra*. 20° livello dell'incantatore.

Immunità (Str): I gerivviar sono immuni alle malattie, agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, al veleno, al fuoco e ai danni sonori.

Balzare (Str): I gerivviar possono sempre prendere 10 alle prove di Saltare. Inoltre, se un gerivviar salta da una grande altezza, effettuare con successo una prova di Saltare con CD 15 nega i danni dei primi 18 metri di caduta, invece che i primi 3 metri.

Rigenerazione (Str): L'acido e il freddo infliggono danni normali a un gerivviar. Se un gerivviar perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata all'istante applicandola sul moncherino.

Afferrare rocce (Str): Un gerivviar può afferrare rocce (o proiettili di forma simile). Una volta per round, un gerivviar che normalmente sarebbe colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un bonus magico ai tiri per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Un gerivviar deve essere preparato e consapevole dell'attacco per poter tentare di afferrare la roccia.

Scatto (Str): Un gerivviar può effettuare uno scatto usando tutti e sei gli arti. Quando un gerivviar compie l'azione di correre, si muove a sei volte la sua velocità.

SOCIETÀ DEI GERIVVIAR

Molti gerivviar desiderano solo un'esistenza solitaria, nascondendosi nei luoghi più isolati, pattugliando i loro territori e respingendo gli "invasori." Altri formano piccoli gruppi familiari. Questi gruppi di gerivviar imparentati vagano assieme, come una singola unità. Quanti non riescono a tenere il passo del gruppo, a causa di malattia, di una ferita o della vecchiaia (una condizione molto rara per un gerivviar), vengono semplicemente lasciati indietro. In battaglia, tuttavia, quei gerivviar che si sono affiliati a una struttura familiare si dedicano alla famiglia anima e corpo, combattendo con tenacia e fino alla morte per difendere un membro del gruppo in pericolo.

L'ira patologica che i gerivviar nutrono nei confronti delle strutture permanenti li spinge a cedere immediatamente alla violenza nei confronti di quelle creature che hanno costruito qualcosa sul loro territorio.

È noto che alcuni gerivviar si siano uniti (volontariamente o meno)

a quelle divisioni militari bisognose di esperti di assedio. Alcuni dei giganti arrivano anche a farsi piacere l'incarico, dal momento che ottengono in questo modo l'opportunità di distruggere quegli edifici che disprezzano tanto. Tali gerivviar hanno però bisogno di un comandante severo e irremovibile. Quando giunge il momento di suonare la ritirata, il comandante in questione dovrà sempre faticare per convincere un gerivviar a desistere dall'impresa.

A differenza di molti giganti loro simili, i gerivviar non prendono quasi mai degli schiavi.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un gerivviar solitamente inizia il combattimento da invisibile, nella speranza di cogliere gli avversari di sorpresa. Preferisce combattere da una certa distanza per tutto il tempo che gli è possibile, indebolendo i nemici con attacchi a distanza e ritardandoli con le sue capacità magiche, nonostante la sua formidabile competenza in mischia.

Prima del combattimento: Invisibilità.

Round 1: Scaglia rocce o noduli esplosivi contro quelli che sembrano in grado di attaccare a distanza, come incantatori o arcieri.

Round 2: Continua i bombardamenti a distanza, usando la capacità di balzare o di scatto per mantenere la distanza, se necessario. Se costretto a entrare in mischia, tenta di spezzare le armi o di spingere i nemici.

Round 3: *Telecinesi* o *inversione della gravità* su un attaccante in mischia per recuperare la posizione sopraelevata e la distanza, o continua il bombardamento a distanza.

Round 4: Ripete le azioni del round 3 a seconda delle necessità.

GERIVVIAR IN EBERRON

Gli antichi imperi gobli-noidi del Khorvaire usavano i gerivviar come macchine d'assedio viventi, e alcuni sono sopravvissuti anche nel Darguun odierno, difendendo Ruukhan Draal e gli altri principali insediamenti dei goblin. Alcuni gerivviar "liberi" vagano anche nelle vallate isolate delle Rocche di Mror e dei Principati di Lhazaar, attaccando tutto ciò che incontrano.

GERIVVIAR NEL FAERÛN

I gerivviar vivono nella regione delimitata dai Maerthwatch (una catena di montagne e colline rocciose, disposta a mezzaluna, a sud del Chessenta), dalla Pianura della Cenere Nera e dal Bosco di Chondal. Alcuni piccoli gruppi familiari di gerivviar hanno reclamato per loro la Pianura della Cenere Nera o sono migrati a sud, ritagliandosi una stretta fascia di territorio a est dell'Altopiano. Alcuni si sono spinti a sud fino alla Grande Crepa, dove il loro controllo sul territorio è accanitamente contestato dagli abitanti locali.



Gerivviar

GIGANTE ARCANO

Questo gigante assomiglia a un robusto umano di dimensioni enormi. La pelle è di una vaga tonalità violacea e ricoperta quasi ovunque di tatuaggi di strani simboli arcani. I capelli sono biondi e gli occhi sembrano cambiare colore, passando dal blu al verde al viola.

I giganti arcani sono potenti discendenti di tradizioni arcane. In quanto antiche creature decadute da un passato di grande potenza, i giganti arcani passano innumerevoli anni a cercare frammenti di conoscenze arcane. Sebbene siano creature egoiste e crudeli, i giganti arcani sono abbastanza intelligenti da condurre le trattative onestamente quando devono, e abbastanza percettivi da sapere che i conflitti aperti finiranno per distrarli dai loro studi.

I giganti arcani odiano i giganti delle tempeste, anche se in genere sono troppo impegnati nelle loro ricerche di potere magico per disturbarsi a combattere con altre creature.

Un gigante arcano adulto è alto 7,5 metri e pesa circa 6.500 kg. I giganti arcani vivono incredibilmente a lungo e possono arrivare anche oltre i 3.000 anni di età.

I giganti arcani parlano l'Abissale, il Comune, il Gigante e il Terran.

COMBATTIMENTO

Un gigante arcano usa le sue capacità magiche per privare gli avversari dei loro potenziamenti magici prima di entrare in mischia. Sebbene la sua taglia lo costringa a combattere in ambienti relativamente aperti, la capacità di un gigante arcano di usare *porta dimensionale* gli consente di applicare delle devastanti tattiche colpisce e fuggi.

Capacità magiche: A volontà: *dardo incantato*, *dissolvi magie superiore*, *individuazione del magico*; 3 volte al giorno: *globo di invulnerabilità*, *porta dimensionale*. 20° livello dell'incantatore.

Padronanza dell'arcano (Sop):

Un gigante arcano è dotato di una notevole familiarità e di una comprensione intuitiva della magia arcaica. Può usare oggetti a completamento di incantesimo (come le pergamene) come se avesse la lista di incantesimi della classe del mago e fosse del livello appropriato per lanciare l'incantesimo. Può usare oggetti ad attivazione di incantesimo (come le bacchette e i bastoni) come se avesse la lista di incantesimi della classe del mago.

Forza di volontà naturale (Str): A differenza di molti giganti, i giganti arcani sono dotati di una forte resistenza innata alla compulsione mentale, alla magia di illusione e simili. I giganti arcani ricevono un bonus razziale di +6 ai tiri salvezza sulla Volontà.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un gigante arcano è efficace soprattutto come combattente in mischia, ma trae grandi benefici dall'usare qualche round per ricorrere alle sue capacità magiche e privare gli avversari dei loro effetti magici.

Prima del combattimento: Esamina gli avversari con *individuazione del magico* e attiva *globo di invulnerabilità*.

Round 1: Usa un *dissolvi magie superiore* rapido sull'avversario col maggior numero di aure magiche e carica il nemico più vicino. Se non è in grado di avvicinarsi, usa invece un *dardo incantato* potenziato seguito da una *porta dimensionale* rapida per avvicinarsi a un incantatore avversario.

Round 2: Continua il combattimento in mischia, usando *dissolvi magie superiore* rapido per privare gli avversari dei loro potenziamenti magici.

Round 3: Se nessun avversario è alla portata dei suoi attacchi in mischia, usa *dardo incantato* potenziato o *porta dimensionale* per attaccare gli avversari più sfuggenti.

Round 4: Se gli avversari costituiscono ancora una minaccia seria, il gigante si ritira usando *porta dimensionale*.

Altrimenti, alterna un uso intelligente dei suoi incantesimi ad attacchi completi.

GIGANTE ARCANO CONFESSORE

I giganti arcani confessori sono considerati infidi e manipolatori anche presso i loro stessi simili: hanno scelto il cammino della magia divina invece che lo studio diretto del potere arcano. Questi giganti reclutano altri membri della loro razza ricorrendo all'inganno, alla manipolazione e all'intimidazione. I giganti arcani confessori credono nella natura divina della magia stessa, giustificando le loro azioni crudeli con una filosofia secondo la quale tutto ciò che è possibile compiere attraverso la magia è moralmente corretto.

Il gigante arcano confessore qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 12, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 15, Car 13.

Combattimento

I giganti arcani confessori spingono i giganti inferiori in battaglia davanti a loro. Anche se queste crudeli creature hanno grande fiducia nelle loro capacità fisiche e magiche, danno ben poco valore alla vita delle creature inferiori, perfino di altri giganti arcani. I giganti arcani confessori potenziano meticolosamente le proprie capacità con gli incantesimi prima e durante il combattimento, specialmente preferendo l'uso di incantesimi rapidi come *favore divino* che potenziano le loro capacità fisiche di combattimento. Ricevono un bonus di +2 a tutti i tentativi di scacciare/intimorire i non morti grazie alla loro abilità Conoscenze (religioni).

Tipici incantesimi da chierico preparati (6/8/7/6/5/4/3): 0-*individuazione del magico* (2), *lettura del magico* (2), *luce* (2); 1°-*benedizione*, *cura ferite leggere* (3), *favore divino*, *infliggi ferite leggere** (+32 contatto in mischia; CD 18), *scudo della fede* (2); 2°-*blocca persone* (2), *cura ferite moderate* (2), *forza del toro*, *frantumare** (CD 19), *resistenza dell'orso*; 3°-*cura ferita gravi* (CD 20) (2), *dissolvi magie**, *epurare invisibilità*, *luce diurna*, *protezione dall'energia*;



Gigante arcano

	Gigante arcano Gigante Enorme	Gigante arcano confessore, Chierico di 11° livello Gigante Enorme
Dadi Vita:	25d8+255 (337 pf)	25d8+274 più 11d8+122 (557 pf)
Iniziativa:	+1	+1
Velocità:	10,5 m (7 quadretti) in armatura completa; velocità base 15 m	10,5 m (7 quadretti) in armatura completa; velocità base 15 m
Classe Armatura:	32 (-2 taglia, +1 Des, +13 naturale, +8 armatura completa, +2 scudo pesante di metallo), contatto 9, colto alla sprovvista 31	34 (-2 taglia, +1 Des, +13 naturale, +9 armatura completa+1, +3 scudo leggero di metallo+2), contatto 9, colto alla sprovvista 33
Attacco base/Lotta:	+18/+42	+26/+51
Attacco:	Spada bastarda +33 in mischia (3d8+16/19-20)	Spada bastarda +42 in mischia (3d8+16/17-20)
Attacco completo:	Spada bastarda +33/+28/+23/+18 in mischia (3d8+16/19-20)	Spada bastarda +42/+37/+32/+27 in mischia (3d8+16/17-20)
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	Intimorire non morti 3 volte al giorno (+4, 2d6+2, 11*), incantesimi, capacità magiche
Qualità speciali:	Padronanza dell'arcano, visione crepuscolare, forza di volontà naturale	Padronanza dell'arcano, visione crepuscolare, forza di volontà naturale
Tiri salvezza:	Temp +23, Rifl +9, Vol +19	Temp +32, Rifl +11, Vol +30
Caratteristiche:	For 42, Des 12, Cos 28, Int 18, Sag 16, Car 12	For 44, Des 10, Cos 32, Int 18, Sag 24, Car 15
Abilità:	Ascoltare +21, Concentrazione +37, Conoscenze (arcano) +32, Conoscenze (i piani) +14, Conoscenze (religioni) +14, Diplomazia +3, Osservare +21, Percepire Intenzioni +31, Sapienza Magica +34	Ascoltare +24, Concentrazione +49, Conoscenze (arcano) +42, Conoscenze (i piani) +24, Conoscenze (religioni) +24, Diplomazia +4, Osservare +30, Percepire Intenzioni +45, Sapienza Magica +44
Talenti:	Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Capacità Magica Potenziata (<i>dardo incantato</i>), Capacità Magica Rapida (<i>dissolvi magie superiore</i>), Capacità Magica Rapida (<i>porta dimensionale</i>), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Capacità Magica Potenziata (<i>dardo incantato</i>), Capacità Magica Rapida (<i>dissolvi magie superiore</i>), Capacità Magica Rapida (<i>porta dimensionale</i>), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare, Incalzare Potenziato, Incantesimi Rapidi, Oltrepassare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Montagne temperate	Montagne temperate
Organizzazione:	Solitario o famiglia (2-4 più 35% non combattenti più 1 mago o chierico di 7°-10° livello più 1-2 elementali della terra maggiori)	Solitario o famiglia (1 più 2-4 più 35% non combattenti più 1-2 elementali della terra maggiori)
Grado di Sfida:	15	20
Tesoro:	Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard	Monete standard; doppio dei beni; oggetti standard più armatura completa+1 e scudo leggero di metallo+2
Allineamento:	Generalmente neutrale malvagio	Neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	-	-

4°-cura ferita critiche (2), infliggi ferite critiche* (+32 contatto in mischia; CD 21), potere divino, rivela bugie (CD 21); 5°-colpo infuocato (CD 22) (2), favore divino rapido, infliggi ferite leggere di massa* (+32 contatto in mischia; CD 22); 6°-ferire* (CD 23), guarigione (2).

*Incantesimo di dominio. Domini: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 attacco in mischia, +11 danni), Magia (usa oggetti a completamento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo come un mago di 5° livello).

SOCIETÀ DEI GIGANTI ARCANI

I giganti arcani vivono in torri isolate sulle cime delle montagne o in profonde caverne nei pressi di qualche fonte di potere arcano. Sono enormemente interessati

alle forme di magia arcano e trascorrono la maggior parte del loro tempo a studiare incantesimi, a cercare oggetti di potere perduti o a creare oggetti magici di loro invenzione. Solitamente, sono pochi i giganti arcani che vivono assieme nello stesso posto, attirati da un interesse comune in una conoscenza specializzata o esoterica riguardo a un certo aspetto della magia arcano. I gruppi di giganti arcani raramente vivono nelle vicinanze di altri giganti: la loro ricerca di frammenti di conoscenze perdute o di qualche altro strano scopo finisce per spingerli nelle regioni più remote. In qualche rara occasione, i giganti arcani si spingono nelle terre civilizzate al fine di acquistare grandi quantità di materie grezze come carta, inchiostro e materiali rari, usate per creare oggetti magici.

GIGANTE DELLA MORTE COMBATTIMENTO

Gigante Enorme

Dadi Vita: 23d8+115 (218 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 10,5 m in corazza di bande (7 quadretti); velocità base 15 m

Classe Armatura: 29 (-2 taglia, +1 Des, +14 naturale, +6 corazza di bande), contatto 9, colto alla spovvista 28

Attacco base/Lotta: +17/+37

Attacco: Ascia bipenne +27 in mischia (4d6+18/x3) o schianto +27 in mischia (1d8+12) o roccia +17 a distanza (2d8+12)

Attacco completo: Ascia bipenne +27/+22/+17/+12 in mischia (4d6+18/x3) e morso +22 in mischia (2d6+6) o 2 schianti +27 in mischia (1d8+12) e morso +22 in mischia (2d6+6) o roccia +17 a distanza (2d8+12)

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

Attacchi speciali: Stridore terrificante, scagliare rocce, capacità magiche, rubare l'anima

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, anime guardiane, immunità alla paura e al risucchio di energia, visione crepuscolare, afferrare rocce, anima venduta, guarigione dell'anima

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +17, Vol +21

Caratteristiche: For 34, Des 13, Cos 21, Int 12, Sag 20, Car 25

Abilità: Ascoltare +12, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +14, Conoscenze (religioni) +19, Conoscenze (storia) +12, Intimidire +15, Osservare +12, Sapienza Magica +16, Sopravvivenza +6

Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (rubare l'anima), Capacità Focalizzata (stridore terrificante), Incalzare, Riflessi Fulminei, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro

Ambiente: Deserti temperati

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-8)

Grado di Sfida: 16

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Questo gigante, alto, scarno e pesantemente corazzato, è dotato di orecchie a punta e pelle color grigio scuro. Le mani terminano con lunghi artigli ingialliti e il muso ringhiantone rivela una fila di zanne affilate. È circondato da una sottile nebbia di vapori turbinanti che, a ben osservarli, sembrano prendere la forma di volti torturati e urlanti in preda al dolore e al terrore.

I giganti della morte sono una razza di giganti tremendamente malvagi che, pur di preservare il loro impero dalla distruzione, cederanno le anime immortali di tutti i membri della loro specie in cambio di un grande potere sacrale. Lo scambio si rivelò svantaggioso, e ora i giganti della morte portano sulle spalle il fardello dell'errore dei loro antenati.

Le anime dei giganti della morte sono destinate a essere distrutte sul Piano dell'Energia Negativa e il legame con quel reame profano conferisce loro capacità magiche e grandi poteri sulle anime altrui.

I giganti della morte hanno gli occhi gialli e una pelle che va dal grigio scuro al nero. Come i giganti delle pietre, sono glabri; a differenza di molti giganti, le orecchie sono appuntite. Le unghie troppo cresciute sono diventate dei veri e propri artigli e i denti sono aguzzi. Un gigante della morte è alto circa 4,5 metri e pesa 1.000 kg.

I giganti della morte parlano il Gigante e il Comune.

I giganti della morte sono temibili avversari in mischia e potenti incantatori. Preferiscono lanciare i loro incantesimi durante i combattimenti, ma ne conservano alcuni per scopi più tattici o per curarsi.

Stridore terrificante (Sop): Come azione standard, un gigante della morte può attivare le anime guardiane che fluttuano attorno al suo corpo e costringerle a lanciare un gemito terrificante. Le creature viventi entro 30 metri che sentono questo stridore devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 30. Il successo indica che la creatura è scossa finché non sente più lo stridore o non si sposta fuori portata. Un fallimento manda la creatura in preda al panico fintanto che è in grado di sentire lo stridore e che rimane a portata, ed è scossa per le 24 ore successive.

Porre fine allo stridore terrificante è un'azione standard. Questa è una capacità sonora, di paura e di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Scagliare rocce (Str): I giganti della morte sono esperti lanciatori di rocce e ricevono un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scagliano rocce. Un gigante della morte può scagliare rocce di 30-40 kg (oggetti Medi) fino a cinque incrementi di gittata. L'incremento di gittata delle rocce di un gigante della morte è 36 metri.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *dissolvi magie superiore, infliggi ferite critiche* (+27 contatto in mischia, CD 21), *influenza sacrilega* (CD 21); 1 volta al giorno: *colpo infuocato* (CD 22). 16° livello dell'incantatore.

Rubare l'anima (Sop): Qualsiasi creatura vivente con 10 o meno punti ferita che si trovi entro 4,5 metri da un gigante della morte deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 30 ogni round o morire sul colpo. Questo è un effetto di morte. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Lo spirito di qualsiasi creatura che muoia entro 4,5 metri da un gigante della morte viene risucchiata nel turbine di anime guardiane che protegge il gigante della morte. Tali creature non possono essere rianimate, fatte risorgere o reincarnarsi finché il gigante della morte continua a vivere. Uccidere il gigante della morte libera le anime.

Se un gigante della morte in vita si trova entro 4,5 metri da un gigante della morte che muore, le anime non vengono liberate ma vengono invece trasferite al gigante della morte vicino, grazie alla sua capacità di rubare l'anima.

In circostanze straordinarie, un gigante della morte ancora in vita può decidere di liberare una delle anime che ha catturato.

Anime guardiane (Sop): Le vittime di un gigante della morte diventano le sue guardiane dopo la morte. Ogni gigante della morte è costantemente circondato da una nube turbinante di spiriti intangibili.

Questi spiriti forniscono al gigante della morte avvertimenti e protezione, conferendo alla creatura un bonus alle prove di iniziativa, ai tiri salvezza, alle prove di Ascoltare e alle prove di Osservare pari al suo modificatore di Carisma.

La volontà di un gigante della morte tiene le anime guardiane vincolate a sé. Non si tratta di fantasmi o di non morti nel senso usuale del termine, e non possono essere danneggiate, dissolte o separate dal gigante della morte. Soltanto un tentativo riuscito di scacciare può dare a questi spiriti una pace temporanea. Se il tentativo di scacciare dovesse scacciare o intimorire un non morto con un numero di Dadi Vita pari a quelli del gigante della morte, le anime guardiane svaniscono per 1d10 round e il gigante della morte perde i benefici delle sue anime guardiane, le sue capacità

di stridore terrificante, rubare l'anima e guarigione dell'anima, finché le anime non tornano.

Afferrare rocce (Str): Una volta per round, un gigante della morte che normalmente sarebbe colpito da una roccia (o proiettile di forma simile) può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla come azione gratuita. La CD è 15 per una roccia Piccola, 20 per una Media e 25 per una Grande. (Se il proiettile ha un bonus magico ai tiri per colpire, la CD aumenta del valore corrispondente). Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco per poter tentare di afferrare la roccia.

Anima venduta (Str): Un gigante della morte non può essere rianimato, fatto risorgere o reincarnarsi. Se l'anima di un gigante della morte non viene reclamata come anima guardiana da un altro gigante della morte o trattenuta in qualche altro modo (come *legare anima*), viene definitivamente distrutta 1 round dopo la morte del gigante.

Guarigione dell'anima (Sop): Quando un gigante della morte è protetto dalle sue anime guardiane, i danni ai punti ferita inferti dall'energia negativa (come, ad esempio, da un incantesimo *infliggi ferite*) curano il gigante della morte, invece di danneggiarlo. I giganti della morte di norma vengono guariti dall'energia positiva (come, ad esempio, dagli incantesimi *cura ferite*).

SOCIETÀ DEI GIGANTI DELLA MORTE

I giganti della morte vivono tra le rovine della loro grande civiltà di un tempo, sparsi nel deserto dopo le guerre che ridussero il loro impero in rovina. Essendo in grado di usare la magia per badare a se stessi, i giganti della morte hanno lasciato che la loro cultura e le loro abilità si atrofizzassero. Creano armi e armature per le intense battaglie "di scambio delle anime" che indicano tra i vari gruppi, ma altrimenti passano il loro tempo a cercare un modo per liberarsi dalla maledizione della loro razza senza perdere i loro poteri.

GIGANTI DELLA MORTE CON LIVELLI DI CLASSE

La classe preferita di un gigante della morte è il guerriero. I chierici sono molto rari tra i giganti della morte e venerano divinità aliene e oscure che non si preoccupano del destino delle anime dei loro seguaci. Le divinità dei giganti abbandonarono i giganti della morte quando questi decisero di vendere le anime della loro razza, anche se alcuni giganti della morte rendono loro ancora omaggio.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un gigante della morte cerca di indebolire gli avversari usando il suo stridore terrificante e i suoi incantesimi prima di entrare in mischia.

Round 1: Stridore terrificante.

Round 2: Usa *influenza sacrilega* sugli avversari scossi. Se nessun avversario sembra scosso, entra in mischia caricando.

Round 3: Usa *colpo infuocato* contro quegli avversari che sono scossi per lo stridore terrificante e resi infermi dall'*influenza sacrilega*. Se soltanto uno o due avversari sono scossi e infermi, entra in mischia concentrandosi sugli avversari che hanno resistito agli effetti.

Round 4: Carica l'avversario più danneggiato dal *colpo infuocato* o compie un attacco completo sull'avversario più debole, se è già in mischia.

Round 5: Se ancora in posizione di forza, continua ad attaccare, usando solo *infliggi ferite critiche* contro un avversario scosso se ha problemi a colpire col suo attacco completo. Se in posizione di

svantaggio, usa *infliggi ferite critiche* per curarsi e tenta di intimidire gli avversari per spingerli ad accettare una tregua, magari offrendo la liberazione dell'anima di un compagno caduto.

GIGANTI DELLA MORTE IN EBERRON

I giganti della morte infestano le ciclopiche rovine nelle profondità dei territori selvaggi di Xen'drik, circondate dai resti infranti di quella che un tempo era un'orgogliosa civiltà dei giganti, ora ridotte in polvere dai draghi e dalla loro tracotanza. Qualche gigante della morte si è fatto strada fino ad altri continenti, come l'Argonnessen e il Khorvaire, anche se il suo odio per le altre creature lo costringe a vivere in isolamento. Almeno due giganti della morte (due sorelle di nome Arakajda e Behkorr) vagano per la Landa Gemente in cerca di anime da trafugare.

In una campagna di EBERRON, le anime dei giganti della morte sono vincolate al piano di Mabar, la Notte Senza Fine. Alcuni giganti della morte aspirano a liberare le proprie anime dalle oscure grinfie di Mabar, per guadagnarsi il passaggio verso Dolurrh, il Reame dei Morti, quando giunga la loro ora.

GIGANTI DELLA MORTE NEL FAERÛN

I giganti di cenere (come un tempo erano conosciuti i giganti della morte) vivevano in mezzo agli umani di Netheril. Quando l'impero Netherese cadde a seguito del massacro dei phaerimm, i giganti di cenere cedettero le loro anime immortali a un'ignota grande potenza pur di garantirsi la sopravvivenza, voltando le spalle ai loro alleati umani. Quello che un tempo era Netheril ora è diventato il grande deserto di Anauroch e i giganti della morte abitano in varie antiche rovine Netheresi.



Gigante della morte

GIGANTE DELLE SABBIE

Questo gigante dalla pelle scura sembra un umano muscoloso di grandi dimensioni, con i capelli e gli occhi scuri.

I giganti delle sabbie, creature disciplinate e prudenti, sono abitanti del deserto rispettati e onorevoli.

I capelli di un gigante delle sabbie possono essere neri, castani, marroni o biondi e gli occhi solitamente sono del colore corrispondente. La pelle è di una tonalità che varia dal colore del cioccolato al beige pallido.

I giganti delle sabbie preferiscono vesti ampie e leggere di colori affini alle terre desertiche in cui vivono, come beige chiaro, bianco, rosso ruggine e khaki. Evitano di indossare armature ingombranti o di metallo, prediligendo le armature di cuoio o cuoio borchiato nei deserti più caldi.

Un maschio adulto è alto circa 3,6 metri e pesa sui 1.000 kg. Le femmine sono leggermente più grosse e pesanti, ma per il resto sono identiche ai maschi. I giganti delle sabbie possono vivere fino a 250 anni.

I giganti delle sabbie parlano il Comune e il Gigante.

COMBATTIMENTO

Un gigante delle sabbie solitamente si prepara al combattimento scavando nella sabbia e nascondendosi per attirare gli avversari vicino a sé, preparando il suo sabbiatore per investire i nemici col suo getto. In combattimento ravvicinato, un gigante delle sabbie impugna la sua possente scimitarra.

Sabbiatore: Un sabbiatore è un'arma esotica Grande a distanza composta da lunghi tubi. Proietta un cono di sabbia di 3 metri che infligge 1d8 danni (Riflessi CD 22 dimezza). Le creature viventi che falliscono il tiro salvezza sono tormentate da bruciore alla pelle e agli occhi, un effetto che impone una penalità di -4 alla CA e una penalità di -2 ai tiri per colpire per 3 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione (si fonda sulla capacità dell'utilizzatore di soffiare un violento getto d'aria attraverso il tubo). Un sabbiatore usa 2,5 kg di sabbia come munizioni, e caricare un sabbiatore con una carica di munizioni è un'azione di round completo. Un sabbiatore costa 30 mo.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *fondersi nella pietra*, statua. 15° livello dell'incantatore.

Calore abbagliante (Sop): A volontà come azione gratuita, un gigante delle sabbie può creare attorno a sé un effetto abbagliante che funziona come un incantesimo *sfocatura*, al 15° livello dell'incantatore.

Abilità: *Un gigante delle sabbie riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e di Sopravvivenza nei deserti.

GIGANTE DELLE SABBIE CAMPIONE

Le abilità di combattimento aggiuntive di un gigante delle sabbie campione gli conferiscono un vantaggio significativo e ne fanno un avversario formidabile. Questi combattenti rigidamente addestrati normalmente prestano servizio come guardie personali del monarca.

Il gigante delle sabbie campione qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 15, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 12.

Combattimento

Un gigante delle sabbie campione attacca con grande abilità, sfruttando le sue tattiche a un livello ottimale. Sfrutta il talento Attacco Rapido per scegliere gli avversari da attaccare, manovrando a proprio vantaggio. Usa Attacco Poderoso giudiziosamente contro gli avversari dotati di una bassa Classe Armatura.

Sabbiatore: Riflessi CD 25 per dimezzare.

SOCIETÀ DEI GIGANTI DELLE SABBIE

I giganti delle sabbie vivono in comunità stabili nel deserto. Le loro vite sono governate da una meticolosa disciplina. Le

loro dimore nel deserto fanno sfoggio di un'attenta organizzazione e di una disposizione mirata a potenziare la difendibilità. Spesso costruiscono i loro edifici lungo il fianco di un altopiano o in un'altra area naturalmente riparata.

Il comando dei giganti delle sabbie viene affidato a una monarchia ereditaria. Il re o la regina successiva è sempre il primogenito dell'attuale monarca. Una complicata linea di successione basata sui legami di sangue e sull'ordine di nascita regola la gerarchia degli eredi oltre il primogenito.

Molte comunità dei giganti delle sabbie sorgono nelle zone più isolate del deserto, ma i giganti sono tutt'altro che isolazionisti. Solitamente conducono un proficuo commercio con le carovane e i viaggiatori di passaggio. Di tanto in tanto, un gigante delle sabbie funge da guida per i viaggiatori nelle zone più aspre del deserto.

PERSONAGGI GIGANTI DELLE SABBIE

I giganti delle sabbie, creature legali e dotate di grande senso logico, sono organizzati in una società complessa che interagisce ottimamente con gli altri umanoidi.

I personaggi giganti delle sabbie possiedono i seguenti tratti razziali:

- +16 alla Forza, +10 alla Destrezza, +10 alla Costituzione, +6 alla Saggiozza, +2 al Carisma.

- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di



Gigante delle sabbie

	Gigante delle sabbie Gigante Grande (Fuoco, Terra)	Gigante delle sabbie campione, Guerriero di 5° livello Gigante Grande (Fuoco, Terra)
Dadi Vita:	15d8+75 (142 pf)	15d8+105 più 5d10+35 (234 pf)
Iniziativa:	+5	+4
Velocità:	12 m (8 quadretti), scavare 3 m	12 m (8 quadretti), scavare 3 m
Classe Armatura:	28 (-1 taglia, +5 Des, +11 naturale, +3 cuoio borchiato perfetto), contatto 14, colto alla sprovvista 23	28 (-1 taglia, +4 Des, +11 naturale, +4 giaco di maglia perfetto), contatto 13, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta:	+11/+23	+16/+30
Attacco:	Scimitarra +19 in mischia (1d8+8/15-20) o sabbiatore (vedi testo)	Scimitarra +27 in mischia (1d8+13/15-20) o sabbiatore (vedi testo)
Attacco completo:	Scimitarra +19/+14/+9 in mischia (1d8+8/15-20) o sabbiatore (vedi testo)	Scimitarra +27/+22/+17/+12 in mischia (1d8+13/15-20) o sabbiatore (vedi testo)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Sabbiatore, capacità magiche	Sabbiatore, capacità magiche
Qualità speciali:	Calore abbagliante, immunità al fuoco, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo	Calore abbagliante, immunità al fuoco, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza:	Temp +14, Rifl +12, Vol +10	Temp +21, Rifl +10, Vol +10
Caratteristiche:	For 27, Des 21, Cos 21, Int 10, Sag 16, Car 12	For 32, Des 18, Cos 24, Int 10, Sag 19, Car 14
Abilità:	Ascoltare +12, Conoscenze (natura) +11, Nascondersi +1*, Osservare +12, Sopravvivenza +12* (+14 negli ambienti naturali di superficie)	Ascoltare +10, Conoscenze (natura) +11, Nascondersi -1*, Osservare +10, Scalare +29, Sopravvivenza +10* (+11 negli ambienti naturali di superficie)
Talenti:	Arma Focalizzata (scimitarra), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (scimitarra), Incalzare, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro	Arma Focalizzata (scimitarra), Arma Specializzata (scimitarra), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (scimitarra), Incalzare, Mobilità, Schivare, Spezzare Migliorato
Ambiente:	Deserti caldi	Deserti caldi
Organizzazione:	Solitario, gruppo (2-5), banda (6-9 più 35% non combattenti), insediamento (10-40 più 1 monarca e 3-4 guerrieri di 3°-5° livello)	Solitario, gruppo (2-5), insediamento (3-4 più 10-40 giganti delle sabbie più 1 monarca)
Grado di Sfida:	10	15
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente legale neutrale	Generalmente legale neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+4	+4

sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

– La velocità base sul terreno di un gigante delle sabbie è di 12 metri e ha una velocità di scavare di 3 metri.

– Visione crepuscolare.

– Dadi Vita razziali: Un gigante delle sabbie comincia con quindici livelli di gigante, che gli forniscono 15d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +11 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +9, Rifl +5 e Vol +5.

– Abilità razziali: I livelli di gigante di un gigante delle sabbie gli conferiscono punti abilità pari a 18 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Conoscenze (natura), Nascondersi, Osservare e Sopravvivenza. Un gigante delle sabbie riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi e di Sopravvivenza nei deserti.

– Talenti razziali: I livelli di gigante di un gigante delle sabbie gli conferiscono sei talenti.

– Familiarità nelle armi: I giganti delle sabbie considerano i sabbiatori (vedi "Combattimento", sopra) come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.

– Bonus di armatura naturale +11.

– Attacchi speciali (vedi sopra): Sabbiatore, capacità magiche.

– Qualità speciali (vedi sopra): Calore abbagliante, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo.

– Linguaggi automatici: Comune e Gigante. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.

– Classe preferita: Guerriero.

– Modificatore di livello +4.

GIGANTI DELLE SABBIE IN EBERRON

I giganti delle sabbie vivono nei vasti deserti del continente di Xen'drik. Sebbene i clan di giganti delle sabbie in genere conducano una vita nomade, alcuni mantengono insediamenti permanenti scavati all'interno di guglie torreggianti di roccia che si innalzano dalle pianure desolate del deserto.

GIGANTI DELLE SABBIE NEL FAERÛN

I giganti delle sabbie un tempo vagavano per tutto il Faerûn meridionale, spingendosi a ovest fino al Deserto di Calim e a est fino a Raurin e alle Pianure della Polvere Purpurea. Gli insediamenti più grandi dei giganti delle sabbie sono situati a Raurin, nei pressi della Cintura del Gigante. I giganti delle sabbie devono periodicamente difendersi dalle incursioni dei giganti arcani e dei servitori goblinoidi loro schiavi.

GLAISTIG

Una giovane donna di una bellezza sconvolgente è immersa nell'acqua fino alla vita, e si dondola dolcemente mentre canta una canzone struggente.

Le glaistig, creature splendide e ammaliatrici, sono dei folletti che si nascondono nei pressi degli stagni, dei laghi e dei ruscelli. Hanno una sete insaziabile del sangue dei mortali e attirano le vittime verso il loro rifugio con l'intenzione poi di cibarsene. Vengono spesso scambiate per vampiri a causa della loro tecnica per succhiare il sangue, ma non sono dei non morti.

Le glaistig hanno l'aspetto di donne umane o mezzelfe incredibilmente attraenti, ma al posto delle gambe hanno zampe di capra ricoperte da una lunga pelliccia bianca. Molte hanno i capelli bianchi come la neve e occhi che scintillano come l'acqua. Quando sorridono, le glaistig tentano di non mostrare mai i denti, che sono zanne affilate e minacciose e che rivelano solo quando sono pronte a colpire. Le glaistig indossano ampie tuniche eleganti e abiti con lunghi strascichi fino a terra, che usano per nascondere le gambe. Le glaistig fanno di tutto per non mostrare le loro gambe a nessuno, e le rivelano soltanto quando scattano per attaccare in preda alla furia. Se qualcuno intravede le zampe da capra di una glaistig, quest'ultima andrà su tutte le furie e attaccherà colui che l'ha offesa a quel modo.

Nonostante l'ossessiva sete di sangue, le glaistig sono imprevedibili e capricciose. Se si sono nutrite di recente (meno di un mese prima, all'incirca), allora sono propense ad aiutare qualcuno tanto quanto sono propense ad attaccarlo. Più di un viaggiatore è stato attaccato da una glaistig, pur avendoci parlato e avendo beneficiato della sua amicizia in passato. Le glaistig amano danzare e alcune attirano le proprie vittime a partecipare a una danza sfrenata che dura molte ore prima di attaccarle.

Le glaistig sono solitarie per natura e non nutrono alcun amore verso gli altri folletti. Anche se non traggono alcun sostentamento dal sangue delle creature silvane, spesso attaccano quei folletti che si spingono troppo vicini al loro territorio. Forse a causa della natura simile che le accomuna, le glaistig non amano le driadi ed è molto difficile trovare una glaistig e una driade all'interno dello stesso territorio. Una glaistig comune è alta circa 1,6 metri e pesa circa 45 kg.

Le glaistig parlano il Comune, l'Elfico e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Una glaistig usa il suo canto di seduzione per attirare le vittime vicino all'acqua, concentrandosi sui singoli individui. Se un grosso gruppo si avvicina alla sua tana, la glaistig si nasconde sotto il pelo dell'acqua e aspetta finché non rimangono solo uno o due bersagli. Una glaistig è vincolata misticamente al suo rifugio d'acqua e non può mai allontanarsene per più di 270 metri.

Quando una vittima è abbastanza vicina per essere colpita, la glaistig cessa di cantare ed entra in lotta con l'avversario. Se la lotta ha successo, la glaistig succhia il sangue il più a lungo possibile. Se arrivano dei rinforzi, la glaistig tenterà di usare

suggestione, ipnotismo o nube di nebbia per creare un diversivo e dileguarsi sul fondo del suo rifugio acquatico.

Canto di seduzione (Sop): Una glaistig può tentare di attirare le creature col suo canto. La glaistig canta, scegliendo come bersaglio una singola creatura che lei sia in grado di vedere entro 270 metri dallo specchio d'acqua a cui essa è legata (vedi "Simbiosi acquatica", più sotto). Questo è un effetto sonoro di charme, e la creatura deve essere in grado di udire la glaistig affinché abbia effetto. La creatura bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza non può più essere influenzata dal canto della stessa glaistig per 24 ore.

Il fallimento indica che la creatura è stata sedotta e avanza verso la glaistig, seguendo il percorso più diretto disponibile. Se quel sentiero porta a un'area pericolosa (come una zona d'acqua profonda o con una forte corrente), la creatura sedotta ha diritto a un secondo tiro salvezza. Se effettua con successo questo tiro salvezza, l'effetto seducente viene interrotto e la creatura non verrà più influenzata dal canto della glaistig per 24 ore.

Quando una glaistig desidera un compagno, spesso esce dall'acqua e lancia *respirare sott'acqua* sulla vittima che ha sedotto, in modo da poterla portare con sé sott'acqua. Una creatura sedotta non compie nessuna altra azione se non quella di difendersi (quindi, un guerriero non può fuggire o attaccare, ma non subisce nessuna penalità difensiva). Una vittima sedotta che arrivi entro 1,5 metri dalla glaistig deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o essere soggetta a charme, come per l'incantesimo *charme sui mostri* lanciato da uno stregone di 8° livello. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza non può essere influenzata di nuovo dal canto della stessa glaistig per

Glaistig



24 ore. L'effetto di seduzione continua fintanto che la glaistig canta. Una glaistig non ha bisogno di continuare a cantare per mantenere una vittima soggetta a charme.

Una glaistig può usare il suo canto di seduzione sia in superficie che sott'acqua. Molte glaistig indietreggiano dove l'acqua è più profonda mentre cantano, costringendo una vittima sedotta ad avanzare verso di loro. Se queste sventurate creature falliscono il loro secondo tiro salvezza, solitamente annegano (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Risucchio di sangue (Str): Una glaistig può succhiare il sangue da una vittima vivente con le sue zanne, effettuando con successo una prova di lotta. Se immobilizza l'avversario, il suo risucchio di sangue infligge 1d4 danni alla Costituzione ogni round in cui lo mantiene immobilizzato.

Capacità magiche: A volontà: *ipnotismo* (CD 15), *luci danzanti*, *nube di nebbia*, *suggestione* (CD 17); 1 volta al giorno: *respirare sott'acqua*. 8° livello dell'incantatore.

Respirare sott'acqua (Str): Una glaistig è in grado di respirare sia l'aria che nell'acqua.

Simbiosi acquatica (Sop): Ogni glaistig è misticamente vincolata a uno specchio o a un corso d'acqua le cui dimensioni possono variare da uno stagno a un lago o un fiume. Una glaistig non può mai allontanarsi per più di 270 metri dal suo specchio d'acqua e continuare a respirare normal-

	Glaistig Folletto Medio	Glaistig dominatrice mentale, Stregona di 5° livello Folletto Medio
Dadi Vita:	6d6+12 (33 pf)	6d6+18 più 5d4+15 (66 pf)
Iniziativa:	+1	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti), nuotare 15 m	9 m (6 quadretti), nuotare 15 m
Classe Armatura:	15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovista 14	21 (+3 Des, +4 naturale, +2 bracciali dell'armatura+2, +2 anello di protezione+2), contatto 15, colto alla sprovista 19
Attacco base/Lotta:	+3/+4	+5/+5
Attacco:	Morso +4 in mischia (1d6+1) o pugnale +4 in mischia (1d4+1)	Pugnale avvelenato +6 in mischia (1d4+1 e veleno) o morso +5 in mischia (1d6)
Attacco completo:	Morso +4 in mischia (1d6+1) e pugnale -1 in mischia (1d4+1)	Pugnale avvelenato +6 in mischia (1d4+1 e veleno) e morso +0 in mischia (1d6)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Canto di seduzione, risucchio di sangue, capacità magiche	Canto di seduzione, risucchio di sangue, capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, respirare sott'acqua, simbiosi acquatica	Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, respirare sott'acqua, simbiosi acquatica
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +6, Vol +9	Temp +6, Rifl +9, Vol +14
Caratteristiche:	For 12, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 14, Car 19	For 10, Des 16, Cos 16, Int 12, Sag 17, Car 24
Abilità:	Artista della Fuga +7, Ascoltare +9, Camuffare +12 (+14 recitazione), Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +12, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +3, Nuotare +18, Osservare +8, Percepire Intenzioni +11, Raggiare +14, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)	Artista della Fuga +10, Ascoltare +10, Camuffare +14 (+16 recitazione), Concentrazione +13, Conoscenze (natura) +5, Diplomazia +15, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +6, Nuotare +17, Osservare +9, Percepire Intenzioni +13, Raggiare +17, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami)
Talenti:	Allerta, Capacità Focalizzata (canto di seduzione), Volontà di Ferro	Allerta, Capacità Focalizzata (canto di seduzione), Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Volontà di Ferro
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	6	8
Tesoro:	Standard	Standard più pugnale avvelenato, bracciali dell'armatura+2 e anello di protezione+2
Allineamento:	Sempre caotico neutrale	Sempre caotico neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+4	+4

mente. Se si allontana ulteriormente, deve trattenere il fiato o inizierà subito a soffocare (vedi "Soffocamento", pagina 304 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Una volta che una glaistig si è spostata oltre i confini del suo vincolo, non può più respirare normalmente finché non si è immersa di nuovo nel suo specchio d'acqua.

Abilità: Le glaistig ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Percepire Intenzioni e Raggiare. Una glaistig riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

GLAISTIG DOMINATRICE MENTALE

Molte glaistig, essendo naturalmente portate per la magia e gli ammaliamenti di ogni genere, diventano stregone specializzate nella magia di dominio mentale. Usano queste capacità per incrementare le loro probabilità di attirare le prede nelle loro dimore acquatiche.

La glaistig stregona qui presentata aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli

incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 8, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 15.

Combattimento

Le CD dei tiri salvezza per il canto di seduzione di questa glaistig stregona (CD 22) e per le sue capacità magiche (*ipnotismo* CD 18, *suggestione* CD 20) sono state modificate in base al suo punteggio di Carisma più alto.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti: (6/8/6): 0-frastornare® (CD 18), individuazione del magico, prestidigitazione, resistenza, suono fantasma (CD 17), tocco di affaticamento (+5 contatto in mischia; CD 17); 1°-armatura magica, camuffare se stesso, charme su persone® (CD 19), dardo incantato; 2°-frastornare mostri® (CD 20), tocco di idiozia (+5 contatto in mischia; CD 19).

GLAISTIG IN EBERRON

Le glaistig sono diffuse in tutto il Khorvaire. Infestano i fiumi, i laghi e i ruscelli delle foreste delle Marche dell'Ombra, del Droaam, del Breland, delle Rocche di Mror (specialmente nei pressi del Lago Specchio) e di Valenar. Gli elfi combattenti di Valenar spesso danno la caccia alle glaistig per passatempo, riportando i loro zoccoli come trofei.

GNOLL FLIND

Umanoide Medio (Gnoll)

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+1 Des, +2 naturale, +3 cuoio borchiato, +2 scudo pesante di metallo), contatto 11, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +1/+4

Attacco: Sbarra dei flind +5 in mischia (2d4+3/19-20)

Attacco completo: Sbarra dei flind +5 in mischia (2d4+3/19-20)

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

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +1, Vol +0

Caratteristiche: For 17, Des 12, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5

Talenti: Arma Focalizzata (sbarra dei flind)

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo di caccia (1 più 1-4 gnoll e 1-2 iene) o banda (1-10 più 10-100 gnoll più 50% non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 20 adulti e 1 capo di 4°-6° livello (25% gnoll) e 5-8 iene) o tribù (2-20 più 20-200 gnoll più 50% non combattenti più 1 sergente di 3° livello (75% gnoll) per ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello (50% gnoll) e 1 capo di 6°-8° livello (25% gnoll) e 7-12 iene)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questo umanoide è leggermente più grosso e più massiccio di un umano. Una pelliccia corta e sporca, di un colore che va dal marrone al rossastro, copre la testa simile a quella di una iena.

Questi potenti e spietati cugini degli gnoll sono spesso frequenti nelle bande di gnoll come capi o cacciatori scelti. Gli

gnoll li ammirano e li rispettano, ma i flind non nutrono alcun amore per i loro cugini inferiori.

Un flind ha un aspetto molto simile a quello di uno gnoll, anche se è leggermente più basso e tarchiato. Misura circa 2,1 metri d'altezza e pesa tra i 150 e i 175 kg. La fronte di un flind non è appiattita come quella di uno gnoll ordinario e le orecchie sono meno arrotondate.

I flind parlano lo Gnoll e il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli spietati flind sono tattici esperti, che preferiscono sfruttare al meglio il terreno, l'elemento sorpresa e la superiorità numerica. Quando si trovano al comando di un gruppo di caccia gnoll, non si fanno scrupoli a sacrificare i loro cugini per beneficio personale.

Sbarra dei flind: Una sbarra dei flind è composta da due barre di ferro collegate da una catena centrale, in modo simile a un mazzafrusto. È un'arma esotica a una mano che costa 30 mo, infligge 2d4 danni contundenti, ha un intervallo di minaccia di 19-20, infligge danni raddoppiati con un colpo critico e pesa 1 kg. I flind considerano la sbarra dei flind come un'arma da guerra invece che un'arma esotica.

Chi impugna una sbarra dei flind riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un nemico (compreso il tiro per evitare di essere disarmati, se il proprio tentativo fallisce). Se chi impugna l'arma con competenza nel suo utilizzo minaccia un colpo critico, può compiere un tentativo gratuito di disarmare quell'avversario prima di tirare per confermare il colpo critico (questo tentativo di disarmare non provoca alcun attacco di opportunità).

Abilità: Un flind riceve un bonus razziale di +2 alle prove basate sul Carisma effettuate per influenzare gli gnoll.

PERSONAGGI FLIND

I capi dei flind di solito sono ranger o guardie nere. I flind chierici generalmente adorano Erythnul, la divinità del massacro.

I personaggi flind possiedono i seguenti tratti razziali:

- +6 alla Forza, +2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un flind è di 9 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un flind comincia con due livelli di umanoide, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +1 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +0 e Vol +0.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide di un flind gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare. I flind ricevono un bonus razziale di +2 alle prove basate sul Carisma effettuate per influenzare gli gnoll.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide di un flind gli conferiscono un talento.

- Familiarità nelle armi: I flind considerano le sbarre dei flind come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.

- Bonus di armatura naturale +2.

- Linguaggi automatici: Comune, Gnoll. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Goblin, Orchesco.

- Classe preferita: Ranger.

- Modificatore di livello +2.



Flind

GOBLIN DELLE FORESTE

Questo piccolo umanoide, simile a un primate, è completamente ricoperto di una pelliccia nera e ispida, tranne che sul viso che rivela un'espressione crudele e selvaggia.

Questi cacciatori notturni, noti anche come kith, sono creature formidabili nonostante la loro piccola taglia. Anche se possono facilmente camminare eretti, i goblin delle foreste tendono a correre e a camminare su tutte e quattro le zampe, in modo simile a quello dei primati, forse per il fatto che le braccia sono più lunghe delle gambe. Le bocche fanno sfoggio di denti molto affilati, e sia le mani che i piedi sono dotati di artigli ricurvi ideali per scalare. Passano la maggior parte del loro tempo sugli alberi.

I goblin delle foreste danno la caccia alla maggior parte delle creature che attraversano i loro territori boschivi, ignorando solo quelle più grandi di un cavallo. In tempi di carestia, i goblin delle foreste arrivano anche a progettare e a mettere in atto complicate incursioni nelle comunità umanoidi di frontiera alla ricerca di cibo, prediligendo le tattiche arraffa e fuggi contro i più giovani.

Un goblin delle foreste è alto circa 90 cm e pesa pressappoco 20 kg.

I goblin delle foreste parlano una forma rudimentale di Goblin, ma sono analfabeti.



Goblin delle foreste

COMBATTIMENTO

I goblin delle foreste sono maestri di imboscate e sanno usare tattiche provate e riprovate adattandole alle prede che desiderano catturare. Se devono combattere un gruppo numeroso di avversari, prima attaccano con le reti i personaggi più deboli, trascinando via rapidamente le vittime intralciate per cibarsene prima di tornare per il resto del gruppo.

I goblin delle foreste attaccano gli avversari palesemente superiori a testa bassa, facendo ricorso alla loro consueta frenesia selvaggia e lanciando urla stridule e discordanti che paralizzano di paura gli avversari più deboli. La loro bramosia di uccidere, di solito, è più forte di ogni preoccupazione per l'incolumità personale. Qualsiasi attacco contro un avversario più sofisticato, più forte o più numeroso può portare all'annientamento dell'intero gruppo di goblin delle foreste, se non è guidato da un kith druido anziano, uno dei pochi dotati della saggezza e dell'autorità necessarie per ordinare una ritirata strategica.

Frenesia discordante (Str): Quando si giunge a uno scontro in mischia, i goblin delle foreste sono sopraffatti dalla frenesia, saltando su e giù in modo caotico e urlando a squarciagola. Le creature con 2 o meno DV entro 9 metri da almeno tre goblin delle foreste all'attacco diventano scosse per 1d4 round, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 9. Se una creatura resiste all'effetto, non può venirne nuovamente influenzata per 24

ore. Questo è un effetto di paura e di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Sensibilità alla luce (Str): I goblin delle foreste sono abbagliati dalla luce solare intensa o se si trovano entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Forma arborea (Sop): Un goblin delle foreste può trasformarsi in un piccolo albero, arbusto o ramo, in modo equivalente all'incantesimo *forma arborea* lanciato da un druido di 12° livello. Un goblin delle foreste solitamente usa questa capacità all'alba o poco prima dell'alba come forma di mimetismo, data la sua avversione per la luce del giorno.

Un goblin non può interrompere questo effetto, che ha termine automaticamente al tramonto o se il goblin subisce dei danni.

Abilità: I goblin delle foreste ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Saltare. Un goblin delle foreste ha anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato. *Un goblin delle foreste riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nelle aree boschive e riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (tessitura) per creare reti.

GOBLIN DELLE FORESTE BARBARO

I migliori cacciatori tra i goblin delle foreste sono barbari. Nonostante la loro piccola taglia, queste creature sono potenti combattenti, alla stregua di qualsiasi nano o mezzorco.

Combattimento

La CD del tiro salvezza per la frenesia discordante di questo goblin delle foreste barbaro è 9.

Ira (Str): Una volta al giorno, questo goblin delle foreste barbaro può cadere in preda a un'ira feroce che dura 7 round. I seguenti cambiamenti valgono fino a quando rimane nello stato d'ira: CA 15 (contatto 11, colto alla sprovvista 13); pf incrementati di 2; Att +7 in mischia (1d10+5/x3, ascia bipenne) o +4 a distanza (speciale, rete perfetta); Att comp +7 in mischia (1d10+5/x3, ascia bipenne) o +4 a distanza (speciale, rete perfetta); TS Temp +6, Vol +3; For 19, Cos 18. Al termine della sua ira, il goblin delle foreste barbaro rimane affaticato per la durata dell'incontro.

SOCIETÀ DEI GOBLIN DELLE FORESTE

I goblin delle foreste non hanno una cultura sofisticata né un linguaggio scritto. I soli strumenti che costruiscono con regolarità sono le loro reti, tenute in gran conto dai cacciatori di ogni tipo per la loro qualità perfetta.

I goblin delle foreste sono cacciatori nomadi che non hanno una dimora fissa, ma preferiscono vagare all'interno di un territorio ben delimitato, di solito della grandezza di 12,8 km² per ogni membro del gruppo. I goblin delle foreste cacciano finché al mattino non spuntano i primi raggi di sole tra il fogliame

	Goblin delle foreste, Combattente di 1° livello Umanoide Piccolo (Goblinoide)	Goblin delle foreste, Barbaro di 1° livello Umanoide Piccolo (Goblinoide)
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)	1d12+2 (14 pf)
Iniziativa:	+2	+2
Velocità:	9 m (6 quadretti), scalare 6 m	9 m in armatura di pelle (6 quadretti), scalare 4,5 m; velocità base 12 m
Classe Armatura:	14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12	17 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale, +3 armatura di pelle), contatto 13, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta:	+1/+2	+1/-1
Attacco:	Morso +3 in mischia (1d4+1) o rete perfetta +4 a distanza (vedi testo)	Ascia bipenne +5 in mischia (1d10+3/x3) o rete perfetta +4 a distanza (vedi testo)
Attacco completo:	Morso +3 in mischia (1d4+1) o rete perfetta +4 a distanza (vedi testo)	Ascia bipenne +5 in mischia (1d10+3/x3) o rete perfetta +4 a distanza (vedi testo)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Frenesia discordante	Frenesia discordante, ira
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, sensibilità alla luce, forma arborea	Scurovisione 18 m, movimento veloce, sensibilità alla luce, forma arborea
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol +0	Temp +4, Rifl +2, Vol +1
Caratteristiche:	For 12, Des 15, Cos 11, Int 6, Sag 10, Car 9	For 15, Des 15, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 8
Abilità:	Artigianato (tessitura) +0*, Muoversi Silenziosamente +2*, Nascondersi +6*, Saltare +5, Scalare +9	Muoversi Silenziosamente +2*, Nascondersi +4*, Saltare +5, Scalare +11
Talenti:	Lottare Migliorato	Arma Focalizzata (ascia bipenne)
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario (reietto), famiglia (3-6), branco (6-16 più un barbaro di 3° livello, capo kith) o truppa (14-34 più tre barbari di 3° livello capi kith e un druido di 5° livello anziano kith)	Solitario o banda da guerra (1-3 più 2-5 combattenti di 1° livello)
Grado di Sfida:	1/2	1
Tesoro:	Nessuna moneta, nessun bene, oggetti standard più rete perfetta	Nessuna moneta, nessun bene, oggetti standard più rete perfetta
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+1	+1

della foresta, ora in cui vanno immediatamente a dormire assumendo la loro forma arborea nel punto in cui si trovano.

Si muovono mantenendo una rozza unità di branco e di coordinazione quando tendono imboscate o razzie per procurarsi il cibo. I goblin delle foreste incontrati singolarmente solitamente sono dei reietti.

La preminenza politica nella società dei goblin delle foreste è definita da coloro che sono in grado di assicurare la maggiore quantità di cibo. I capi possono essere sia maschi che femmine, scelti tra coloro che sono in grado di ideare e di mettere in atto le imboscate e le razzie più letali, nonché di guidare la carica personalmente. Il capo di un branco di goblin delle foreste è un barbaro almeno di 3° livello, mentre il capo di una truppa solitamente è un druido anziano almeno di 5° livello.

PERSONAGGI GOBLIN DELLE FORESTE

I personaggi goblin delle foreste possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza.
- Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.
- La velocità base sul terreno di un goblin delle foreste è di 9 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri.
- Abilità razziali: Bonus razziale di +2 alle prove di Saltare. Ricevono anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciati. I goblin delle foreste ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi nelle aree boschive. Ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Artigianato (tessitura) per costruire reti.
- Familiarità nelle armi: I goblin delle foreste considerano le reti come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.
- Bonus di armatura naturale +1.
- Attacchi speciali (vedi sopra): Frenesia discordante.
- Qualità speciali (vedi sopra): Sensibilità alla luce, forma arborea.
- Linguaggi automatici: Goblin. Linguaggi bonus: Comune, Elfico, Gigante, Orchesco.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello +1.

Il goblin delle foreste combattente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 12, Des 13, Cos 11, Int 8, Sag 10, Car 9.

Il goblin delle foreste barbaro qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

GOLEM

I golem sono automi di grande potere creati mediante la magia. La costruzione di un golem prevede l'uso di potenti magie e forze elementali.

Immunità alla magia (Str): I golem sono immuni agli effetti magici e soprannaturali che permettono una resistenza agli incantesimi. Eventuali eccezioni vengono specificate.

GOLEM ALCHEMICO

Costrutto Grande

Dadi Vita: 22d10+30 (151 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti) (non può correre)

Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +1 Des, +16 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +16/+26

Attacco: Schianto +21 in mischia (2d8+9 più 2d6 acido)

Attacco completo: 2 schianti +21 in mischia (2d8+9 più 2d6 acido)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Tocco acido, berserk, arma a soffio

Qualità speciali: Guarigione alchemica, tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio e 20/perforante o

tagliante, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare, rottura

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

Caratteristiche: For 23, Des 12, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 23-33 DV (Grande); 34-44 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una grande creatura di forma umanoide, dai lineamenti rigonfi e incompleti, avanza barcollando. Sotto la pelle si gonfiano grosse sacche di fluido.

Il corpo di un golem alchemico è composto da una membrana dura e trasparente plasmata a forma di umanoide, il cui volto di solito imita le fattezze del creatore. La membrana contiene un miscuglio turbinante di fluidi chimici oleosi e tossici, che si mescolano e si separano a intervalli casuali, infondendo la

GOLEM PLANARI

I golem planari, come ad esempio il golem della sventura e il golem prismatico, sono tipi speciali di costrutti ricavati dalla materia proveniente da un Piano Esterno. La costruzione di un golem di questo tipo è impresa alla portata soltanto di coloro che sono in grado di controllare l'essenza stessa dei piani.

Un golem planare può essere costruito soltanto sul piano da cui viene ricavata la sua materia prima. Uno spirito tratto dalla materia planare viene intrappolato da un potente oggetto magico e poi vincolato alla volontà del creatore. La materia prima è assai difficoltosa da lavorare e la procedura distrugge sempre il prezioso oggetto.

I golem planari sono noti per essere assai difficili da controllare, dal momento che i piani stessi possiedono delle peculiarità che si dimostrano prevaricanti rispetto a quelle dei forgatori del golem. Un golem planare assume alcuni tratti tipici del piano da cui proviene. Il creatore di un golem planare, nonché chiunque voglia tentare di controllarlo, deve essere di un allineamento corrispondente a quello del piano usato per creare il golem. Se l'allineamento di colui che controlla il golem cambia, il golem diventa privo di controllo finché il suo padrone non torna all'allineamento precedente.

I golem planari sono caratterizzati dal sottotipo extraplanare, a meno che non si trovino sul loro piano natio. Sotto ogni altro aspetto, i golem planari seguono le normali regole relative ai golem descritti alla voce "Golem" nel *Manuale dei Mostri* (pagina 128).

CREARE NUOVI GOLEM PLANARI

In questo volume vengono introdotti due tipi di golem planari: il golem della sventura (dalle Crigie Distese dell'Ade) e il golem prismatico (dai Campi Benedetti dell'Elysium). Altri tipi di golem planari possono essere ricavati dalla materia degli altri piani. Quelli che seguono sono alcuni esempi:

Amorphion (Caos Mutevole del Limbo): Un amorphion è composto da pietre, acqua, fuoco, aria e colore mescolati in un'unica massa turbinante ed emana una continua aura di caos che fa andare fuori controllo gli incantesimi e le capacità magiche nell'area, come se fossero influenzati dal tratto planare di magia selvaggia (vedi pagine 149-150 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori dettagli).

Gloria guerriera (Domini Eroi di Ysgard): Questo golem è ricavato dalle ossa, dalle armature e dalle armi di dozzine di bar-

bari uccisi, fusi assieme in un'unica forma brutale che combatte senza conoscere tregua.

Golem di catene (Profondità Tartaree di Carceri): Questo golem assomiglia a una massa semovente di catene, manette e ferri di ogni genere, creati per catturare e immobilizzare i suoi nemici.

Golem di cenere (Cupa Eternità della Gehenna): Questo golem, ricavato dalla cenere vulcanica della Gehenna, assomiglia a un gigantesco scheletro fatto di cenere e circondato da una nube di tizzoni ardenti.

Golem del colpo mentale (Profondità Ventose del Pandemonium): Questo orribile golem si nutre dell'altrui sanità mentale e assomiglia a un verme lungo 4,5 metri ricolmo di sangue nero. Il suo morso trasforma le vittime ferite in maniaci deliranti e urlanti.

Golem di ingranaggi (Nirvana Meccanico di Mechanus): Questo golem di precisione, una creatura fatta completamente di ingranaggi, avanza inesorabilmente, con movimenti a scatti, verso i suoi nemici. Può afferrare gli avversari e stringerli contro i suoi ingranaggi inarrestabili, maciullandoli e frantumandoli.

Golem dell'ira arborea (Distese Selvagge delle Terre Bestiali): Questo golem è una massa semovente di foglie fruscianti, rami aguzzi e punte di legno che infligge danni perforanti, oltre a travolgere i nemici sul suo cammino.

Martello del valore (Sette Cieli Ascendenti di Celestia): Questo golem assomiglia a un nano alato fatto di puro alabastro e decorato di una fine filigrana interna in mithral. È in grado di punire il male e il martello da guerra in mithral che impugna viene considerato una sacra arma misericordiosa quando sono le sue mani pietrose a impugnarla.

Perfector (Pacifici Regni di Arcadia): Questo golem è fatto d'oro e d'argento finemente cesellati e scolpiti alla perfezione in forma di arconte, di formian o di qualche altra creatura legale. Può bruciare le creature malvagie col suo sguardo luminoso e il suo tocco è in grado di eliminare maledizioni e curare malattie.

Sentinella di Mithardir (Foreste Olimpiche di Arborea): Il corpo di questo golem assomiglia a un elfo composto di polvere di gesso bianca, proveniente dai deserti sconfinati di Mithardir, il terzo strato di Arborea. Quando il golem scende in battaglia, la sua superficie è percorsa da scariche elettriche che gli consentono di incanalare la sua elettricità nei pugni di pietra o di scagliare fulmini contro gli avversari più lontani.

vita nella creatura. Un golem alchemico non indossa alcun vestito e non trasporta alcun oggetto. Nonostante la membrana che racchiude le componenti al suo interno, il golem emana un vago odore d'acido.

Un golem alchemico è alto 2,7 metri e pesa 2.000 kg.

I golem alchemici non sono in grado di parlare.

Combattimento

Un golem alchemico può rivelarsi un avversario particolarmente pericoloso, dal momento che non appena viene danneggiato, sprigiona sostanze chimiche tossiche che bruciano la pelle e soffocano i polmoni. I combattenti più saggi usano gli attacchi a distanza contro i golem alchemici.

Tocco acido (Str): La superficie di un golem alchemico è impregnata d'acido. Il semplice tocco del costrutto infligge 2d6 danni da acido. Qualsiasi creatura che tocchi un golem alchemico (ad esempio, con un attacco di lotta o un incantesimo a contatto) subisce a sua volta questi danni.

Berserk (Str): La stessa miscela tossica di ingredienti che infonde la vita in un golem alchemico lo rende a sua volta instabile. Quando un golem alchemico entra in combattimento, esiste una probabilità cumulativa dell'1% ogni round che il suo spirito elementale si liberi e vada in berserk. Il golem senza controllo si infuria, attaccando la creatura vivente più vicina o distruggendo un oggetto più piccolo di lui, se non c'è nessuna creatura a portata di mano, poi continua a spargere altra devastazione. Una volta che il golem va in berserk, nessun metodo conosciuto permette di ristabilirne il controllo.

Arma a soffio (Sop): Un cono di 4,5 metri, una volta ogni 1d4+1 round, 5d6 da acido, Riflessi CD 21 dimezza. Tutte le creature all'interno del cono di acido tossico devono anche superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 per evitare di respirare i fumi velenosi e subire 2 danni alla Costituzione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Guarigione alchemica (Str): Un golem alchemico non guarisce normalmente. Un golem alchemico può ingerire un grosso barile di misture alchemiche speciali del valore di 500 mo per ripristinare il suo totale di punti ferita. Il golem alchemico impiega 2 round completi per ingerire il composto. Per questo motivo, i creatori dei golem alchemici lasciano sempre un barile o due di questa sostanza vicino a un golem, nel caso venga danneggiato.

Immunità alla magia (Str): Un golem alchemico è immune a tutti gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali che permettono una resistenza agli incantesimi, ad eccezione di quanto segue.

Un incantesimo *neutralizza veleno* lo rallenta (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza.

Un incantesimo *veleno* cura tutti i suoi punti ferita perduti.

Rottura (Str): Ogni singolo colpo che infligga almeno 10 danni riesce a bucare la membrana di un golem alchemico. Quando questo accade, viene rilasciato uno spruzzo di sostanze chimiche che riempie un quadrato di 1,5 metri nella direzione da cui proviene l'attacco, i cui effetti sono identici a quelli dell'arma a soffio descritta sopra. La membrana poi si richiude, riducendo lo squarcio a un minuscolo puntino.

Quando un golem alchemico viene ridotto a 0 punti ferita (da qualsiasi fonte), la membrana si affloscia, riversando sul terreno tutti i composti chimici al suo interno. Le sostanze tossiche riempiono un raggio di 4,5 metri con lo stesso effetto dell'arma a soffio.

Costruzione

Il corpo di un golem alchemico è composto da una complicata miscela di nocivi liquidi alchemici, versati all'interno di una robusta membrana di forma umanoide.

Il costo del golem comprende 2.000 mo per la costruzione del corpo. La creazione del corpo è un'impresa complessa che richiede una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20.

LI 14⁺; Creare Costrutti (vedi pagina 207), *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto e veleno*, l'incantatore deve essere almeno di 14° livello; Prezzo 70.000 mo; Costo 36.000 mo + 2.720 PE.

GOLEM ALCHEMICI IN EBERRON

Tzandro Kavalant, un anziano istruttore alla Torre dell'Alchimia di Arcanix, insegna ai suoi allievi come creare i golem alchemici, un segreto che sembra aver appreso dalle streghe cannibali che vivono sulle Montagne Byeshk.

Quasi tutti i più dotati alchimisti del Khorvaire tengono su uno scaffale polveroso una copia manoscritta e macchiata da pozioni dell'*Alchimia di Kavalant* (un tomo grosso e sconclusionato), se non hanno addirittura un golem alchemico a guardia dei loro preziosi ingredienti.

GOLEM ALCHEMICI NEL FAERÛN

I golem alchemici sono diffusi in tutto il Faerûn, solitamente a guardia dei laboratori dei maghi o dei dungeon più nascosti. Per alcuni golem alchemici Faerûniani sono state modificate le armi a soffio, in modo da infliggere altri tipi di danni alle caratteristiche invece dei (o in aggiunta ai) danni alla Costituzione, mentre i Maghi Rossi di Thay hanno creato una variante che sputa grossi schizzi di fuoco dell'alchimista o di una sostanza vischiosa e intralciante (simile a quella contenuta in una borsa dell'impedimento) invece dell'acido.



Golem alchemico

GOLEM DEL FANGO

Costrutto Grande**Dadi Vita:** 15d10+30 (112 pf)**Iniziativa:** -1**Velocità:** 6 m (4 quadretti) (non può correre), nuotare 6 m**Classe Armatura:** 21 (-1 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 21**Attacco base/Lotta:** +11/+22**Attacco:** Schianto +17 in mischia (2d10+10)**Attacco completo:** 2 schianti +17 in mischia (2d10+10)**Spazio/Portata:** 3 m/3 m**Attacchi speciali:** Arma a soffio, avvolgere**Qualità speciali:** Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio e contundente, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare**Tiri salvezza:** Temp +5, Rifl +4, Vol +5**Caratteristiche:** For 24, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1**Abilità:** Nascondersi -5*, Nuotare +15**Talenti:** -**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario o banda (2-4)**Grado di Sfida:** 11**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre neutrale**Avanzamento:** 16-22 DV (Grande); 23-30 DV (Enorme)**Modificatore di livello:** -

Questa massa di fango ha la forma di un umanoide ed è alta il doppio di un normale umano.

I golem del fango sono grandi creature antropomorfe totalmente composte di fango viscido. Sono figure incombenti, dalle fattezze rozze ma dagli arti possenti. I volti sono altrettanto rozzi, con una bocca e due orbite oculari che non sono altro che buchi scavati nel fango in cui brillano due deboli luci rossastre.

Un golem del fango è alto circa 3 metri e pesa 300 kg. I golem del fango non sanno parlare, si limitano a emettere gemiti e mugolii.

Combattimento

Un golem del fango combatte in modo ottimale sulle rive di un fiume, di un lago, di uno stagno o di una cisterna, dove ha modo di mimetizzarsi nel fango circostante. Quando un avversario si avvicina, balza fuori e cerca di avvolgere la creatura.

Arma a soffio (Sop): Spruzzo di fango scivoloso; un cono di 4,5 metri, una volta ogni 1d3 round. Questo spruzzo non infligge danni, ma chiunque sia nell'area deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 o essere accecato per 1d3 round. Inoltre, l'arma a soffio lascia un residuo fangoso assai viscido, l'equivalente di un incantesimo *unto* (Riflessi CD 17).

*Golem del fango*

Il fango rimane scivoloso per 1 ora prima di seccarsi. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Avvolgere (Str): Un golem del fango può tentare di avvolgere una creatura di taglia Media o inferiore nel suo corpo come azione standard. I tentativi di entrare in lotta del golem del fango non provocano attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può colpire con lo schianto la vittima avvolta con un bonus di +4 al tiro per colpire.

Quegli attacchi che colpiscono un golem del fango mentre tiene avvolta una creatura infliggono metà dei danni al mostro e metà dei danni alla vittima intrappolata.

Quando una vittima è avvolta, non può fare altro che cercare di liberarsi, effettuando con successo una prova di lotta contrapposta. Un golem del fango può avvolgere 1 avversario Medio, 2 Piccoli, 8 Minuscoli, 32 Minuti o 128 Piccolissimi per volta.

Una creatura avvolta non ha aria da respirare, quindi esiste una probabilità che inizi ad annegare (vedi "Annegamento", pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Immunità alla magia (Str): Un golem del fango è immune a tutti gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali che permettono una resistenza agli incantesimi, ad eccezione di quanto segue.

Un incantesimo *trasmutare fango in roccia* lo rallenta (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza.

Un incantesimo *trasmutare roccia in fango* cura tutti i suoi punti ferita perduti.

Un incantesimo *pietra in carne* non apporta cambiamenti effettivi alla struttura del golem, ma nega la riduzione del danno del golem del fango per 1 round.

Abilità: Un golem del fango riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta. *Il corpo di un golem del fango si mimetizza in modo ottimale quando è immerso nel fango, cosa che gli conferisce un

bonus di circostanza +15 alle prove di Nascondersi in quelle situazioni.

Costruzione

Il corpo di un golem del fango è ricavato da un tipo di fango speciale proveniente da aree cariche di energia magica o creato magicamente.

Il costo del golem comprende 1.000 mo per la costruzione del corpo. Creare il corpo è un'impresa complessa che richiede una prova di Artigianato (ceramica) con CD 15 o una prova di Artigianato (scultura) con CD 15.

LI 14*; Creare Costrutti (vedi pagina 207), *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto, trasmutare roccia in fango*, l'incantatore deve essere almeno di 14° livello; Prezzo

65.000 mo; Costo 33.000 mo + 2.560 PE.

GOLEM DELL'IMPICCATO

Costrutto Grande

Dadi Vita: 18d8+30 (111 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti) (non può correre)

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 11, colto alla sprovista 25

Attacco base/Lotta: +13/+25

Attacco: Schianto +20 in mischia (2d8+12)

Attacco completo: 2 schianti +20 in mischia (2d8+12)

Spazio/Portata: 3 m/6 m

Attacchi speciali: Stritolare 2d8+12, afferrare migliorato, turbine di corde, strangolare

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare, srotolarsi, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +6

Caratteristiche: For 26, Des 14, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 19-27 DV (Grande); 28-36 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Due occhi scintillanti brillano sul volto di questa creatura di forma umanoide, ma composta da un groviglio di corde intrecciate.

I golem dell'impiccato, chiamati anche golem delle corde, sono composti da numerose corde annodate e intrecciate a formare la sagoma di una figura umanoide.



Un golem dell'impiccato è alto quasi il doppio rispetto a un normale umano e il volto è soltanto un profilo rozzamente delineato, con due bagliori di energia bianca che bruciano dove dovrebbero trovarsi gli occhi.

Un golem dell'impiccato non può parlare, ma fa capire di aver compreso gli ordini impartiti intrecciando le corde. I golem dell'impiccato sono alti 3 metri e pesano 300 kg.

Combattimento

Un golem dell'impiccato è un combattente feroce che tenta di avvicinarsi agli avversari prima di scatenare il suo turbine di corde. Se è stato posto a protezione di un luogo o di un oggetto, solitamente si srotola per assumere l'aspetto di una lunga corda inutilizzata da tempo e cogliere così gli intrusi di sorpresa.

Stritolare (Str): Un golem dell'impiccato infligge automaticamente danni da schianto con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un golem dell'impiccato deve colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Turbine di corde (Str): Ogni 1d4 round, un golem dell'impiccato può estendere un certo numero di corde e iniziare a ruotare su se stesso, compiendo un singolo attacco di schianto contro ogni creatura nel raggio di 3 metri. Un golem dell'impiccato non può usare la sua capacità di afferrare migliorato insieme a questa capacità.

Strangolare (Str): Quando un golem dell'impiccato entra in lotta con un avversario vivente, può compiere un attacco per strangolare come azione standard contro l'avversario con cui sta lottando. Il golem dell'impiccato e il suo avversario effettuano prove di lotta contrapposte (oppure l'avversario può opporsi con una prova di Artista della Fuga). Se il golem dell'impiccato supera la prova di lotta dell'avversario di 10 o più, riesce a togliergli il respiro, e oltre a subire danni da stritolamento, l'avversario è frastornato per 1 round, se fallisce un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19.

Immunità alla magia (Str): Un golem dell'impiccato è immune a tutti gli incantesimi, le capacità magiche e gli effetti soprannaturali che permettono una resistenza agli incantesimi, ad eccezione di quanto segue.

Animare corde velocizza il golem (come per l'incantesimo velocità) per 5 round.

Trucco della corda paralizza il golem per 1 round (senza tiro salvezza).

Srotolarsi (Str): Una volta al giorno come azione standard, un golem dell'impiccato può srotolarsi per diventare un cumulo di corde aggrovigliate che occupa un'area di 3 metri per 3 metri. Quando è in questa forma, un golem dell'impiccato non può attaccare né muoversi, ma guadagna guarigione rapida 10. Un golem dell'impiccato può riassumere la sua forma umanoide come azione di round completo.

Costruzione

Il corpo di un golem dell'impiccato è formato da numerose corde trattate magicamente, del costo di 1.250 mo. La creazione del corpo è un'impresa complessa che richiede una prova di Artigianato (tessitura) con CD 20. Cinque o più gradi nell'abilità Utilizzare Corde garantiscono un bonus di +2 alla prova di Artigianato.

LI 16°; Creare Costrutti (vedi pagina 207), animare corde, costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto, l'incantatore deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 144.000 mo; Costo 72.625 mo + 5.710 PE.

GOLEM DI OMBRACCIAIO

Questo automa d'ombra, alto 2,1 metri, è fatto di un metallo nero opaco che sembra assorbire la luce attorno. Gli spazi vuoti all'interno della sagoma scheletrica sono pieni di nebbia e le lunghe braccia terminano con artigli di metallo affilati. Un lugubre teschio sormonta le ampie spalle, ma il costrutto è privo di collo. Si sposta lentamente ma silenziosamente, fluttuando al di sopra del terreno e non toccando nulla quando passa.

I golem di ombra, costruiti usando metallo estratto e forgiato interamente sul Piano delle Ombre, sono guardiani silenziosi e potenti. I necromanti, i lich e i vampiri creano questi golem planari per difendere le loro cripte da quei chierici o paladini che non avrebbero difficoltà a superare i normali servitori non morti.

Coloro che si imbattono in un golem di ombra spesso lo scambiano erroneamente per un non morto, dal momento che ha un aspetto oscuro e sinistro e si muove silenziosamente come un wraith. A differenza di molti costrutti, un golem di ombra è assai furtivo, in grado di nascondersi anche nella più debole delle ombre. I loro creatori li usano come guardiani nascosti assieme ad altri deterrenti più espliciti, come i golem di ferro o gli zombi.

Un golem di ombra è alto 2,1 metri e pesa circa 750 kg, anche se fluttua nell'aria con tale disinvoltura da sembrare quasi privo di peso.

COMBATTIMENTO

Un golem di ombra è privo di volontà ed esegue soltanto gli ordini che il suo padrone gli impartisce. Il creatore di un golem può impartirgli ordini se si trova entro 18 metri e se il golem è in grado di sentirlo e vederlo. Se non riceve ordini, il golem di solito esegue l'ultima istruzione impartita al meglio delle sue capacità, anche se reagisce sempre agli attacchi che vengono sfermati contro di lui. Il creatore può impartire al golem un semplice comando affinché governi da solo le proprie azioni in sua assenza, come "Attacca qualsiasi creatura vivente che entri in questa stanza." Come molti altri costrutti, combatte fino alla morte, a meno che non gli venga ordinato di ritirarsi.

Ondata di impulsi negativi (Sop): Il golem di ombra può sprigionare un'esplosione di energia negativa nera come la pece ogni 1d4 round, come azione gratuita. L'ondata di impulsi risucchia la vita di tutte le creature viventi entro 12 metri dal golem, infliggendo 12d6 danni da energia negativa. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 dimezza i danni; la CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Le creature non morte all'interno dell'area vengono invece curate di 12d6 danni, e qualsiasi effetto di scacciare a cui erano soggette viene interrotto. Un incantesimo interdizione alla morte o un effetto simile protegge una creatura dall'ondata di impulsi negativi di un golem di ombra.

Immunità alla magia (Str): Un golem di ombra è immune a qualsiasi incantesimo, capacità soprannaturale o capacità magica che permetta una resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi ed effetti possono funzionare in modo diverso contro la creatura, come descritto di seguito.

Un effetto magico che abbia il descrittore "luce" (come, ad esempio, *fiamma perenne*) velocizza il golem come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *velocità* per 2d4 round. Il golem viene velocizzato anche quando è sottoposto a un effetto di energia positiva, come il tentativo di scacciare di un chierico. Questo potrebbe accadere se il chierico scambia erroneamente la creatura per un gigante notturno o un altro non morto, o se il golem si trova nelle vicinanze di altri non morti.

Se un golem di ombra è il bersaglio di o all'interno dell'area di un incantesimo con il descrittore "ombra" od "oscurità", il golem viene curato di 1 danno per livello dell'incantesimo.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione di illuminazione diversa dalla piena luce diurna, un golem di ombra può scomparire nelle ombre, beneficiando di occultamento.

L'illuminazione artificiale, perfino un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, non nega questa capacità, mentre riesce a negarla un incantesimo *luce diurna*.

Abilità: Un golem di ombra riceve un bonus razziale di +16 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi.

Costruzione

Un golem di ombra deve essere creato interamente sul Piano delle Ombre, usando 750 kg di acciaio temperato con rari liquidi d'ombra. La creazione di questo acciaio temperato d'ombra costa 10.000 mo. Il creatore deve quindi superare una prova di Artigianato (fabbricare armature) con CD 30 per forgiare il corpo del golem.

LI 17°; Creare Costrutti (vedi pagina 207), costrizione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto, ombre, risucchio di energia, l'incantatore deve essere almeno di 17° livello; Prezzo 130.000 mo; Costo 70.000 mo + 4.800 PE.

Tattiche round per round

Un golem di ombra non è in grado di escogitare da solo una tattica, ma il suo padrone non è di certo afflitto dalla stessa carenza. Assieme ad alcuni non morti, un golem di ombra può rivelarsi la sentinella perfetta, usando la sua ondata di impulsi per curare gli alleati e indebolire gli avversari. Un padrone astuto impartisce al costrutto l'ordine di ritardare l'uso della sua ondata di impulsi negativi per alcuni round, in modo da massimizzarne i benefici per curare i non morti. Le seguenti tattiche presumono che il golem sia fiancheggiato da cinque ombre maggiori (un incontro con LI 13).

Prima del combattimento: I loro creatori spesso collocano in cima ai golem di ombra un simbolo di morte. Quando il golem si avvicina per attaccare, il simbolo viene rivelato. La stanza del golem è sempre poco illuminata, in modo da consentire al costrutto di sfruttare la capacità di mimetizzarsi con le ombre.

Round 1: Carica l'avversario più vicino, colpendolo con uno schianto. Le ombre si dispongono in cerchio e attaccano, in cerca di prede deboli, ma rimanendo entro 12 metri dal golem.



Golem di ombra

	Golem di ombracciaio Costrutto Medio (Extraplanare)	Golem di ombracciaio superiore Costrutto Grande (Extraplanare)
Dadi Vita:	18d10+20 (119 pf)	27d10+30 (178 pf)
Iniziativa:	+3	+2
Velocità:	9 m (6 quadretti), volare 9 m (perfetta)	9 m (6 quadretti), volare 9 m (perfetta)
Classe Armatura:	33 (+3 Des, +20 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 33	33 (-1 taglia, +2 Des, +22 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 31
Attacco base/Lotta:	+13/+20	+20/+36
Attacco:	Schianto +20 in mischia (2d6+7)	Schianto +31 in mischia (2d10+12)
Attacco completo:	2 schianti +20 in mischia (2d6+7)	2 schianti +31 in mischia (2d10+12)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Ondata di impulsi negativi	Ondata di impulsi negativi
Qualità speciali:	Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio e magia, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare, mimetizzarsi con le ombre	Tratti dei costrutti, riduzione del danno 15/adamantio e magia, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare, mimetizzarsi con le ombre
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +9, Vol +6	Temp +9, Rifl +11, Vol +9
Caratteristiche:	For 24, Des 16, Cos -, Int -, Sag 11, Car 7	For 34, Des 14, Cos -, Int -, Sag 11, Car 7
Abilità:	Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +15	Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +10
Talenti:	-	-
Ambiente:	Piano delle Ombre	Piano delle Ombre
Organizzazione:	Solitario o squadra (1 più 2d4 ombre maggiori)	Solitario o squadra (1 più 2d6 ombre maggiori)
Grado di Sfida:	11	14
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	19-26 DV (Medio); 27-40 DV (Grande); 41-54 DV (Enorme)	28-40 DV (Grande); 41-54 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

Round 2: Usa due schianti contro gli avversari. Le ombre risucchiano la Forza dei nemici vicini.

Round 3: Emette un'ondata di impulsi negativi, danneggiando tutti i nemici entro 12 metri e guarendo eventuali ombre ferite. Prosegue con due altri attacchi di schianto (oppure carica un altro avversario, se l'ondata di impulsi ha ucciso l'avversario attuale). Le ombre, appena guarite, continuano il loro assalto.

Round 4: Continua a usare gli schianti contro gli avversari. Emette un'altra ondata di impulsi ogni 1d4+1 round.

Se il padrone del golem è presente, d'altra parte, il combattimento si svolge in modo molto diverso. Anche se le tattiche di un mago di alto livello possono essere molteplici e variate, un modo con cui il padrone può sfruttare il golem di ombracciaio al meglio del suo potenziale tattico è di lanciare incantesimi d'ombra che guariscano il golem danneggiando allo stesso tempo i suoi avversari. Ad esempio, potrebbe lanciare *ombra di una invocazione superiore* per creare un incantesimo catena di fulmini illusorio, scegliendo come bersaglio l'avversario più potente, per poi colpire i membri rimanenti del gruppo, prima di rivolgerlo indietro per colpire il golem (e così garantirlo). Se il padrone è un lich, un vampiro o un'altra creatura non morta, può tentare di rimanere entro 12 metri dal golem, in modo da trarre beneficio dalle proprietà curative dell'ondata di impulsi negativi.

GOLEM DI OMBRACCIAIO SUPERIORE

Un golem di ombracciaio superiore è alto 3,3 metri e pesa circa 2.000 kg.

Combattimento

Un golem di ombracciaio superiore usa le stesse tecniche e tattiche dei golem di ombracciaio comuni. La sua ondata di impulsi negativi ha una CD del tiro salvezza di 23.

GOLEM DI OMBRACCIAIO IN EBERRON

Jahakinir il Mago-Ombra, un lich dai terribili poteri, creò i primi quattro golem di ombracciaio sul piano di Mabar, la Notte Senza Fine, e li offrì alla sua apprendista vampira, Osilvune. Poi inviò la sua apprendista a fondare un regno in Eberron. Osilvune divenne la sovrana del proprio dominio, ma la sua ambizione finì per procurarle troppi nemici. Un giorno, scomparve semplicemente dalla superficie e dalle profondità del mondo. I suoi servitori affermano che nascose le sue ricchezze in una serie di cripte sotterranee segrete, protette dai golem di ombracciaio di Jahakinir, ma tali sepolcri non sono mai stati trovati. Rimane comunque un mistero se il lich abbia creato altri golem di ombracciaio e se i segreti della loro costruzione siano stati tramandati ad altri.

GOLEM DI OMBRACCIAIO NEL FAERÛN

L'impero umano di Imaskar vide la nascita dei primi golem di ombracciaio, costruiti per vegliare sulle vaste sale del tesoro dei malvagi re maghi di Imaskar. Altri sovrani di diversi reami hanno finanziato spedizioni presso le rovine conosciute di Imaskar per dissotterrare le conoscenze perdute della costruzione dei golem di ombracciaio, ma non è dato sapere se tali spedizioni abbiano avuto successo.

GOLEM PRISMATICO

Costrutto Grande (Buono, Extraplanare, Incorporeo)

Dadi Vita: 20d10+30 (140 pf)

Iniziativa: +11

Velocità: Volare 15 m (perfetta) (10 quadretti)

Classe Armatura: 36 (-1 taglia, +11 Des, +16 deviazione), contatto 36, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +15/-

Attacco: Tocco incorporeo +14 in mischia (tocco prismatico)

Attacco completo: 2 tocchi incorporei +14 in mischia (tocco prismatico)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Corpo prismatico, tocco prismatico

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità alla magia, tratti degli incorporei, visione crepuscolare, codice morale

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +17, Vol +6

Caratteristiche: For -, Des 33, Cos -, Int -, Sag 11, Car 11

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Campi Benedetti dell'Elysium

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale buono

Avanzamento: 21-30 DV (Grande);

31-40 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una sfera di luce scintillante e dai molti colori, del diametro di 3 metri, fluttua silenziosamente nell'aria.

Un golem prismatico è un costrutto di pura luce estrapolata dalla luminescenza del piano dell'Elysium. Gli incantatori celestiali, sempre bramosi di raggiungere la perfezione nella loro arte, hanno scoperto che la luce, compressa fino a diventare essenza, può essere un radioso servitore di grande potenza.

Un golem prismatico non ha peso e non può parlare, anche se annuisce per riconoscere la validità di un comando.

Combattimento

Quando riceve l'ordine di farlo, un golem prismatico si sposta verso un avversario e lo colpisce coi suoi tentacoli. Il golem è sorprendentemente rapido ed elusivo, quindi non esita a prendere le distanze da coloro che possono danneggiarlo.

Corpo prismatico (Sop): Il corpo di un golem prismatico è composto da un agglomerato di colori scintillanti. Le creature con 8 o meno DV entro 6 metri da un golem prismatico sono accecate per 2d4 round dai colori abbaglianti (senza tiro salvezza). Qualsiasi creatura che tocchi un golem prismatico viene considerata come se il golem l'avesse colpita col suo

attacco di tocco prismatico. Un golem prismatico è visibile da chilometri di distanza e fornisce sempre un'illuminazione pari a un incantesimo *luce diurna*.

Tocco prismatico (Sop): Un golem prismatico attacca con tentacoli luminosi che si protendono dal suo corpo. Il colore di un tentacolo viene determinato casualmente, dal momento che il golem non dispone dell'intelligenza necessaria per scegliere da solo i suoi colori. L'effetto dell'attacco di contatto è basato sul colore dei tentacoli, come indicato nella tabella sottostante. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

d8	Colore	Effetto
1	Rosso	5d6 danni da fuoco
2	Arancione	5d6 danni da acido
3	Giallo	5d6 danni da elettricità
4	Verde	10d6 danni (come per l'incantesimo <i>disintegrazione</i> ; Tempra CD 20 dimezza)
5	Blu	5d6 danni da freddo
6	Indaco	<i>Demenza</i> (come l'incantesimo; Volontà CD 20 nega)
7	Viola	5d6 danni sonori
8	Bianco	5d6 danni da forza

Immunità alla magia (Str): Un golem prismatico è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta una resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi ed effetti possono funzionare in modo diverso contro la creatura, come descritto di seguito.

Uno *spruzzo prismatico* cura il golem di 3d8 danni + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo 3d8+15). Il contatto con un *muro prismatico* o una *sfera prismatica* cura il golem allo stesso modo e pone fine all'effetto dell'incantesimo.

Codice morale:

Anche se privo di intelligenza, un golem prismatico porta impresso in sé il codice morale del suo creatore. Smette di funzionare secondo le istruzioni di chi lo controlla, se tali istruzioni entrano in conflitto col suo codice morale, anche se il codice etico del suo creatore dovesse nel frattempo essere cambiato.



Golem prismatico

Costruzione

Il corpo di un golem prismatico, composto da gemme esposte alla luce gloriosa dell'Elysium, costa 50.000 mo per la costruzione. Costruire il corpo richiede sia una prova di Artigianato (scultura) con CD 22 che una prova di Conoscenze (i piani) con CD 22.

LI 17°; Creare Costrutti (vedi pagina 207); *desiderio, legame planare superiore, metamorfosi di un oggetto, sfera prismatica*, l'incantatore deve essere buono e almeno di 17° livello; Prezzo 250.000 mo; Costo 150.000 mo + 8.000 PE.

GOLEM PRISMATICI IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i golem prismatici vengono creati sul piano di Syrania, il Cielo Azzurro, e spesso vengono indicati col nome di golem Syraniani.

GOLEM DI RAGNATELA

Costrutto Grande

Dadi Vita: 11d10+30 (90 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +3 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +8/+17

Attacco: Schianto +12 in mischia (2d10+7)

Attacco completo: 2 schianti +12 in mischia (2d10+7) e morso +7 in mischia (1d6+2 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/4,5 m

*Attacchi speciali: Veleno, ragnatela

Qualità speciali: Appiccicare, tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità alla magia, visione crepuscolare, movimenti del ragno, vulnerabilità al fuoco

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

Caratteristiche: For 20, Des 17, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: Nascondersi -1*

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario (spesso con un ragno mostruoso Enorme) o banda (2-4 più 2d4 ragni mostruosi Enormi)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-22 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura dalla forma vagamente umanoide è composta interamente di ragnatele, fatta eccezione per gli otto occhi, simili a quelli di un ragno, e le mandibole affilate.

Un golem di ragnatela è un costrutto composto interamente da fitti strati di ragnatele. Il corpo ha solo la forma vagamente umanoide: due braccia, due gambe e una testa bitorzoluta, ma è privo di qualsiasi dettaglio. Le braccia lunghe e potenti possono arrivare fino a 4,5 metri. Il golem possiede otto occhi sfaccettati e le zanne velenose di un ragno gigante.

Un golem di ragnatela è alto circa 2,4 metri e pesa almeno 250 kg, nonostante la natura inconsistente delle ragnatele che lo compongono.

Un golem di ragnatela non sa parlare e non emana alcun odore percepibile.

Combattimento

Come un ragno, un golem di ragnatela si annida sui soffitti, lontano dalla portata delle sue prede, per cogliere il maggior numero di avversari possibile nella sua ragnatela prima di scendere per finirli.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 15; danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ragnatela (Mag): Un golem di ragnatela può usare un effetto di ragnatela, come per l'incantesimo (CD 13), tre volte al giorno. 10° livello dell'incantatore.

Appiccicare (Str): Un golem di ragnatela è estremamente appiccicoso. Chiunque fallisca un attacco in mischia contro un golem di ragnatela deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per evitare che la propria arma si appiccichi al golem di ragnatela e gli venga strappata di mano. Le creature che usano armi naturali sono automaticamente in lotta se falliscono il tiro salvezza. Strappare un'arma o un arto appiccicato da un golem di ragnatela richiede una prova di Forza con CD 20. Le CD del tiro salvezza e della prova sono basate sulla Forza.

Immunità alla magia (Str): Un golem di ragnatela è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta una resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi possono funzionare in modo diverso contro la creatura, come descritto di seguito.

Un incantesimo *unto* lo rallenta (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza.

Il movimento di un golem di ragnatela non viene ostacolato dall'incantesimo *ragnatela*.

Movimenti del ragno (Sop): Un golem di ragnatela è sotto l'effetto continuo della capacità *movimenti del ragno*, come per l'incantesimo.

Abilità: *Un golem di ragnatela ha un corpo che gli consente di mimetizzarsi con grande efficacia in mezzo alle altre ragnatele dei ragni giganti, cosa che gli conferisce un bonus di circostanza +15 alle prove di Nascondersi.

Costruzione

Il corpo di un golem di ragnatela è fatto di strati su strati di ragnatele prodotte da ragni mostruosi. Il materiale per la costruzione del corpo costa 1.000 mo. Creare il corpo è un'impresa complessa che richiede una prova di Artigianato (tessitura) con CD 20 o una prova di Professione (tessitore) con CD 20.

LI 14*; Creare Costrutti (vedi pagina 207), *costruzione/cerca, desiderio limitato, metamorfosi di un oggetto, movimenti del ragno, ragnatela, veleno*, l'incantatore deve essere almeno di 14° livello; Prezzo 65.000 mo; Costo 33.000 mo + 2.560 PE.

GOLEM DI RAGNATELA IN EBERRON

I giganti di Xen'drik utilizzavano i golem di ragnatela per proteggere le loro cripte sigillate; alcuni infestano ancora quelle antiche rovine.



Golem di ragnatela

GOLEM DELLA SVENTURA

Costrutto Grande (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 8d10+30 (74 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +2 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +6/+14

Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d8+4 più 1d6 Car) o catena chiodata +9 in mischia (2d6+6 più 1d6 Car)

Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d8+4 più 1d6 Car) o catena chiodata +9/+4 in mischia (2d6+6 più 1d6 Car)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (catena chiodata fino a 6 m)

Attacchi speciali: Disperazione opprimente, tocco di afflizione

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare

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

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 15

Abilità: Muoversi Silenziosamente -8

Talenti: -

Ambiente: Grigie Distese dell'Ade

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 9-12 DV (Grande); 13-16 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura brutale e deforme, simile a un ogre, ha una pelle che sembra quasi uno strato d'argilla. Ululati di dolore si levano da un buio orifizio spalancato là dove dovrebbe trovarsi il suo viso. Volti tormentati premono per emergere da sotto la pelle membranosa, come se altre creature intrappolate all'interno lottassero per liberarsi.

I golem della sventura, creature di pura malevolenza e disperazione, infestano gli strati dell'Ade, nutrendosi del dolore e della disperazione che infliggono agli altri. Le sensazioni di dolore che assorbono dalle vittime cadute si manifestano assumendo la forma di volti tormentati che premono per emergere da sotto la pelle. Tuttavia, i golem della sventura non assorbono fisicamente i corpi delle loro prede.

Da una certa distanza, è possibile scambiare un golem della sventura per un ogre, anche se è privo dei lineamenti più fini di quella creatura. La sostanza grigia che compone il suo corpo proviene dai tre stati dell'Ade ed emana un fetore nauseante. Un golem della sventura è alto 3 metri e pesa 475 kg.

I golem della sventura ululano incessantemente, ma non sono in grado di comunicare.

Combattimento

Un golem della sventura attacca coi suoi due artigli, anche se è in grado di impugnare armi. La sua arma preferita è la catena chiodata. Quando usa una catena chiodata, un golem della sventura aumenta la sua portata di 3 metri e riceve un bonus di +2 ai

tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un nemico (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato, se il suo tentativo fallisce). Può anche usare la catena chiodata per compiere attacchi per sbilanciare, lasciandola cadere a terra per evitare di essere sbilanciato, se fallisce il suo tentativo.

Le armi naturali di un golem della sventura, nonché qualsiasi arma da lui impugnata, sono considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Disperazione opprimente (Sop): Le creature entro 9 metri da un golem della sventura che sentono il suo continuo ululato devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subire una penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e ai tiri per i danni da arma. Le penalità durano finché il golem non viene distrutto, poiché soltanto allora la vittima si riscuote dalla disperazione. Un incantesimo *buone speranze* contrasta questa compulsione di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tocco di afflizione (Str): Una creatura ferita da un golem della sventura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o subire un risucchio di 1d6 punti di Carisma. Man mano che la creatura perde punti di Carisma, diventa sempre più miserabile e introversa, finché, giunta a Carisma 0, cade in un coma tormentato da incubi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: A causa del suo incessante ululare, un golem della sventura subisce una penalità di -10 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Costruzione

Il corpo di un golem della sventura viene ricavato da un singolo blocco di argilla prelevato dalle rive del Fiume Stige, nel tratto in cui attraversa le Grigie Distese dell'Ade. Il blocco pesa almeno 500 kg e costa 10.000 mo. Per costruire il corpo sono necessarie sia una prova di Artigianato (scultura) con CD 21 che una prova di Conoscenze (i piani) con CD 21.

LI 11°; Creare Costrutti (vedi pagina 207), *desiderio limitato, disperazione opprimente, legame planare, metamorfosi di un oggetto*, l'incantatore deve essere malvagio e almeno di 11° livello; Prezzo 40.000 mo; Costo 25.000 mo + 1.200 PE.

GOLEM DELLA SVENTURA IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i golem della sventura vengono creati sul piano di Mabar, la Notte Senza Fine, e vengono chiamati golem Mabararak, o ululatori di sventura.

GOLEM DELLA SVENTURA NEL FAERÛN

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REAMS, i golem della sventura vengono creati nelle Distese della Rovina e della Disperazione.



Golem della sventura

GRANCHIO DA ASSEDIO

Questa gigantesca creatura simile a un granchio è dotata di quattro grosse tenaglie e sei zampe dinoccolate. Il guscio color azzurro chiaro è ricoperto di strane rune risplendenti e un portello rotondo è visibile sul ventre del crostaceo.

Il granchio da assedio è un crostaceo di dimensioni titaniche che è stato distorto fino a diventare una macchina da guerra vivente anfibia, tramite potenti magie e meticolose operazioni chirurgiche. I kuo-toa chierici e maghi collaborarono per creare i primi esemplari secoli fa, anche se c'è chi parla di bande di sahuagin e di locathah che usano a loro volta dei granchi da assedio per raziare gli insediamenti di superficie.

I granchi da assedio sono dei normali granchi sottoposti a un procedimento di mutazione che dura interi decenni. Ogni creatura è vincolata magicamente a un diadema di corallo, e colui che lo porta esercita il comando assoluto sul granchio da assedio e può impartirgli ordini verbali diretti. Il granchio obbedisce a questi ordini al meglio delle sue capacità, ma a differenza di un costrutto non potrà ricevere istruzioni o programmi basati su condizioni. La creatura può eseguire soltanto ordini diretti e di solito riceve l'ordine di rimanere semplicemente immobile, se colui che lo comanda ha necessità di allontanarsi dal granchio.

Un granchio da assedio ha un diametro di quasi 6 metri, è alto 4,5 metri e pesa oltre 30 tonnellate. Un granchio da assedio non parla ma può comprendere le istruzioni più semplici in qualsiasi linguaggio utilizzato dal portatore del diadema di corallo.

COMBATTIMENTO

Come implica il loro nome, i granchi da assedio vengono utilizzati per attaccare le città costiere o sottomarine. Negli scontri sui campi di battaglia, colui che comanda il granchio da assedio lo fa avanzare direttamente sui ranghi delle creature più piccole, usandolo per distruggere le macchine da guerra e le fortificazioni nemiche. Gli artigli del granchio da assedio sono in grado di fare a pezzi rapidamente qualsiasi costruzione in muratura; quando le mura della città sono cadute, il granchio fa sbarcare le truppe che porta nel suo vano interno. Dopo aver portato a termine la sua missione primaria, il granchio passa ad obbedire all'ordine successivo del controllore, che di solito consiste nell'annientare tutte le truppe difensive in vista.

Stritolare (Str): Un granchio da assedio infligge automaticamente danni da artiglio con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un granchio da assedio deve colpire con un attacco di schianto un avversario di almeno tre taglie inferiori a lui. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare nei round successivi. (Un granchio da assedio può lottare con avversari di taglia superiore a quella sopra indicata, ma non senza provocare attacchi di opportunità.)

Travolgere (Str): Riflessi CD 30 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Carapace di forza (Sop): Le rune tracciate sul guscio di un granchio da assedio proiettano un campo di forza perenne attorno alla creatura. Mentre il carapace di forza è attivo, il granchio riceve un bonus di deviazione +10 alla Classe Armatura, un bonus di resistenza +8 a tutti i tiri salvezza e immunità agli incantesimi e agli effetti di *dardo incantato*. Tutte le creature all'interno del compartimento del granchio beneficiano degli stessi effetti nei confronti degli attacchi che provengono dall'esterno del granchio. Gli attacchi fisici delle creature incorporate non possono superare il carapace di forza, né tali creature possono attraversare il guscio del granchio per entrare o uscire dal compartimento interno. Gli attacchi con gli artigli del granchio da assedio sono considerati effetti di forza e possono colpire le creature incorporate normalmente, fintanto che il carapace di forza è attivo.

Il carapace di forza è in pratica un oggetto magico ricavato dal guscio della creatura vivente. Un effetto di *dissolvi magie* che ha come bersaglio un granchio da assedio può sopprimere il suo carapace di forza per 1d4 round. *Disgiunzione di Mordenkainen* o qualsiasi altro effetto che distrugga gli oggetti magici può dissolvere un carapace di forza in modo permanente.

LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, muro di forza, protezione dagli incantesimi, scudo. Prezzo 200.000 mo; Costo 100.000 mo + 8.000 PE.

Compartimento corazzato (Str): La maggior parte dei tessuti interni di un granchio da assedio è stata rimossa chirurgicamente e sostituita con un compartimento sigillato atto a contenere dei passeggeri o un carico. È possibile accedere al compartimento tramite un portello ventrale, che è a tenuta stagna sia per l'aria che per l'acqua. Se le creature che usano il granchio

da assedio respirano normalmente sott'acqua, possono riempire il compartimento di acqua marina, mentre le creature che respirano aria possono mantenere il compartimento pieno d'aria. Lo spazio per i passeggeri misura circa 3 metri per 3 metri per 3 metri; può contenere 1 creatura Grande o 4 creature Medie o Piccole.

Le creature all'interno del compartimento del granchio da assedio beneficiano di copertura e occultamento rispetto agli avversari al di fuori del granchio, quando il portello è aperto. Quando è sigillato, beneficiano invece di copertura e occultamento totali. Il portello ha un diametro di 3 metri e gli occupanti del compartimento possono effettuare attacchi a distanza dall'interno del granchio, finché il portello è aperto. Aprire o chiudere il portello è un'azione standard per una creatura adiacente.

La morte di un granchio da assedio non compromette la copertura o l'occultamento dei passeggeri all'interno del guscio. Tuttavia, poiché quando il granchio muore, solitamente cade sul ventre, per gli occupanti potrebbe essere difficile uscire dal portello. Le creature intrappolate all'interno della carcassa del granchio devono farsi strada attraverso il carapace per poter uscire; il guscio ha durezza 15 e per aprire un varco è necessario infliggere 30 danni con un'arma tagliente.

Abilità: Un granchio da assedio riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10



Granchio da assedio

	Granchio da assedio Parassita Mastodontico (Acquatico)	Granchio da assedio superiore Parassita Colossale (Acquatico)
Dadi Vita:	20d8+100 (190 pf)	32d8+288 (432 pf)
Iniziativa:	-2	-2
Velocità:	18 m (12 quadretti), nuotare 18 m	18 m (12 quadretti), nuotare 18 m
Classe Armatura:	37 (-4 taglia, -2 Des, +23 naturale, +10 deviazione), contatto 10, colto alla sprovvista 37	38 (-8 taglia, -2 Des, +28 naturale, +10 deviazione), contatto 10, colto alla sprovvista 38
Attacco base/Lotta:	+15/+37	+24/+54
Attacco:	Artiglio +21 in mischia (2d6+10)	Artiglio +38 in mischia (2d10+14)
Attacco completo:	4 artigli +21 in mischia (2d6+10)	4 artigli +38 in mischia (2d10+14)
Spazio/Portata:	6 m/4,5 m	9 m/6 m
Attacchi speciali:	Stritolare 2d6+10, afferrare migliorato, travolgere 2d6+15	Stritolare 2d10+14, afferrare migliorato, travolgere 2d8+21
Qualità speciali:	Anfibio, riduzione del danno 15/adamantio, scurovisione 18 m, carapace di forza, compartimento corazzato, tratti dei parassiti	Anfibio, riduzione del danno 15/adamantio, scurovisione 18 m, carapace di forza, compartimento corazzato, tratti dei parassiti
Tiri salvezza:	Temp +25, Rifl +12, Vol +14	Temp +35, Rifl +16, Vol +18
Caratteristiche:	For 30, Des 6, Cos 21, Int -, Sag 10, Car 2	For 38, Des 6, Cos 28, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità:	Nuotare +18	Nuotare +22
Talenti:	Attacco Poderoso ^B , Incalzare ^B , Incalzare Potenziato ^B	Attacco Poderoso ^B , Incalzare ^B , Incalzare Potenziato ^B
Ambiente:	Acquatico caldo	Acquatico caldo
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	14	18
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	21-31 DV (Mastodontico); 32-60 DV (Colossale)	33-60 DV (Colossale)
Modificatore di livello:	-	-

alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare lazione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

GRANCHIO DA ASSEDIO SUPERIORE

I granchi da assedio superiori hanno un diametro di quasi 9 metri, sono alti 6 metri e pesano oltre 130 tonnellate.

Combattimento

Un granchio da assedio superiore è semplicemente una versione più grande di un normale granchio da assedio.

Travolgere (Str): Riflessi CD 40 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Compartimento corazzato (Str): Un granchio da assedio superiore è dotato di uno spazio per i passeggeri che misura circa 3 metri per 6 metri per 3 metri; può contenere fino a 4 creature Grandi o 16 creature Medie o Piccole.

DIADEMA DI CORALLO

Un diadema di corallo è un semplice monile da indossare sulla testa, che consente a chi lo indossa di controllare un particolare granchio da assedio. Chi indossa il diadema può impartire ordini al crostaceo fin quando il granchio si trova entro 36 metri e il granchio eseguirà i comandi ricevuti al meglio delle sue capacità. Chiudendo gli occhi, chi indossa il diadema può vedere attraverso i bulbi oculari del granchio, riuscendo ad avere una visuale nitida del campo di battaglia, anche se è rinchiuso all'interno dell'addome cavo del granchio.

Se chi indossa il diadema è posizionato all'interno del compartimento corazzato del granchio da assedio, qualsiasi incantesimo da lui lanciato (tranne quelli con un raggio di azione personale o a contatto) può selezionare il suo bersaglio come se partisse dal

granchio stesso. Ad esempio, un mago all'interno del compartimento potrebbe lanciare uno sciame di meteore facendolo originare dall'artiglio del granchio, invece che dalla propria mano. Questo non richiede alcuna azione da parte del granchio.

LI 20^o; Creare Oggetti Meravigliosi, costrizione/cerca, miracolo, parassiti giganti, scrutare, il creatore deve essere un incantatore divino di 20^o livello; Prezzo 160.000 mo; Costo 80.000 mo + 6.400 PE.

GRANCHI DA ASSEDIO IN EBERRON

Si dice che i granchi da assedio siano stati creati da un gigante delle tempeste mago che vive nelle profondità del Mare del Tuono. Questi granchi giganteschi hanno attaccato le navi che attraversano il Mare del Tuono, devastato chilometri di costa sia nel Khorvaire che nello Xen'drik e hanno perfino assalito i sahuagin dei Denti di Sharqon. Un granchio da assedio che ha attaccato la città di Capo Tempesta ha fatto sbarcare quattro chuul prima di immergersi di nuovo in mare. I chuul sono stati tutti uccisi dai difensori della città, e nessun altro granchio da assedio ha più attaccato Capo Tempesta da allora.

GRANCHI DA ASSEDIO NEL FAERÛN

I granchi da assedio comparvero per la prima volta durante la Decima Guerra di Serôs, nel 720 CV, quando una principessa sahuagin chiamata T'rysskar ebbe una visione inviata dal dio Sekolah, che la spingeva ad attaccare Myth Nantar. Le squadre d'assalto dei sahuagin usarono i granchi da assedio per seminare la distruzione per quanto fu loro possibile a Myth Nantar, prima di sbarcare per massacrare i marinidi e gli elfi acquatici a guardia della città. I sahuagin usarono di nuovo i granchi da assedio nel corso di tutta la Dodicesima Guerra di Serôs, soprattutto per mantenere il controllo delle città dei marinidi, degli shalarin e degli elfi acquatici conquistate dal loro re, Iakhovas.

GRIMWEIRD

Non morto Medio

Dadi Vita: 12d12 (78 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+1 Des, +4 naturale, +5 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +6/+3

Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d4-3 più risucchio di energia)

Attacco completo: 2 artigli +3 in mischia (1d4-3 più risucchio di energia)

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

Attacchi speciali: Risucchio di energia, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, tratti dei non morti, grazia sacrilega

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +10, Vol +16

Caratteristiche: For 4, Des 13, Cos -, Int 18, Sag 17, Car 20

Abilità: Addestrare Animali +14, Concentrazione +19 (+23 per lanciare sulla difensiva), Conoscenze (arcane) +18, Conoscenze (i piani) +18, Diplomazia +25, Intimidire +21, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +17, Raggiungere +19, Sapienza Magica +18

Talenti: Aumentare Evocazione, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Negoziatore, Persuasivo

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario più 1 mostro dalla lista di *evoca mostri VI*

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Questo umano avvizzito e decrepito è avvolto da una crepitante luce oscura, che pare essere l'unica forza a tenerlo letteralmente assieme. Le ossa sembrano essersi ristrette, come se i muscoli non ce la facessero a tenerle assieme.

I grimweird sono creature deboli, avvizzite e paranoiche che un tempo erano umanoidi, ma che hanno attinto alle energie del Piano dell'Energia Negativa. Manipolano questa energia per evocare delle guardie, rianimando gli spiriti infernali se necessario, perché difendano i loro corpi fragili e a malapena in grado di muoversi.

Un grimweird non agisce mai da solo. Quando lo si incontra, ha sempre evocato almeno un mostro. Un grimweird non riposa mai, quindi è sempre in grado di usare la sua energia per evocare un alleato. Sono queste continue richieste che rendono i grimweird particolarmente odiati su quei piani da cui vengono evocati i mostri.

Ciononostante, i grimweird sono alcune tra le più carismatiche creature esistenti. Sono in grado di imbrogliare,

raggirare, minacciare e ricattare ogni genere di creatura per ottenere gli oggetti e le informazioni di cui hanno bisogno.

Un grimweird è alto circa trenta centimetri in meno di quanto non fosse un tempo da umano, i muscoli e i nervi si sono avvizziti a causa dell'esposizione all'energia negativa. Un grimweird pesa meno di 50 kg. Parla gli stessi linguaggi che parlava in vita, anche se molti ne hanno imparati altri per poter comunicare coi loro servitori evocati.

COMBATTIMENTO

Un grimweird odia anche il solo pensiero di doversi ritrovare a combattere in mischia, quindi frapponne sempre almeno un mostro tra sé e le creature incontrate. Se un grimweird si ritrova coinvolto in un combattimento, farà tutto il possibile per uscirne al più presto.

Risucchio di energia (Sop):

Un grimweird può infliggere un livello negativo con un attacco con gli artigli riuscito, anche se l'attacco non infligge danni. La CD del tiro salvezza sulla Volontà per rimuovere un livello negativo è 21; la CD di questo tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *dissolvi magie*, *protezione dal caos/male/bene/legge*. 1 volta ogni 5 round: *evoca mostri VI* (solo creature malvagie), *legame planare inferiore* (CD 20). 12° livello dell'incantatore. Grazie al suo talento Aumentare Evocazione, tutte le creature evocate dal grimweird ricevono +4 alla Forza e +4 alla Costituzione.

Grazia sacrilega (Sop): Un grimweird aggiunge il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i suoi tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura.



Grimweird

TATTICHE

Un grimweird solitamente inizia il combattimento gettando nella mischia il servitore che ha evocato, guadagnando tempo per valutare gli avversari e scegliere un'altra creatura da evocare.

Prima del combattimento: Usa *protezione dal bene* ed *evoca mostri VI*. Le opzioni migliori per l'incantesimo *evoca mostri VI* del grimweird comprendono il diavolo delle catene, il rinoceronte immondo, il ragno mostruoso Enorme immondo e il millepiedi mostruoso Mastodontico immondo. A meno che il DM non sappia con precisione quando il grimweird ha evocato il suo ultimo mostro, si suppone che della durata dell'incantesimo rimangano 2d6 round, quando il combattimento ha inizio.

Round 1: Usa *dissolvi magie* su un bersaglio per eliminare gli effetti difensivi di un singolo avversario.

Appena possibile: Evoca un altro mostro usando *evoca mostri VI*. Se un grimweird ha bisogno di una via di fuga, evoca la creatura più grande che riesca a frapporre tra sé e i suoi avversari.

GRISGOL

Costrutto Grande
Dadi Vita: 19d10+30 (134 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 28 (-1 taglia, +19 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta: +14/+22
Attacco: Schianto +17 in mischia (1d6+4 più 1d8+5 energia negativa più paralisi)
Attacco completo: 2 schianti +17 in mischia (1d6+4 più 1d8+5 energia negativa più paralisi)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Polvere soffocante, tocco danneggiante, tocco paralizzante, capacità magiche
Qualità speciali: Tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/perforante e magia, scurovisione 18 m, immunità alla magia, *incitare follia*, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche: For 18, Des 10, Cos -, Int -, Sag 11, Car 11
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Nessuna moneta; nessun bene; doppio degli oggetti
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Questa figura umanoide è avvolta da capo a piedi in strisce di pergamena e in pagine di tomi polverosi. Frammenti di cinture magiche, tuniche e cotte di maglia sembrano essere state inserite a caso nella sua forma.

Un grisgol è un terrificante costrutto composto da oggetti magici infranti e consumati, animato da un potente incantatore che ha imbrigliato lo spirito di un lich. Lo scheletro è composto da vecchie verghe e bacchette, e la pelle è fatta di pergamene usate avvolte attorno alla sua sagoma, come le bende funerarie di una mummia. In mezzo a tutto questo fanno capolino anelli, bracciali, frammenti di cuoio o di cotta di maglia e altri oggetti simili. All'interno della creatura sono nascoste fiale semivuote di pozioni, oli e unguenti, disposti in modo da somigliare vagamente a organi interni. Solitamente il grisgol indossa un mantello o una tunica ricoperta di rune. Due punti brillanti di luce rossa risplendono da sotto un cappuccio o un elmo.

All'interno del costrutto, mescolato assieme al resto degli oggetti, è nascosto il filatterio del lich originale. A meno che uno non sappia già qual è l'oggetto che anima il grisgol, il filatterio sembra soltanto un altro pezzo di oggetto magico consumato e buttato a caso nelle viscere del costrutto.

Da una certa distanza il grisgol sembra una mummia: si muove anche con una simile andatura strascicata. Quando cammina, è possibile sentire il tintinnio del vetro che cozza col vetro, lo sciabordio delle fiale e delle bottiglie semivuote, lo scricchiolio del cuoio, lo strusciare del legno e delle ossa e, soprattutto, il fruscio della carta, come se le pagine di un volume venissero agitate da una brezza improvvisa. Sottili spire di fumo nero si innalzano dalle varie fessure del corpo.

Un grisgol lascia un residuo opaco e untuoso su tutto ciò che tocca.

Un grisgol è sotto ogni aspetto un costrutto magico, dotato sia dei tratti tipici dei golem che delle capacità del lich che lo anima. Gli attacchi di tocco danneggiante e tocco paralizzante del grisgol sono gli stessi di un lich, e il costrutto conserva anche una parte delle capacità da incantatore del lich originale. Un grisgol può lanciare soltanto gli incantesimi trascritti dal suo creatore sulle pergamene e sulle pagine dei tomi che compongono la sua pelle. Gli incantesimi che un grisgol può lanciare, tuttavia, sono limitati ai livelli degli incantesimi, ai domini e alle specializzazioni che il lich (un chierico, uno stregone o un mago di 20° livello) potrebbe aver lanciato.

Distruggendo un grisgol non si distrugge anche il lich che lo alimenta. Per uccidere il lich è necessario distruggere il suo filatterio dopo che il grisgol è stato distrutto. Altrimenti, il lich può liberamente fare ritorno in una forma fisica nel giro di 1d10 giorni. Il lich fuggito mantiene tutti i poteri e le capacità che possedeva prima d'essere intrappolato. Il lich cerca di vendicarsi di chiunque si sia impadronito del suo filatterio e del mago, stregone o chierico che in origine lo aveva intrappolato nel corpo di un grisgol.

Un grisgol è alto 2,4 metri e pesa circa 200 kg. Conosce tutti i linguaggi conosciuti dal lich del filatterio che lo anima.

COMBATTIMENTO

Un grisgol è un combattente tenace e implacabile, pronto a seguire le istruzioni del suo creatore alla lettera, senza curarsi della strategia. Di conseguenza, gli incantesimi utilizzabili da un grisgol devono essere scritti in anticipo dal suo creatore, a meno che questi non si trovi entro 18 metri dal golem e non sia in grado di impartirgli ordini.

Polvere soffocante (Str): Colpire il golem con qualsiasi strumento che non sia un arma perforante provoca l'esplosione tutt'intorno alla creatura di una nube di polvere e muffa che soffoca e rende infermi. Tutti coloro che si trovano entro un raggio di 3 metri devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 o subire 1d4 danni alla Costituzione. Chi fallisce il primo tiro salvezza sulla Tempra deve superare un nuovo tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 (modificato in base al nuovo punteggio di Costituzione) o contrarre la malattia devastazione vischiosa (vedi pagina 293 della *Guida del DUNGEON MASTER*) entro 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Tocco danneggiante (Str): In modo analogo al lich che lo anima, il tocco di un grisgol infligge 1d8+5 danni da energia negativa alle creature viventi (Volontà CD 19 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tocco paralizzante (Sop): L'attacco di schianto di un grisgol provoca la paralisi permanente della vittima, a meno che essa non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19. *Rimuovi paralisi* o qualsiasi incantesimo che riesca a rimuovere una maledizione è in grado di liberare la vittima (vedi la descrizione dell'incantesimo *scagliare maledizione*, pagina 285 del *Manuale del Giocatore*). L'effetto non può essere dissolto. Chiunque venga paralizzato da un grisgol sembra morto, anche se una prova di Osservare con CD 20 o una prova di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: Un grisgol viene creato con la capacità di usare dieci incantesimi diversi come capacità magiche (una

per ogni livello, dallo 0 al 9°), ognuna una volta al giorno. Questi incantesimi possono variare in base ai desideri del creatore e possono essere incantesimi da chierico (se il lich che anima il grisgol era un chierico) o incantesimi da mago o da stregone (se il lich che lo anima era un mago o uno stregone). Molti creatori scelgono incantesimi semplici, ritenendo che la mancanza di intelligenza del grisgol non gli consenta di usare alcuna strategia. Le CD dei tiri salvezza sono 10 + una volta e mezzo il livello dell'incantesimo (come un oggetto magico). 20° livello dell'incantatore.

Capacità magiche tipiche: 1 volta al giorno: *blocca persone* (CD 14), *catena di fulmini* (CD 19), *orrido avvizzimento* (CD 22), *parola del potere accecante*, *raggio rovente* (+17 contatto in mischia), *regressione mentale* (CD 17), *sciame di meteore* (CD 23), *scudo*, *tempesta di ghiaccio*, *tocco di affaticamento* (+17 contatto in mischia, CD 10). 20° livello dell'incantatore.

Immunità alla magia (Str): Un grisgol è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta una resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi ed effetti possono funzionare in modo diverso contro la creatura, come descritto di seguito.

Cancellare trasmesso come attacco di contatto contro un grisgol infligge 2d6 danni alla creatura (senza tiro salvezza).

Lanciare pagina segreta su un grisgol lo rende invisibile, come per l'incantesimo *invisibilità*.

Incitare follia (Mag): Dopo che un grisgol è stato ucciso, chiunque esamini le strisce di pergamene o le pagine dei tomi che avvolgono i resti della creatura scatena una maledizione che rende pazzo il lettore (Volontà CD 19 nega). La vittima di questa forma di demenza si convince che le migliaia di frammenti di pergamene contengano segreti arcani perduti e di grande potere, e che sia necessario scoprirli rimettendo assieme ogni singola striscia di pergamena e pagina strappata nel giusto ordine. Dedicare ogni ora di veglia a questa impresa titanica, fermandosi a malapena per mangiare e per dormire, al fine di riuscirci prima possibile. La vittima è convinta, e tenta di convincere gli altri, di essere sul punto di scoprire qualcosa di epocale. Il suo studio personale viene invaso da diagrammi, mappe e teorie su come rimettere assieme i vari pezzi, ridisponendoli costantemente per adattarli alle sue teorie e alle sue supposizioni.

Il soggetto subisce il risucchio di 1 punto di Intelligenza non appena la maledizione viene attivata e subisce un altro risucchio di 1 punto per ogni settimana in cui la maledizione non viene curata. Il soggetto muore, quando la sua Intelligenza arriva a 0.

Il risucchio di Intelligenza non può essere ripristinato finché la maledizione è attiva. Soltanto un *desiderio limitato* o una magia di eguale potenza può liberare la vittima da questa maledizione.

COSTRUZIONE

Il corpo di un grisgol è un ammasso disordinato di vecchie bacchette, bastoni, pozioni magiche, oggetti vari e, soprattutto, frammenti di pergamene e tomi magici. Il costo del corpo è di circa 10.000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova di Artigianato (rilegare libri) con CD 25.

Il creatore di un grisgol deve anche impossessarsi del filatterio di un lich e usarlo nella costruzione del grisgol. Prima il creatore deve provocare la distruzione del lich di cui intende usare il filatterio. Dopo che il corpo del lich è stato distrutto, il creatore del grisgol deve portare a termine la costruzione prima che il lich ritorni (di solito, nel giro di 1d10 giorni). Se il lich ritorna prima che il grisgol sia stato completato, il lich dovrà essere distrutto di nuovo. Animare il grisgol mentre il lich si trova ancora nel limbo vincola l'essenza del lich al grisgol.

Se a un grisgol viene data la capacità di lanciare un incantesimo con una componente materiale del valore di più di 100 mo o con una qualsiasi componente in PE, il creatore deve includere 50 volte quella componente materiale o pagare 50 volte il costo in PE come parte del processo di creazione. Se si desidera dare al grisgol la capacità di lanciare un incantesimo con una componente focus, l'incantatore deve includere la componente focus come parte della creazione.

LI 19°; Creare Costrutti (vedi pagina 207), *controllare non morti*, *costruzione/cerca*, *demenza*, *desiderio limitato*, *metamorfosi di un oggetto*, *scritto*

illusorio, *riparare*, più tutti gli incantesimi da includere nel grisgol, l'incantatore deve essere almeno di 19° livello; Prezzo 210.000 mo; Costo 110.000 mo + 8.000 PE.

GRISGOL IN EBERRON

La regina lich Vol usa i suoi agenti più devoti o gli avventurieri più facilmente raggirabili per dare la caccia agli altri lich e catturare i loro filatteri. Una volta acquisito il filatterio di un lich, Vol vincola lo spirito del lich a un grisgol. I grisgol di Vol a volte si possono incontrare nei templi segreti utilizzati dai cultisti del Sangue di Vol o nei luoghi dove si sono manifestati segni della Profezia draconica (vedi pagina 130 dell'*Ambientazione di EBERRON*).

GRISGOL NEL FAERÛN

Le rovine di Zhentil Keep nascondono molte sgradevoli sorprese per gli avventurieri, tra cui un grisgol animato dall'essenza vitale di un potente lich Zhent chiamato Leneka Jheth. I maghi di Thay hanno a loro volta scoperto il segreto per creare questi orribili costrutti e spesso li usano per proteggere i loro tesori magici o per recuperare quegli oggetti che sono stati ingiustamente sottratti.



Illustrazione di S. Prescott

GRISGOL

GULGAR

Umanoide mostruoso Grande (Terra)

Dadi Vita: 10d8+30 (75 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 6 m in corazza di piastre (4 quadretti); velocità base 9 m

Classe Armatura: 22 (-1 taglia, -2 Des, +8 naturale, +5 corazza di piastre, +2 scudo pesante di metallo), contatto 7, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +10/+19

Attacco: Martello da guerra +14 in mischia (2d6+5/x3 o Carica Poderosa 2d6+5/x3 più 2d6) o schianto +14 in mischia (1d6+5) o arco lungo composito (bonus di For +5) +7 a distanza (2d6+5/x3)

Attacco completo: Martello da guerra +14/+9 in mischia (2d6+5/x3) e corno +9 in mischia (2d6+2) o 2 schianti +14 in mischia (1d6+5) e corno +9 in mischia (2d6+2) o arco lungo composito (bonus di For +5) +7/+2 a distanza (2d6+5/x3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Ossa cristalline, impulso sonoro

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità ai danni sonori, stabilità, linguaggio subsonico, percezione tellurica 9 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 20, Des 7, Cos 17, Int 10, Sag 12, Car 13

Abilità: Addestrare Animali +7, Ascoltare +10, Cavalcare +10, Intimidire +6, Osservare -3

Talenti: Attacco Poderoso, Carica Poderosa^B, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Banda (2-4), squadra (8-16 più 2 sergenti di 3° livello e 1 capo di 4°-7° livello) o esploratore (1 ranger di 4° livello in sella a un yrthak)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Questa possente creatura corazzata è quasi tanto larga quanto alta. La testa è lunga e massiccia, con il volto e la mascella che affondano nel petto. Ha due piccole orecchie da rinoceronte sulla cima della testa e due minuscoli occhi neri che spuntano dalle pieghe profonde del viso. Dal mento si allunga un grosso corno cristallino che si sporge verso i nemici e dal labbro inferiore spuntano due piccole zanne anch'esse cristalline. La pelle della creatura è di color grigio scuro, e numerose schegge di cristallo spuntano dalle spalle, dalle nocche e perfino dal mento. Le mani terminano con due grosse e tozze dita dalle unghie di cristallo e un pollice altrettanto grosso. La creatura è muscolosa e ben armata, e fissa intensamente il nemico senza emettere alcun suono.

I gulgar, creature un tempo native del Piano Elementale della Terra, migrarono sul Piano Materiale molto tempo fa, per sfuggire a un'incursione dei geni. Ora vivono sulle catene montuose temperate, cavalcando i venti in sella agli yrthak ed esplorando le profondità delle montagne, in cerca dei cristalli che mangiano per dare forza alle loro ossa.

I gulgar sembrano creature laconiche e scontrose, ma in realtà sono irruenti e pieni di vigore. Parlano un linguaggio che non può essere percepito dalla maggior parte delle creature e sono diffidenti nei confronti degli stranieri, special-

mente dei nani, una razza con cui hanno avuto molti conflitti in passato. Tutto questo serve a mascherare la vera natura dei gulgar, ma la loro stolidità in combattimento rivela le loro vere personalità.

Un gulgar è alto poco più di 1,8 metri e pesa dai 125 ai 175 kg. I gulgar hanno la pelle color grigio scuro e quella dei maschi è ancora più scura di quella delle femmine. Man mano che invecchiano, le femmine si fanno più pallide e i maschi più scuri, il che rende i gulgar molto vecchi quasi del tutto bianchi o neri. Le ossa cristalline che sporgono dalla pelle ingialliscono con l'età, diventando torbide e opache.

I gulgar non sono in grado di formulare parole all'interno della normale gamma dell'udito ed emettono pochi rumori udibili oltre al suono "guh-gaar" del loro impulso sonoro (da cui ha origine il loro nome). Comunicano invece in toni molto bassi, a una frequenza che la maggior parte delle creature non può udire. I gulgar parlano il Terran.

COMBATTIMENTO

I gulgar preferiscono cavalcare gli yrthak (vedi pagina 261 del *Manuale dei Mostri*) quando scendono in combattimento. Domano e addomesticano queste bestie magiche usando i loro impulsi sonori e addestrandole a portare in combattimento i cavalieri gulgar. Quando è in sella a un yrthak, un gulgar usa il suo arco lungo o una lancia da cavaliere (2d6+7/x3 o 4d6+14/x3 in una carica in sella) per attaccare gli avversari. Usa i suoi impulsi sonori solo quando può farlo senza coinvolgere l'yrthak all'interno dell'esplosione.

A terra, un gulgar carica coraggiosamente in combattimento, partendo con una Carica Poderosa. Nei round successivi colpisce col martello da guerra e usa il corno per sferrare incornate contro l'avversario. I gulgar amano usare gli attacchi per spingere e oltrepassare per spostarsi lungo il campo di battaglia e per spingere i nemici giù dai crepacci delle loro dimore di montagna. Se un avversario possiede un'arma che può perforare facilmente la sua pelle cristallina, un gulgar può abbassare lo scudo, impugnare il martello da guerra con entrambe le mani (per un totale di +7 danni) e compiere un attacco per spezzare.

Ossa cristalline (Str): Gli attacchi di schianto e di corno di un gulgar vengono considerati di adamantio allo scopo di superare la riduzione del danno e la durezza.

Le sporgenze cristalline dalle nocche, dal mento e dalle spalle di un gulgar sono fatte di un materiale organico che è duro come l'adamantio, ma si sbriciola come il quarzo una volta staccato dal gulgar.

Impulso sonoro (Str): Come azione standard, un gulgar può emettere un cono di 9 metri di energia sonora che infligge 3d6 danni sonori e può assordare gli avversari. Qualsiasi creatura all'interno dell'area deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o essere assordata per 1 ora. Le creature assordate non possono venire ulteriormente assordate, ma subiscono comunque i danni sonori di altri attacchi di impulso sonoro.

Una volta usata questa capacità, un gulgar deve aspettare 1d4 round prima di poterla usare di nuovo. Questo è un effetto sonoro. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Stabilità (Str): Un gulgar riceve un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti, quando si trova in piedi sul terreno (ma non quando scala, cavalca una cavalcatura volante o, per qualsiasi altro motivo, non poggia stabilmente sul terreno).

Linguaggio subsonico (Str): Una creatura deve possedere la capacità di percezione tellurica, vista cieca o percezione cieca basata su un finissimo senso dell'udito o sulla sensibilità alle vibrazioni, per poter udire il linguaggio subsonico di un gulgar. Tali creature possono sentire il linguaggio subsonico dei gulgar usando le normali regole per le prove di Ascoltare; non è necessario che il gulgar che parla si trovi entro il raggio di azione della loro capacità di percezione tellurica, percezione cieca o vista cieca.

Il linguaggio subsonico di un gulgar si trasmette cinque volte più lontano e più nitidamente del linguaggio normale. Questo significa che per sentir parlare un gulgar, una creatura in grado di udire il linguaggio subsonico subisce una penalità di -1 alle prove di Ascoltare per ogni 15 metri di distanza da colui che parla. Una porta aumenta la CD di Ascoltare soltanto di 1 e una parete di pietra la aumenta di 3. Questi modificatori sostituiscono quelli elencati a pagina 70 del *Manuale del Giocatore*.

Le creature prive della capacità di udire il linguaggio subsonico dei gulgar possono comunque leggere le labbra usando l'abilità Osservare. La CD base per leggere le labbra di un gulgar è 20 e la creatura che tenta di leggere le labbra deve parlare il Terran.

Abilità: I gulgar hanno una vista scarsa, ma sono dotati di un ottimo senso dell'udito. Ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e una penalità razziale di -4 alle prove di Osservare.

SOCIETÀ DEI GULGAR

I gulgar vivono in tribù all'interno e nei pressi della pareti rocciose dove di solito nidificano gli yrthak. Quando giunsero sul Piano Materiale, i gulgar incontrarono gli yrthak e li considerarono delle creature facili da addomesticare, data la loro vulnerabilità agli effetti sonori e il loro uso dell'udito per percepire la posizione delle prede. Molti yrthak ora servono le tribù di gulgar come cavalcature e bestie da soma. Anche se alcuni lo fanno per il cibo e la protezione che trovano presso le tribù dei gulgar, molti sono stati schiavizzati e li servono solo per paura degli attacchi di impulso sonoro dei gulgar.

I gulgar concentrano i loro sforzi sulla ricerca di ciò che serve loro per sopravvivere. Anche se sono onnivori, sono affamati dei cristalli che un tempo consumavano sul Piano Elementale della Terra e scavano in continuazione, esplorando le caverne in cerca di giacimenti dei cristalli migliori. I loro scavi spesso portano alla luce giacimenti di altri metalli, che usano per produrre armi, armature e rozze sculture che celebrano la storia del loro esodo dal Piano Elementale della Terra e la lotta contro i loro acerrimi nemici, i geni. I loro scavi spesso li portano a contatto con altre creature sotterranee. Se tali creature non ostacolano gli sforzi dei gulgar, questi non prestano loro attenzione; se cercano di fermare i gulgar o di attaccarli, ne scaturisce sempre un feroce conflitto.



Gulgar

GULGAR CON LIVELLI DI CLASSE

La classe preferita di un gulgar è il guerriero, ma molti capi gulgar diventano ranger o druidi. I gulgar ranger spesso scelgono gli umanoidi (i nani) e le bestie magiche come loro nemici prescelti. Esistono pochi gulgar chierici, ma quei pochi possono scegliere tra il dominio Animale, della Forza, della Protezione e della Terra.

GULGAR IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i gulgar in origine venivano da Lamannia, la Foresta Crepuscolare. Molto spesso vengono incontrati nei pressi dei picchi orientali delle Rocche di Mror, ai confini dei Principati di Lhazaar, anche se le viverne e le manticore costituiscono una costante minaccia. Periodicamente commerciano coi nani delle Rocche di Mror, offrendo bestiame in cambio di cristalli.

GULGAR NEL FAERÛN

Le tribù dei gulgar sono diffuse in tutte le Montagne dell'Alba che costituiscono il confine occidentale della Desolazione Sconfinata. Tuttavia, tutti i gulgar che abitano in superficie possono far risalire le loro origini a una serie di grosse enclave scavate nelle pareti dei Bastioni della Notte, un abisso sotterraneo in una regione del Sottosuolo nota come Radice della Terra (situata sotto il Thay).

HARSSAF

Umanoide mostruoso Medio (Fuoco)

Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 3 m

Classe Armatura: 20 (+3 Des, +3 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 13, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +6/+8

Attacco: Kukri +10 in mischia (1d4+2/18-20 più 1d6 fuoco)

Attacco completo: Kukri +8/+3 in mischia (1d4+2/18-20 più 1d6 fuoco) e kukri +8 in mischia (1d4+1/18-20 più 1d6 fuoco)

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

Attacchi speciali: Aura infuocata, impulso di sabbia

Qualità speciali: Percezione cieca 9 m, riduzione del danno 5/contundente, guarigione rapida 3, immunità alla cecità e al fuoco, forma sabbiosa, resistenza agli incantesimi 17, vulnerabilità al freddo

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

Caratteristiche: For 14, Des 16, Cos 16, Int 11, Sag 11, Car 13

Abilità: Ascoltare +4, Conoscenze (natura) +1, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +4, Saltare +4, Scalare +1

Talenti: Allerta^B, Arma Accurata, Arma Focalizzata (kukri), Combattere con Due Armi, Riflessi Fulminei^B

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, squadra (2-5 più 1 sergente di 3° livello) o banda (30-60 più 50% non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 10 adulti, 3 luogotenenti di 5° livello, 3 capitani di 7° livello e 1 capoclan di 9° livello)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

Questo umanoide corazzato stringe tra le lunghe dita due kukri ricurvi; le mani e il volto, vagamente rettiloide, sono le uniche parti del corpo che non sono coperte da abiti color della sabbia. La pelle bruna e rossastra è ruvida e granulosa come la sabbia e gli occhi socchiusi emanano un bagliore rosso infuocato.

Gli harssaf, creature dure e inesorabili come le terre desertiche in cui vivono, solitamente non amano interagire con gli stranieri. Gli harssaf vivono e vagano per i grandi deserti e i luoghi spogli del mondo. Sembrano essere composti dalla sabbia e dal fuoco che ha dato origine al loro terreno natio e vivono in bande nomadi che spesso assalgono gli insediamenti all'interno o nei pressi dei loro territori desertici.

Gli harssaf conducono per lo più vite isolate, attraversando e depredando vasti tratti di deserto. Gli harssaf non si fanno problemi a uccidere quando necessario, ma non provano alcun particolare orgoglio a farlo. Uccidere per gli harssaf è un'abilità necessaria per sopravvivere alle tempeste in arrivo che estenderanno il grande deserto fino ai confini più lontani del mondo.

Sia i maschi che le femmine harssaf sono alti circa 1,8 metri e pesano circa 95 kg.

Gli harssaf parlano l'Ignan e il Comune.

COMBATTIMENTO

Un harssaf preferisce tendere imboscate ai suoi avversari, nascondendosi in forma sabbiosa tra le dune, nei pressi dei margini del deserto, o semplicemente sotto la sabbia, usando la sua

percezione cieca per determinare quando un possibile bersaglio capita a tiro. Una volta entrato in mischia, un harssaf accende le sue armi e si fa sotto, maneggiando i due kukri con micidiale efficienza. Molti clan di harssaf comprendono monaci specializzati nell'arte della lotta, che spesso si trovano a capo di un gruppo di razziatori. A questi individui spetta inevitabilmente il compito di neutralizzare eventuali incantatori, specialmente coloro che danno segno di saper lanciare magie legate al freddo.

Aura infuocata (Sop): A volontà come azione gratuita, un harssaf può generare un'intensa aura infuocata. Quest'aura si manifesta come un bagliore scintillante, simile a un miraggio, che avvolge il corpo dell'harssaf. Qualsiasi creatura giunga entro 1,5 metri da un harssaf subisce automaticamente 1d6 danni da fuoco per round e qualsiasi creatura colpita dagli attacchi in mischia di un harssaf subisce 1d6 danni da fuoco extra. Soltanto le armi metalliche sono in grado di condurre questo calore, ma è raro che gli harssaf impugnano armi di legno, dal momento che quasi sempre diventano inservibili dopo pochi round.

Impulso di sabbia (Sop): Una volta al giorno come azione standard, un harssaf può generare un impulso di sabbia in una propagazione del raggio di 9 metri incentrata su di sé. Tutte le creature all'interno dell'area devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 o subire 3d6 danni dalla potenza dell'esplosione di sabbia ed essere accecate per 5 round. Il successo nega l'accecamento e dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le creature che non fanno uso degli occhi per vedere (come, ad esempio, i grimlock), non vengono influenzate dalla cecità, ma possono comunque subire danni dall'impulso di sabbia. Gli harssaf sono immuni agli impulsi di sabbia degli altri harssaf.

Forma sabbiosa (Sop): A volontà come azione standard, un harssaf può assumere la forma di un cumulo di sabbia semovente. Questa capacità funziona come l'incantesimo *forma gassosa*, con la differenza che l'harssaf è composto di sabbia invece che di vapore e non è in grado di volare; gli harssaf in forma sabbiosa strisciano lungo il terreno e possono infilarsi attraverso varchi o crepe stretti fino a 6 millimetri.

SOCIETÀ DEGLI HARSSAF

I clan degli harssaf sono organizzati secondo una struttura incredibilmente complessa, composta da un rigido sistema di caste di esploratori e deboli. I deboli costituiscono meno di un terzo della popolazione totale della banda e rimangono comunque degli abili combattenti. Sono composti per lo più da esploratori incapaci di combattere a causa della vecchiaia o delle malattie, da femmine incinte, dai bambini e dai pochi artigiani del clan, e sono considerati cittadini di seconda classe. I capi dei clan provengono sempre dalla casta degli esploratori, che è composta dai maschi e dalle femmine adatti a combattere.

Maschi e femmine hanno un'uguale opportunità di dimostrarsi degni di appartenere alla casta degli esploratori. Le femmine che hanno figli, tuttavia, vengono relegate tra i deboli finché i bambini non raggiungono l'età adatta per essere affidati agli altri membri della casta. Soltanto allora queste femmine possono rientrare a far parte della casta degli esploratori. Come risultato, i bambini vengono cresciuti dal clan nella sua interezza, venendo istruiti alternativamente da vari membri degli esploratori. Questi esploratori si assumono l'incarico di insegnare ai giovani i diversi misteri della religione e dell'arte della guerra, assicurandosi che siano pronti a scegliere la carriera giusta quando raggiungeranno la maggiore età.

I vari clan degli harssaf a volte ingaggiano delle schermaglie per il controllo delle risorse del territorio, ma solitamente preferiscono evitare di combattere contro gli altri legittimi abitanti del deserto e concentrano i loro attacchi sugli stranieri più deboli.

Un accampamento harssaf solitamente è composto da parecchie piccole tende in cui vivono ammassati i deboli e alcuni padiglioni più grandi dove riposano gli esploratori. Data la loro affinità naturale con il calore e gli ambienti sabbiosi, gli harssaf non hanno problemi a dormire all'aperto nel deserto. Corre voce che le aree più remote del deserto nascondano antiche strutture harssaf, vere e proprie roccaforti che tutti i clan visitano a intervalli regolari. Si dice che queste roccaforti custodiscano la misteriosa storia del popolo degli harssaf, nonché i monasteri dove vengono istruiti i numerosi monaci dei clan degli harssaf.

Gli harssaf non adorano nessuna divinità particolare, ma venerano il deserto stesso. Credono che all'alba dei tempi sia stato il deserto a generare la loro razza, e che un giorno il deserto crescerà fino ad inglobare tutta la terra nel suo caldo abbraccio. Soltanto gli harssaf, fedeli e preparati, sopravvivranno all'avanzata del deserto. Alcuni rari harssaf adorano i potenti signori del Piano Elementale del Fuoco.

Gli harssaf chierici possono scegliere i loro domini tra quelli della Forza, del Fuoco, della Legge e del Sole.

PERSONAGGI HARSSAF

I monaci sono una classe comune all'interno della casta degli esploratori, come anche i ranger e i guerrieri.

I barbari sono quasi inesistenti all'interno dei clan degli harssaf, dal momento che la loro razza è troppo ordinata e organizzata, e tende verso gli allineamenti legali. Gli harssaf chierici sono rari, ma sono tenuti in gran considerazione per i loro poteri di guarigione; tali individui spesso diventano capiclan grazie alla loro saggezza e alla loro autorità. Gli harssaf druidi sono più comuni; molti cercano di estendere attivamente l'influenza del deserto sulle terre circostanti, nella speranza di agevolare la venuta del giorno in cui il deserto inghiottirà tutto. I maghi e gli stregoni sono leggermente meno rari. Lo stile di vita strutturato dei clan attira coloro che sono dotati della mentalità da studiosi e molti harssaf intraprendono spontaneamente il cammino della magia, anche senza addestramento.

I personaggi harssaf possiedono i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Forza, +6 alla Destrezza, +6 alla Costituzione, +2 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un harssaf è di 9 metri e la velocità di scavare è di 3 metri.



LYON

Harssaf

HARSSAF NEL FAERÛN

Gli harssaf giunsero nel Faerûn come servitori e soldati dell'imperatore degli efreeti di nome Memnon. Memnon e il suo arcirivale, l'imperatore dei djinni di nome Calim, ridussero buona parte delle terre fertili del Calimshan in una terra desertica desolata con le loro continue guerre, finché, dopo parecchio tempo, i loro spiriti non furono vincolati all'aria e alla sabbia da una potente magia elfica. Anche gli harssaf vennero confinati nel Deserto di Calim, sopravvivendo all'ascesa e alla caduta di Coramshan, alla tirannia del Drago della Rosa Ylveraasahlisar e all'occupazione dei beholder, alla Furia dei Draghi (1018 CV) e al Periodo dei Disordini (1358 CV). Le tribù degli harssaf minacciano le carovane Calishite e depredano gli altri nomadi del deserto, e molti califfi hanno perso il sonno nel vano tentativo di estirpare le "infestazioni" di harssaf che affliggono il Deserto di Calim.

- Dadi Vita razziali: Un harssaf comincia con sei livelli di umanoide mostruoso, che gli forniscono 6d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +2, Rifl +5 e Vol +5.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un harssaf gli conferiscono punti abilità pari a $9 \times (2 + \text{modificatore di Int, minimo } 1)$. Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Conoscenze (natura), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Saltare e Scalare.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un harssaf gli conferiscono tre talenti. Inoltre, ottiene Allerta e Riflessi Fulminei come talenti bonus.

- Bonus di armatura naturale +3.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Aura infuocata, impulso di sabbia.

- Qualità speciali (vedi sopra): Percezione cieca 9 m, riduzione del danno 5/contundente, guarigione rapida 3, immunità alla cecità e al fuoco, forma sabbiosa, resistenza agli incantesimi pari a $17 + \text{il livello di classe}$, vulnerabilità al freddo.

- Linguaggi automatici: Comune, Ignan. Linguaggi bonus: Draconico, Elfico, Gigante, Halfling, Nanico, Orchesco, Terran.

- Classe preferita: Monaco.

- Modificatore di livello +4.

HARSSAF IN EBERRON

Le comunità di harssaf sono disseminate nei grandi deserti di Sarlona. Quando gli umani migrarono da Sarlona al Khorvaire, millenni fa, portarono i loro schiavi harssaf con loro. I loro discendenti si radunarono in piccole tribù nel cuore delle Pianure Talenta, dove gli harssaf mantengono tuttora una fragile tregua con gli halfling nomadi delle pianure. Gli halfling delle Pianure Talenta fanno riferimento a questi "intrusi" harssaf come i Fiammati.

Illustrazione di H. Lyon

HARSSAF

INCANTESIMO VIVENTE

Per motivi ignoti, negli sconvolgimenti magici dell'Ultima Guerra, a volte gli effetti degli incantesimi acquisirono volontà propria e rifiutarono di dissolversi. Questi incantesimi viventi infestano ancora i luoghi devastati dalla magia, in apparenza sostentandosi dell'energia magica ancora diffusa nell'ambiente. Sembrano uccidere solo per piacere, e non per necessità di nutrirsi.

Un incantesimo vivente assomiglia al normale effetto di un incantesimo, con la differenza che, anche nel caso di un incantesimo istantaneo come *palla di fuoco*, l'energia magica permane, ribollendo e muovendosi in base a uno scopo preciso.

CREARE UN INCANTESIMO VIVENTE

"Incantesimo vivente" è un archetipo insolito, dal momento che viene applicato a un effetto di incantesimo arcano o divino (o, in certi casi, a un gruppo di effetti magici) invece che a una creatura. Le statistiche di un incantesimo vivente vengono determinate dalla natura dell'incantesimo (o degli incantesimi), compreso il livello dell'incantatore dell'incantesimo. L'archetipo può essere applicato a qualsiasi incantesimo che crei un'area o un effetto (non agli incantesimi con bersaglio), ma non a un incantesimo il cui effetto sia già una creatura (come, ad esempio, un incantesimo *evoca mostri*).

Un incantesimo vivente composto da più di un incantesimo usa il livello dell'incantatore del suo incantesimo di più alto livello per tutti i suoi effetti magici.

Taglia e tipo: La taglia di un incantesimo vivente dipende dal suo livello dell'incantatore: 1°-6° è Media; 7°-12° è Grande; dal 13° in su è Enorme. Il suo tipo è melma.

Dadi Vita: Un incantesimo vivente ha un numero di Dadi Vita pari al suo livello dell'incantatore. I suoi Dadi Vita sono d10.

Velocità: La velocità di un incantesimo vivente dipende dal raggio di azione dell'incantesimo: un incantesimo con un raggio di azione vicino ha una velocità di 6 metri, un incantesimo con un raggio di azione medio ha una velocità di 12 metri e un incantesimo con un raggio di azione lungo ha una velocità di 18 metri. Un incantesimo con qualsiasi altro raggio di azione ha una velocità di 6 metri. Se due incantesimi dotati di raggi d'azione diversi vengono uniti per creare un incantesimo vivente, la velocità dell'incantesimo vivente viene determinata in base al raggio di azione del più lento tra i due incantesimi che lo hanno generato.

Classe Armatura: Un incantesimo vivente riceve un bonus di deviazione alla CA pari al suo livello di incantesimo.

Attacco: Un incantesimo vivente ottiene un attacco di schianto che può usare una volta per round. L'attacco di schianto infligge danni in base alla taglia dell'incantesimo vivente (vedi la tabella sottostante), più una volta e mezzo il suo bonus di Forza. Un attacco di schianto compiuto con successo, inoltre, influenza il bersaglio come fosse all'interno dell'area o dell'effetto dell'incantesimo (vedi "Attacchi speciali", sotto).

Taglia dell'incantesimo vivente	Danni da schianto
Piccolissima	1
Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Attacchi speciali: Un incantesimo vivente ha due attacchi speciali.

Effetto magico (Sop): Una creatura colpita da un attacco di schianto di un incantesimo vivente è soggetta al normale effetto dell'incantesimo o degli incantesimi che compongono l'incantesimo vivente, come se fosse all'interno dell'area o dell'effetto dell'incantesimo stesso. I tiri salvezza per l'incantesimo si applicano normalmente; la CD è 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car.

Avvolgere (Str): Un incantesimo vivente può fluire attorno a creature che stiano nel suo spazio come azione standard. Non può compiere un attacco di schianto nel round in cui avvolge. L'incantesimo vivente deve semplicemente spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro l'incantesimo vivente, ma se lo fanno non hanno diritto a un tiro salvezza. Coloro che non tentano attacchi di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car) o essere avvolti; in caso di successo, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) mentre l'incantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte sono soggette al normale effetto dell'incantesimo (o degli incantesimi) per ogni round del turno dell'incantesimo vivente, e vengono considerate in lotta.

Qualità speciali: Un incantesimo vivente possiede i tratti delle melme, riduzione del danno 10/magia e resistenza agli incantesimi pari a 10 + il suo livello dell'incantatore.

Tiri salvezza: Un incantesimo vivente ha i normali tiri salvezza di una creatura del tipo delle melme (nessun tiro salvezza buono). Riceve un bonus di resistenza a tutti i tiri salvezza pari al livello dell'incantesimo di più alto livello su cui è basato.

Caratteristiche: Un incantesimo vivente ha punteggi di Forza, Costituzione e Carisma pari a 10 + il suo livello dell'incantesimo. I suoi punteggi di Destrezza e Saggezza sono pari a 7 + il suo livello dell'incantesimo. È senza mente e non ha un punteggio di Intelligenza.

Abilità e talenti: Gli incantesimi viventi, in quanto senza mente, non possiedono abilità o talenti.

Ambiente: Qualsiasi terreno. Gli incantesimi viventi sono presenti nella Landa Gemente e in altre aree devastate dalla magia.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Il Grado di Sfida di un incantesimo vivente è pari al livello dell'incantesimo di più alto livello su cui è basato, più metà del suo livello dell'incantatore, arrotondato per difetto (minimo GS 1). Se l'incantesimo vivente è basato su più incantesimi, il GS viene incrementato di metà della somma dei livelli degli incantesimi aggiuntivi (incremento minimo +1).

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale. Se l'incantesimo originale aveva un allineamento, l'incantesimo vivente aggiunge quell'allineamento al suo allineamento neutrale. Ad esempio, un incantesimo malvagio genererebbe un incantesimo vivente neutrale malvagio, mentre un incantesimo caotico genererebbe un incantesimo vivente caotico neutrale e così via.

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

BLASFEMIA VIVENTE

Melma Enorme (Malvagio)

Dadi Vita: 13d10+39 (110 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-2 taglia, +2 Des, +7 deviazione), contatto 17, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+20

Attacco: Schianto +10 in mischia (1d8+4 più effetto magico)

Attacco completo: Schianto +10 in mischia (1d8+4 più effetto magico)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Blasfemia, avvolgere

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, tratti delle melme, resistenza agli incantesimi 23

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +13, Vol +13

Caratteristiche: For 17, Des 14, Cos 17, Int -, Sag 14, Car 17

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una colonna alta 4,5 metri, simile a un obelisco di profonda oscurità, avanza strisciando verso le sue prede. Sui fianchi oscuri balenano immagini distorte e maligne dell'area circostante.

Una blasfemia vivente è una prova permanente di qualche atto oscuro compiuto in nome del male. Una blasfemia vivente era un tempo un semplice incantesimo blasfemia lanciato da un chierico malvagio, ma ora gode di un'orribile forma di vita propria. Non ha altro scopo che quello di distruggere tutte le creature che incontra.

Combattimento

Una blasfemia vivente attacca le prede coi suoi schianti o avvolgendole all'interno del suo corpo.

Blasfemia (Sop): Una creatura non malvagia colpita da un attacco di schianto di una blasfemia vivente o avvolta dalla melma subisce certi effetti che dipendono dal numero di Dadi Vita che ha, come illustrato nella tabella sottostante.

Inoltre, se viene colpita o avvolta una creatura non malvagia extraplanare, tale creatura deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 con una penalità di -4 o essere esiliata sul suo piano natio e non essere in grado di fare ritorno per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

DV del bersaglio	Effetto
13	Frastornato
9-12	Indebolito
4-8	Paralizzato
3 o meno	Ucciso

Frastornato: La creatura non può compiere azioni per 1 round, anche se si difende normalmente.

Indebolito: Il punteggio di Forza della creatura diminuisce di 2d6 punti per 2d4 round.

Paralizzato: La creatura è paralizzato e indifesa per 1d10 minuti.

Ucciso: Le creature viventi muoiono. I non morti vengono distrutti.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

Avvolgere (Str): Una blasfemia vivente può fluire attorno a creature che stiano nel suo spazio come azione standard. Non può compiere un attacco di schianto nel round in cui avvolge.

La blasfemia vivente deve semplicemente spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne.

Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro la blasfemia vivente, ma se lo fanno non hanno diritto a un tiro salvezza. Coloro che

non tentano attacchi di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 o essere avvolti; in caso di successo, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) mentre la melma si sposta in avanti.

Le creature avvolte sono soggette al normale effetto della blasfemia vivente per ogni round del turno della blasfemia vivente, e vengono considerate in lotta e intrappolate all'interno del suo corpo.

Dettame vivente

Un cubo di melma liscio e grigio scivola lentamente sul terreno. Misura quattro metri e mezzo su ogni lato e i suoi angoli perfetti ne smentiscono la forma gelatinosa.

Un dettame vivente ha le stesse statistiche e le stesse caratteristiche di una blasfemia vivente, ma ha il descrittore "legale" invece del descrittore "malvagio", e la sua capacità di effetto magico influenza le creature non legali.

DV del bersaglio	Effetto
13	Assordato
9-12	Rallentato
4-8	Paralizzato
3 o meno	Ucciso

Assordato: La creatura è assordata per 1d4 round.

Rallentato: La creatura è rallentata, come per l'incantesimo lentezza, per 2d4 round.

Paralizzato: La creatura è paralizzato e indifesa per 1d10 minuti.

Ucciso: Le creature viventi muoiono. I non morti vengono distrutti.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei.



Blasfemia vivente

Parola sacra vivente

Un cilindro liscio di liquido color bianco latte e alto quattro metri e mezzo scivola serenamente sul terreno.

Una parola sacra vivente ha le stesse statistiche e le stesse caratteristiche di una blasfemia vivente, ma ha il descrittore "buono" invece del descrittore "malvagio", e la sua capacità di effetto magico influenza le creature non buone.

DV del bersaglio	Effetto
13	Assordato
9-12	Accecato
4-8	Paralizzato
3 o meno	Ucciso

Assordato: La creatura è assordata per 1d4 round.

Accecato: La creatura è accecata per 2d4 round.

Paralizzato: La creatura è paralizzata e indifesa per 1d10 minuti.

Ucciso: Le creature viventi muoiono. I non morti vengono distrutti.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

Parola del caos vivente

Una colonna vagamente cilindrica di sostanza gelatinosa, alta quanto un gigante, avanza barcollando sul terreno. È quasi trasparente e numerose lettere di vari alfabeti appaiono a intervalli casuali nel suo corpo, per poi svanire nel nulla.

Una parola del caos vivente ha le stesse statistiche e le stesse caratteristiche di una blasfemia vivente, ma ha il descrittore "caotico" invece del descrittore "malvagio", e la sua capacità di effetto magico influenza le creature non caotiche.

DV del bersaglio	Effetto
13	Assordato
9-12	Stordito
4-8	Confuso
3 o meno	Ucciso

Assordato: La creatura è assordata per 1d4 round.

Stordito: La creatura è stordita per 1 round.

Confuso: La creatura è confusa, come per l'incantesimo *confusione*, per 1d10 minuti. Questo è un effetto di ammalimento che influenza la mente.

Ucciso: Le creature viventi muoiono. I non morti vengono distrutti.

Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

FUOCO LUCCICANTE

Melma Media

Dadi Vita: 5d10+5 (32 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +3/+4

Attacco: Schianto +4 in mischia (1d4+1 più 5d6 fuoco più polvere luccicante)

Attacco completo: Schianto +4 in mischia (1d4+1 più 5d6 fuoco più polvere luccicante)

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

Attacchi speciali: Avvolgere, palla di fuoco, polvere luccicante

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 10/ magia, tratti delle melme, resistenza agli incantesimi 15

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +4

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

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -



Una bassa nube di scintille luminose e crepitanti avanza lungo il terreno, seminando una scia di minuscole esplosioni.

Un fuoco luccicante è una combinazione vivente di due incantesimi comunemente utilizzati sui campi di battaglia dilaniati dalla guerra della Landa Gemente: *polvere luccicante* e *palla di fuoco*.

Le armate rese invisibili dai loro alleati venivano individuate grazie all'uso di *polvere luccicante* e poi distrutte dai nemici tramite un uso accurato di

varie *palle di fuoco*. Queste due energie si sono

fuse assieme in un'unica forma pericolosa che va in cerca di creature da annientare in un getto di fiamma.

Il fuoco luccicante avanza fluttuando a pochi centimetri dal terreno, in modo simile a un banco di nebbia.

Combattimento

Non essendo dotato di intelligenza propria, il fuoco luccicante non fa altro che avvicinarsi a qualsiasi creatura vivente, illuminandola e accecandola con la *polvere luccicante* per poi scatenare subito dopo una serie di esplosioni minuscole ma pericolose.

Avvolgere (Str): Un fuoco luccicante può fluire attorno a creature che stiano nel suo spazio come azione standard. Non può compiere un attacco di schianto nel round in cui avvolge. Un fuoco luccicante deve semplicemente spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro il fuoco luccicante, ma se lo fanno non hanno diritto a un tiro salvezza. Coloro che non tentano attacchi di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 o essere avvolti; in caso di successo, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) mentre l'incantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte sono soggette ai normali effetti della palla di fuoco e della polvere

luccicante per ogni round del turno del fuoco luccicante, e vengono considerate in lotta.

Palla di fuoco (Sop): Una creatura colpita dall'attacco di schianto di un fuoco luccicante o avvolta da esso subisce 5d6 danni da fuoco (Riflessi CD 14 dimezza).

Polvere luccicante (Sop): Una creatura colpita dall'attacco di schianto di un fuoco luccicante o avvolta da esso è accecata (Volontà CD 13 nega) e ricoperta di polvere per 5 round, diventando visibile (se era invisibile) e applicando una penalità di -40 alle prove di Nascondersi.

NEBBIA RAGGELANTE

Melma Grande

Dadi Vita: 9d10+18 (67 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +6/+12

Attacco: Schianto +7 in mischia (1d6+3 più 9d6 freddo)

Attacco completo: Schianto +7 in mischia (1d6+3 più 9d6 freddo)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Cono di freddo, avvolgere

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, tratti delle melme, resistenza agli incantesimi 19

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

Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 15, Int -, Sag 12, Car 15

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Paludi fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Un fitto banco di nebbia irradia un forte alone di freddo e avanza inesorabilmente.

Una nebbia raggelante è un incantesimo *cono di freddo* vivente, che assale le sue prede con una mortale stretta di gelo.

Combattimento

Una nebbia raggelante spesso si nasconde nelle aree di foschia, rendendosi difficile da localizzare finché non attacca.

Cono di freddo (Sop): Una creatura colpita dall'attacco di schianto di una nebbia raggelante o avvolta da essa subisce 9d6 danni da freddo (Riflessi CD 17 dimezza).

Avvolgere (Str): Una nebbia raggelante può fluire attorno a creature che stiano nel suo spazio come azione standard. Non può compiere un attacco di schianto nel round in cui avvolge. La nebbia raggelante deve semplicemente spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro una nebbia raggelante, ma se lo fanno non hanno diritto a un tiro salvezza. Coloro che non tentano attacchi di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 o essere avvolti; in caso di successo, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) mentre l'in-

cantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte subiscono 9d6 danni da freddo (Riflessi CD 17 dimezza) e vengono considerate in lotta.

SONNO NAUSEABONDO

Melma Media

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 10 (-1 Des, +1 deviazione), contatto 10, colto alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +0/+0

Attacco: Schianto +0 in mischia (1d4 più indebolimento e sonno)

Attacco completo: Schianto +0 in mischia (1d4 più indebolimento e sonno)

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

Attacchi speciali: Indebolimento, avvolgere, sonno

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, tratti delle melme, resistenza agli incantesimi 11

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +0, Vol +0

Caratteristiche: For 11, Des 8, Cos 11, Int -, Sag 8, Car 11

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una grigia nebbia fitta e turbinante aleggia nell'aria.

L'incantesimo vivente di sonno nauseabondo combina gli effetti debilitanti di *sonno* e *raggio di indebolimento*.

Combattimento

Un sonno nauseabondo infesta spesso i passaggi sotterranei più bui e umidi.

Avvolgere (Str): Un sonno nauseabondo può fluire attorno a creature che stiano nel suo spazio come azione standard. Non può compiere un attacco di schianto nel round in cui avvolge. Un sonno nauseabondo deve semplicemente spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro un sonno nauseabondo, ma se lo fanno non hanno diritto a un tiro salvezza. Coloro che non tentano attacchi di opportunità devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11 o essere avvolti; in caso di successo, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) mentre l'incantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte sono soggette agli effetti del raggio di indebolimento e del sonno e vengono considerate in lotta.

Raggio di indebolimento (Sop): Una creatura colpita dall'attacco di schianto di un sonno nauseabondo o avvolta da esso subisce una penalità di 1d6 alla Forza per 1 minuto. Più colpi non sono cumulativi e il punteggio di Forza del soggetto non può scendere sotto 1.

Sonno (Sop): Una creatura colpita dall'attacco di schianto di un sonno nauseabondo o avvolta da esso cade addormentata per 1 minuto (Volontà CD 11 nega).

JUSTICATOR

Esterno Grande (Legale)

Dadi Vita: 17d8+34 (110 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m in armatura completa (6 quadretti), volare 18 m (buona) in armatura completa; velocità base 12 m, velocità di volare base 27 m (buona)

Classe Armatura: 26 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale, +9 armatura completa in mithral+1), contatto 12, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +17/+26

Attacco: Spadone+1+23 in mischia (3d6+8/17-20)

Attacco completo: Spadone+1 +23/+18/+13/+8 in mischia (3d6+8/17-20)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Punire il caos, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/caos, immunità alla paralisi, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 24

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +13, Vol +16

Caratteristiche: For 21, Des 17, Cos 14, Int 13, Sag 18, Car 12

Abilità: Ascoltare +24, Concentrazione +22, Conoscenze (i piani) +21, Conoscenze (religioni) +21, Diplomazia +3, Guarire +24, Intimidire +21, Osservare +24, Percepire Intenzioni +24, Sapienza Magica +21, Sopravvivenza +4 (+6 su altri piani)

Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Critico Migliorato (spadone), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Campo di Battaglia Infernale dell'Acheronte

Organizzazione: Solitario, coppia o giustizia (3-7)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard più spadone+1 e armatura completa in mithral+1

Allineamento: Sempre legale neutrale

Avanzamento: 18-23 DV (Grande); 24-34 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un uomo imponente, vestito con un'armatura completa in mithral placcata in oro, si erge in modo composto e con un'espressione seria sul volto. Due splendide ali bianche e nere spuntano dalla schiena. Gli occhi risplendono dorati da sotto le sopracciglia folte e in mano impugna uno spadone argentato.

I justicator, difensori ossessivi della legge, viaggiano per il multiverso con l'intento di punire il caos in tutte le sue forme. Nel farlo, dimostrano pari rispetto per gli arconti e i diavoli e pari odio per i demoni e gli eladrin. I loro obiettivi spesso coincidono con quelli degli inevitabili e le due razze a volte collaborano.

Un justicator è alto 2,7 metri e pesa 250 kg. Gli occhi e le armi risplendono di tutte le tonalità del metallo, dal blu elettrico al rame antico.

I justicator parlano l'Abissale, il Celestiale, il Comune e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Un justicator si concentra sull'eliminazione di quelle creature che sa essere caotiche e cerca di evitare di danneggiare le creature che sa essere legali, ma lo farà se deve difendersi.

Le armi naturali di un justicator, nonché le armi che impugna, vengono considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Punire il caos (Sop): Quattro volte al giorno, un justicator può tentare di punire il caos con un normale attacco in mischia. Ottiene +1 al tiro per colpire e +17 al tiro per i danni. Se un justicator punisce accidentalmente una creatura che non è caotica, la punizione non ha effetto, ma la capacità viene comunque usata per quel giorno.

Capacità magiche: A volontà: *benedizione*, *individuazione del caos*; 3 volte al giorno: *ancora dimensionale*, *cura ferite gravi*, *epurare invisibilità*, *silenzio* (CD 13); 1 volta al giorno: *comando superiore* (CD 16), *dissolvi il caos* (CD 16), *spostamento planare*. 10° livello dell'incantatore.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un justicator, in genere, sceglie il bersaglio e prepara meticolosamente la sua strategia prima di incontrare il suo avversario.

Prima del combattimento: Usa *epurare invisibilità* per rivelare nemici nascosti.

Round 1: Usa *ancora dimensionale* sul suo bersaglio.

Round 2: Se il bersaglio ha degli alleati, usa *comando superiore* sugli alleati per farli fuggire. Se il bersaglio è solo, usa *benedizione* e si avvicina al bersaglio.

Round 3: Attacco completo.

Round 4: Continua gli attacchi in mischia contro l'avversario o usa *silenzio* per ammutolire gli incantatori più fastidiosi.

Round 5: Ripete le azioni dal round 3 o usa *spostamento planare* se è in pericolo.

JUSTICATOR IN EBERRON

I justicator danno battaglia alle forze del caos su Shavarath, un piano di lame turbinanti e di sterminati campi di battaglia. Tuttavia, sono nativi del piano di Daanvi, l'Ordine Perfetto.



Justicator

KENKU

Un umanoide incappucciato si nasconde nelle ombre. Al posto delle mani e dei piedi ha artigli simili a quelli degli uccelli e sotto il cappuccio è possibile scorgere le fattezze di un volatile: occhi neri perlacei, un becco nero e piume color ruggine.

I kenku si sono evoluti dagli uccelli, anche se non possiedono più le ali e la capacità di volare. Il capo e il torso di un kenku sono coperti di morbide piume nere, mentre le braccia e le gambe ossute rimangono scoperte.

I kenku conducono le loro attività in modo egoista e misterioso, si radunano nelle grandi città, si nascondono nei vicoli più bui e accumulano l'oro che ricavano dai loro traffici illeciti. È raro che viaggino da soli, preferendo vagare per le strade in piccole bande, perennemente impegnati a tramare per accumulare ulteriore ricchezza e potere. Data la loro propensione per gli affari di natura losca, i kenku vengono spesso utilizzati come sicari, ladri, spie e assassini.

Un kenku è alto in media 1,5 metri. Siccome le ossa sono parzialmente cave, pesa soltanto 37,5 kg.

I kenku parlano il Comune e il loro linguaggio, il Kenku.

COMBATTIMENTO

Sotto le anonime vesti marroni, i kenku nascondono una vasta gamma di armi e strumenti utili. Sono letali ma vigliacchi e spesso si arrendono o scappano nel momento in cui la battaglia inizia a volgere a loro sfavore.

Il kenku combattente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 12, Cos 8, Int 10, Sag 11, Car 9.

Grande alleato (Str): I kenku collaborano straordinariamente bene coi loro alleati. Quando aiutato con successo da parte di un alleato in una prova di abilità o in un tiro per colpire o quando è lui ad aiutare un altro, un kenku applica o fornisce un bonus di +3 alla prova o al tiro per colpire (invece del normale bonus di +2). Inoltre, un kenku riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire contro un avversario attaccato ai fianchi da un alleato (invece del normale bonus di +2).

Imitare (Str): Un kenku è in grado di imitare alle perfezioni i suoni, le voci e gli accenti che gli sono familiari.



Kenku

Questa capacità non consente al kenku di parlare un linguaggio che normalmente non è in grado di parlare. Per riprodurre la voce di un individuo specifico, un kenku effettua una prova di Raggiare; un ascoltatore che abbia familiarità con la voce che viene imitata deve effettuare con successo una prova contrapposta di Percepire Intenzioni per capire che la voce udita non è autentica.

Abilità: I kenku ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente.

KENKU FURTIVO

Un kenku furtivo usa le sue abilità per prestare servizio presso altre creature più potenti in qualità di spia o assassino. In combattimento, si affida alla furtività, alla cooperazione e all'iniziativa per sopravvivere. Oltre alle sue armi, un kenku furtivo porta sempre con sé i suoi arnesi da scasso personali.

Il kenku ladro qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 10, Des 15, Cos 8, Int 12, Sag 13, Car 14.

Combattimento

Un kenku furtivo usa le sue capacità da ladro al massimo dell'efficacia, preferendo lavorare con un alleato per attaccare ai fianchi un avversario o sferrare un attacco furtivo.

Attacco furtivo (Str): Se un kenku furtivo è in grado di sorprendere un avversario quando questi non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per infliggere danni extra. In pratica, l'attacco del kenku ladro infligge danni extra ogni volta che al suo bersaglio sarebbe negato il bonus di Destrezza alla CA (che il bersaglio in realtà abbia o meno un bonus di Destrezza) oppure quando il kenku ladro attacca il bersaglio ai fianchi. Questi danni extra sono 1d6 al 1° livello e aumentano di 1d6 ogni due livelli da ladro successivi. Nel caso in cui il kenku ladro metta a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Scoprire trappole (Str): Un kenku furtivo può usare l'abilità Cercare per localizzare le trappole quando l'impresa ha una Classe Difficoltà superiore a 20 e può usare l'abilità Disattivare Congegni per disarmare le trappole magiche.

SOCIETÀ DEI KENKU

I kenku covano come gli uccelli e vivono in nidi familiari, che spesso sono situati all'interno o vicino alle città più grandi. All'età di nove anni, un giovane kenku lascia il nido per sempre per affrontare il mondo con le proprie forze, solitamente unendosi a un piccolo gruppo di kenku dalla mentalità simile alla sua. I kenku adulti rimangono all'interno del gruppo per protezione e beneficio reciproco. Altri preferiscono agire da soli o unirsi ad altri tipi di creature che ritengono utili i servigi di un kenku.

PERSONAGGI KENKU

I personaggi kenku tendono alla neutralità; anche se molti kenku sono malvagi, esistono anche kenku neutrali e neutrali buoni. I kenku prediligono la classe del ladro e spesso scelgono la classe di prestigio dell'assassino. I kenku chierici sono rari, ma quelli che esistono solitamente venerano Vecna, il dio dei segreti.

I kenku possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza.

	Kenku, Combattente di 1° livello Umanoide Medio (Kenku)	Kenku furtivo, Ladro di 1° livello Umanoide Medio (Kenku)
Dadi Vita:	1d8-1 (3 pf)	1d6-1 (5 pf)
Iniziativa:	+2	+7
Velocità:	9 m (6 quadretti)	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	17 (+2 Des, +4 giaco di maglia, +1 buckler), contatto 12, colto alla sprovvista 15	16 (+3 Des, +2 armatura di cuoio, +1 buckler), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta:	+1/+1	+0/-1
Attacco:	Artiglio +1 in mischia (1d3) o spada corta +2 in mischia (1d6/19-20) o manganello +1 in mischia (1d6 non letali) o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)	Artiglio -1 in mischia (1d3-1) o spada corta -1 in mischia (1d6-1/19-20) o manganello -1 in mischia (1d6-1 non letali) o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)
Attacco completo:	2 artigli +1 in mischia (1d3) o spada corta +2 in mischia (1d6/19-20) o manganello +1 in mischia (1d6 non letali) o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)	2 artigli -1 in mischia (1d3-1) o spada corta -1 in mischia (1d6-1/19-20) o manganello -1 in mischia (1d6-1 non letali) o arco corto +3 a distanza (1d6/x3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	-	Attacco furtivo +1d6
Qualità speciali:	Grande alleato, visione crepuscolare, imitare	Grande alleato, visione crepuscolare, imitare, scoprire trappole
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +2, Vol +0	Temp -1, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche:	For 11, Des 14, Cos 8, Int 10, Sag 11, Car 9	For 8, Des 17, Cos 8, Int 12, Sag 13, Car 14
Abilità:	Cavalcare +2, Muoversi Silenziosamente +0, Nascondersi +1, Saltare -1, Scalare +1	Acrobazia +5, Ascoltare +3, Camuffare +6, Cercare +3, Disattivare Congegni +5, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +3, Raccogliere Informazioni +6, Raggiare +6, Rapidità di Mano +5, Scassinare Serrature +7
Talenti:	Arma Focalizzata (spada corta)	Iniziativa Migliorata
Ambiente:	Pianure temperate	Pianure temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia o gruppo (3-12)	Solitario, coppia o gruppo (3-12)
Grado di Sfida:	1/2	1
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale malvagio	Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+0	+0

– La velocità base sul terreno di un kenku è di 9 metri.

– Grande alleato (Str): I kenku collaborano straordinariamente bene coi loro alleati. Quando aiutato con successo da parte di un alleato in una prova di abilità o in un tiro per colpire o quando è lui ad aiutare un altro, un kenku applica o fornisce un bonus di +3 alla prova o al tiro per colpire (invece del normale bonus di +2). Inoltre, un kenku riceve un bonus di +4 ai tiri per colpire contro un avversario attaccato ai fianchi da un alleato (invece del normale bonus di +2).

– Imitare (Str): Un kenku è in grado di imitare alle perfezioni i suoni, le voci e gli accenti che gli sono familiari. Questa capacità non consente al kenku di parlare un linguaggio che normalmente non è in grado di parlare. Per riprodurre la voce di un individuo specifico, un kenku effettua una prova di Raggiare; un ascoltatore che abbia familiarità con la voce che viene imitata deve effettuare con successo una prova contrapposta di Percepire Intenzioni per capire che la voce udita non è autentica.

– Armi naturali: 2 artigli (1d3).

– Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

– Visione crepuscolare.

– Linguaggi automatici: Comune e Kenku. Linguaggi bonus: Auran, Gnomesco, Goblin, Halfling, Nanico.

– Classe preferita: Ladro.

– Modificatore di livello +0.

KENKU IN EBERRON

Una rete spionistica di kenku che si fa chiamare le Ali della Notte si è infiltrata in varie metropoli del Khorvaire. Le Ali della Notte dispongono di varie sale per i loro incontri segreti (chiamate "nidi") a Zarash'ak (nelle Marche dell'Ombra), alla Grande Rupe (nel Droaam), a Sharn e a Starilaskur (nel Breland), a Teschioviverna (nel Darguun), a Taer Valaestas (nel Valenar) e a Nuovotrono (nel Q'barra). Le gilde di kenku ladri e assassini sono altrettanto diffuse: la più grande è chiamata lo Stormo di Shadoweye, situata a Starilaskur. La solenne maestra della gilda, Shadoweye (NM kenku femmina ladra 8/assassina 4), ha ormai le piume bianche, segno di età avanzata, e corre voce che stia cercando un successore meritevole.

KENKU NEL FAERÛN

I kenku vivono nelle città del Faerûn meridionale, organizzati in una gilda di ladri e assassini molto vasta ma indipendente chiamata gli Artigli di Lame, con base a Zazesspur. I kenku che vivono nelle nazioni orientali di Veldorn ed Estagund provengono da terre ancora più ad est, quelle di Kara-Tur.

LHOSK

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 8d8+32 (68 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovista 12

Attacco base/Lotta: +8/+16

Attacco: Lancia +7 in mischia (2d6+14)*

Attacco completo: Lancia +7/+2 in mischia (2d6+14)* e morso +2 in mischia (1d6+6)* o 2 schianti +7 in mischia (1d6+8)* e morso +2 in mischia (1d6+6)*

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Ragnatela intralciante

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

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +9, Vol +7

Caratteristiche: For 19, Des 17, Cos 18, Int 8, Sag 12, Car 7

Abilità: Conoscenze (natura) +6, Guarire +3, Scalare +13, Sopravvivenza +8 (+10 negli ambienti naturali di superficie)

Talenti: Attacco Poderoso, Autosufficiente, Incalzare

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, branco (2-5 più un ranger di 3° livello) o truppa (5-20 più due ranger di 3° livello e un druido di 6° livello)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa creatura assomiglia a un gorilla dalla pelliccia nera dal torso in su e a un ragno mostruoso dalla vita in giù. Risulta evidente che si tratta di una creatura intelligente dall'equipaggiamento che porta, che comprende varie cinture e strumenti.

I lhosk sono cacciatori che vivono nella giungla, nutrendosi delle risorse naturali di cui le loro giungle natali abbondano. Sono agili nonostante la loro taglia e vagano per ampi tratti di territorio in cerca di cibo e acqua. I lhosk credono che il mondo sia popolato da una miriade di spiriti, sia quelli delle creature intelligenti che quelli degli oggetti, come le rocce e gli alberi. I lhosk credono anche di essere stati creati per interpretare e portare a compimento i desideri di questi spiriti, occupandosi nel frattempo anche di difenderli e proteggerli.

I lhosk vivono in gruppi familiari guidati dal maschio più robusto. Scelgono i loro capi attraverso alcuni combattimenti rituali. Un nido di lhosk comprende un numero di femmine pari alla metà dei maschi presenti e un numero di cuccioli pari alla metà delle femmine presenti.

Un lhosk è alto tra gli 1,8 e i 2,1 metri e pesa circa 500 kg. Ha due braccia, come un normale gorilla, e otto zampe. Le zampe coprono un'area del diametro di circa tre metri e la parte di ragno del suo corpo arriva a circa 90 cm di altezza.

I lhosk parlano il Comune, e quelli che hanno un'Intelligenza superiore alla media spesso parlano anche i linguaggi delle razze più vicine, solitamente il Draconico, il Goblin e l'Orchesco.

COMBATTIMENTO

I lhosk sono diffidenti nei confronti delle altre razze civilizzate, ma non particolarmente ostili. Preferiscono usare le ragnatele per tendere trappole e interrogare gli intrusi fatti prigionieri. Se gli intrusi ignorano le loro istruzioni o attaccano, si difendono fino alla morte. Non esitano ad attaccare coloro che minacciano le femmine e i cuccioli.

Un lhosk normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -4 ai tiri per colpire e ricevendo un bonus di +4 ai tiri per i danni (+8 se usa una lancia).

Ragnatela intralciante (Str): Un lhosk può lanciare una ragnatela otto volte al giorno. Questo per il lhosk è un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri (gittata massima 15 metri); è efficace contro i bersagli di taglia pari o inferiore a Enorme.

Una creatura colpita da una ragnatela intralciante viene considerata intralciata. Una creatura intralciata può sfuggire effettuando con successo una prova di Artista della Fuga con CD 17 o liberarsi con una prova di Forza con CD 21. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Destrezza e la CD della prova di Forza comprende un bonus razziale di +4. Entrambe sono azioni standard.

Abilità: Un lhosk riceve un bonus razziale di +8 alle prove di

Lhosk

Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

SOCIETÀ DEI LHOSK

I lhosk vivono in piccoli gruppi di nomadi. Di giorno si spostano, cercano frutta e vegetali, e vanno a caccia. È raro che si trattengano in un qualsiasi punto del territorio per più di qualche giorno, preferendo spostarsi in altre zone dove il cibo è più abbondante. Costruiscono ripari temporanei usando materiali naturali quando si fermano, lasciandosi dietro quando riprendono a spostarsi.

Una pattuglia di lhosk in genere è composta esclusivamente da maschi. Una truppa di lhosk è composta in ugual numero da maschi, femmine e giovani che compongono un unico nido (essendo in pratica un intero nido che si sposta verso un nuovo accampamento).

LHOSK CON LIVELLI DI CLASSE

La classe preferita di un lhosk è il ranger, ma molti capi dei lhosk sono druidi. Molti lhosk scelgono gli umanoidi (elfi) come nemici prescelti, a causa dei molti incontri che hanno con gli elfi che vivono nei boschi.



Illustrazione di F. Irving

LHOSK

LUCERTOLOIDE SCAGLIANERA

Umanoide mostruoso Grande (Rettile)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +4/+12

Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d6+4) o randello pesante +7 in mischia (2d8+6) o giavelotto +3 a distanza (1d8+4)

Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d6+4) e morso +5 in mischia (1d6+2) o randello pesante +7 in mischia (2d8+6) e morso +5 in mischia (1d6+2) o giavelotto +3 a distanza (1d8+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, trattenere il fiato, resistenza all'acido 5

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 11, Car 7

Abilità: Equilibrio +5, Nuotare +10, Osservare +4, Saltare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Multiattacco

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-3), banda (3-6 più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (20-40 più 50% non combattenti più 2 luogotenenti di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Questo rettile umanoide, dalla corporatura tarchiata e dai grossi muscoli, è alto quasi 2,7 metri. Gli occhi infossati orbite e le narici piatte lo fanno quasi assomigliare a un teschio. Le scaglie sono nere e, non appena sente la presenza di intrusi, la creatura alza una lunga cresta della consistenza del cuoio, che corre dalla testa fino a metà della schiena. Flette le dita artigliate e ringhia, rivelando una fila di zanne minacciose.

Come i loro cugini più piccoli, i lucertoloidi scaglianera sono umanoidi rettili primitivi che possono rivelarsi molto pericolosi, se provocati.

Un lucertoloide scaglianera di solito è alto tra i 2,55 e i 2,85 metri e pesa circa 300 kg. La coda è lunga dagli 1,2 agli 1,5 metri.

I lucertoloidi scaglianera parlano il Draconico, ma quei lucertoloidi scaglianera con un punteggio di Intelligenza di 12 o più sanno parlare anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I lucertoloidi scaglianera sono guerrieri orgogliosi e feroci, sempre in cerca di azioni eroiche e di gloria personale. Se lasciati a se stessi, combattono individualmente e in modo disorganizzato, ma i loro capi possono

costringerli a collaborare per brevi periodi di tempo. I lucertoloidi scaglianera hanno poca pazienza per i trucchi e le trappole, che considerano qualcosa da lasciare ai lucertoloidi inferiori.

Trattenere il fiato (Str): Un lucertoloide scaglianera può trattenere il fiato per un numero di round pari a 4 x il suo punteggio di Costituzione, prima di rischiare l'annegamento (vedi pagina 303 della Guida del DUNGEON MASTER).

Abilità: Grazie alle loro code, i lucertoloidi scaglianera ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.

LUCERTOLOIDI SCAGLIANERA CON LIVELLI DI CLASSE

Molti lucertoloidi scaglianera avanzano nella classe del barbaro, la classe preferita della loro razza. Gli scaglianera sacerdoti sono in realtà degli adepti e possono selezionare incantesimi dai domini della Protezione e del Sole.

LUCERTOLOIDI SCAGLIANERA IN EBERRON

Gli scaglianera affermano che la loro pelle scura e i loro lineamenti siano una dimostrazione del legame di sangue coi draghi di Haka'torvhak, ma esistono ben poche prove a conferma di questa teoria.

Le giungle del Q'barra ospitano tre specie diverse di lucertoloidi: gli scaglianera, le Tribù del Sole Freddo e il tramonto velenoso. Gli scaglianera sono i più grandi dei tre, e nel corso di tutta la loro storia hanno sempre usato la loro taglia per dominare e intimidire i loro simili più piccoli. Sono i guardiani della città sacra di Haka'torvhak e i combattenti del drago Rhasaak. Sono orgogliosi e arroganti e in genere sono estremamente ostili nei confronti degli umani che si spingono nel fitto delle giungle del Q'barra.

Anche se la loro cultura è piuttosto primitiva, gli scaglianera possono accedere alle cripte e all'arsenale di Haka'torvhak. I sacerdoti o i combattenti di alto rango indossano gioielli scintillanti e le armi degli scaglianera spesso sono armi incise e decorate. I guardiani della città sacra possono essere equipaggiati con armi, scudi e armature migliori, a volte perfino reliquie magiche, provenienti dalle cripte dei livelli inferiori.

Gli scaglianera solitamente vivono dei "tributi" che esigono dalle altre tribù: ufficialmente, offerte destinate al grande drago e ai suoi guardiani. I sacerdoti del drago esercitano l'autorità suprema all'interno della società, ma usano di rado il loro potere; in assenza di interferenze da parte di un sacerdote, è il combattente più potente a governare la tribù. I membri di tutte e tre le specie di lucertoloidi possono essere chiamati a prestare servizio come sacerdoti del drago; gli scaglianera considerano i sacerdoti come se appartenessero a una quarta tribù, e quindi non provano alcuna vergogna nell'eseguire i loro ordini.



Lucertoloide scaglianera

LUCERTOLOIDE DEL TRAMONTO VELENOSO

Questo rettile umanoide sembra fondersi con le ombre della giungla. È alto circa novanta centimetri e ha una corporatura snella e muscolosa. I grossi occhi riflettono la luce e la testa è sormontata da una piccola cresta che scende fino alla nuca. Quando la creatura sibila, rivela una fila di denti affilati.

Anche se più piccoli dei loro simili, i lucertoloidi del tramonto velenoso sanno essere altrettanto pericolosi, se provocati.

Un lucertoloide del tramonto velenoso misura dai 90 ai 120 cm di altezza e pesa tra i 21 e i 26 kg. La coda è lunga dai 60 ai 90 cm e le scaglie cambiano colore in base all'umore. Gli occhi di un lucertoloide del tramonto velenoso sono più grandi di quelli delle altre specie simili e i maschi hanno una cresta sulla nuca che può alzarsi o appiattirsi, sempre in base all'umore.

I lucertoloidi del tramonto velenoso parlano il Draconico. Un lucertoloide con un punteggio di Intelligenza di 12 o più parla anche il Comune.

Molti dei lucertoloidi del tramonto velenoso che si incontrano nelle terre selvagge sono ranger; gli esemplari fuori dal comune di solito diventano adepti e stregoni al servizio dei draghi.

COMBATTIMENTO

I lucertoloidi del tramonto velenoso sono molto più astuti delle altre varietà di lucertoloidi. Preferiscono evitare del tutto gli scontri fisici, se possibile; quando devono colpire un villaggio umano, spesso cercano di avvelenare le scorte d'acqua o di cibo, invece di lanciare un assalto diretto. Quando devono combattere, prediligono le imboscate e le trappole più complesse. Le bolas e le reti sono considerate armi da guerra per i lucertoloidi del tramonto velenoso, che spesso usano questi strumenti per mettere in difficoltà gli avversari più grossi mentre gli arcieri li tempestano di frecce avvelenate.

Uso del veleno: Grazie a una lunga tradizione nell'uso dei veleni, i lucertoloidi del tramonto velenoso non corrono mai il rischio di avvelenarsi quando applicano il veleno alle loro armi. I veleni più comunemente usati comprendono il veleno di aspidi nera e il whinni blu.

Pelle del camaleonte (Str): I lucertoloidi del tramonto velenoso possono modificare il colore delle scaglie per mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Quando non indossano armature, tuniche o altri abiti che ricoprono gran parte del corpo, i lucertoloidi del tramonto velenoso ricevono un bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi.

Trattenere il fiato (Str): Un lucertoloide del tramonto velenoso può trattenere il fiato per un numero di round pari a 4 x il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare l'annegamento (vedi pagina 303 della Guida del DUNGEON MASTER).

Abilità: Grazie alla loro coda, i lucertoloidi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare. I modificatori di abilità riportati nella scheda delle statistiche

sono comprensivi di una penalità di armatura alla prova di -1 (-2 alle prove di Nuotare) per il buckler che portano con sé.

Il ranger del tramonto velenoso qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 12, Des 13, Cos 10, Int 8, Sag 11, Car 9.

LUOGOTENENTE DEL TRAMONTO VELENOSO

I lucertoloidi del tramonto velenoso che riescono a progredire nelle loro abilità si guadagnano il rispetto della tribù e ne diventano i capi, prima comandando una squadra, poi una pattuglia e infine la comunità.

Il luogotenente del tramonto velenoso qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 15, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

Combattimento

Il luogotenente del tramonto velenoso usa l'incantesimo *zanna magica* sui suoi artigli per potenziare le sue capacità in combattimento.

Tipico incantesimo da ranger preparato (1; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 1°-*zanna magica*.

PERSONAGGI LUCERTOLOIDI DEL TRAMONTO VELENOSO

I lucertoloidi del tramonto velenoso sono più intelligenti e perseveranti degli altri lucertoloidi, e molti di loro sviluppano abilità da ranger. Gli stregoni e gli adepti del tramonto velenoso obbediscono alla chiamata dei draghi, loro signori supremi, per servire come loro sacerdoti e non sono presenti presso le tribù.

I personaggi del tramonto velenoso possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma.

- *Taglia Piccola.* Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

- La velocità base sul terreno di un lucertoloide del tramonto velenoso è di 9 metri.

- *Abilità razziali:* Un lucertoloide del tramonto velenoso riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare. Un lucertoloide del tramonto velenoso può applicare il veleno alle armi senza correre alcun pericolo. La sua pelle del camaleonte gli conferisce un bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi.

- Bonus di armatura naturale +3.

- *Armi naturali:* 2 artigli (1d3) e morso (1d3).

- *Qualità speciali (vedi sopra):* Pelle del camaleonte, trattenere il fiato, visione crepuscolare.

- *Familiarità nelle armi:* I lucertoloidi del tramonto velenoso



Lucertoloide del tramonto velenoso

	Lucertoloide del tramonto velenoso, Ranger di 1° livello Umanoide Piccolo (Rettile)	Luogotenente del tramonto velenoso, Ranger di 4° livello Umanoide Piccolo (Rettile)
Dadi Vita:	1d8+1 (5 pf)	4d8+12 (33 pf)
Iniziativa:	+2	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti)	12 m (8 quadretti) con <i>passo veloce</i>
Classe Armatura:	17 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale, +1 buckler), contatto 13, colto alla sprovvista 15	17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+1/-2	+4/+2
Attacco:	Artiglio +3 in mischia (1d3+1) o spada lunga +3 in mischia (1d6+1/19-20) o arco corto +4 a distanza (1d4/x3) o bolas +4 a distanza (1d3+1 non letali o sbilanciare a distanza)	Artiglio +6 in mischia (1d3+2) o lancia lunga +6 in mischia (1d6+3/x3) o arco lungo perfetto +8 a distanza (1d6/x3) o bolas +7 a distanza (1d3+2 non letali o sbilanciare a distanza)
Attacco completo:	2 artigli +3 in mischia (1d3+1) e morso +1 in mischia (1d3) o spada lunga +3 in mischia (1d6+1/19-20) e morso +1 in mischia (1d3) o arco corto +4 a distanza (1d4/x3) o bolas +4 a distanza (1d3+1 non letali o sbilanciare a distanza)	2 artigli +6 in mischia (1d3+2) e morso +4 in mischia (1d3+1) o lancia lunga +6 in mischia (1d6+3/x3) e morso +1 (1d3) o arco lungo perfetto +6/+6 a distanza (1d6/x3) o bolas +7 a distanza (1d3+2 non letali o sbilanciare a distanza)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m (3 m con lancia lunga)
Attacchi speciali:	Uso del veleno	Uso del veleno, incantesimi
Qualità speciali:	Pelle del camaleonte, nemico prescelto +2 (umanoide/umano), trattenere il fiato, visione crepuscolare, empatia selvatica	Pelle del camaleonte, nemico prescelto +2 (umanoide/umano), trattenere il fiato, visione crepuscolare, empatia selvatica
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +0	Temp +7, Rifl +7, Vol +2
Caratteristiche:	For 12, Des 15, Cos 12, Int 8, Sag 11, Car 7	For 14, Des 17, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 8
Abilità:	Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +14, Nuotare +3, Osservare +4, Saltare +4, Scalare +4, Sopravvivenza +4	Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +18, Nuotare +7, Osservare +8, Saltare +11 ^o , Scalare +8, Sopravvivenza +8
Talenti:	Multiattacco, Seguire Tracce ⁱⁱ	Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Resistenza Fisica ⁱⁱ , Seguire Tracce ⁱⁱ , Tiro Rapido ⁱⁱ
Ambiente:	Paludi temperate	Paludi temperate
Organizzazione:	Solitario, gruppo (2-3), banda (5-8 più 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (20-40 più 50% non combattenti più 2 luogotenenti di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)	Solitario, banda (1 più 5-8 lucertoloidi del tramonto velenoso) o tribù (2 più 20-40 più 50% non combattenti e 1 capo di 4°-10° livello)
Grado di Sfida:	1	4
Tesoro:	50% monete; 50% beni	50% monete; 50% beni (più arco lungo perfetto)
Allineamento:	Generalmente neutrale	Generalmente neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+1	+1

ⁱⁱCon *passo veloce*.

considerano le bolas e le reti come se fossero armi da guerra anziché armi esotiche.

– Linguaggi automatici: Draconico, Comune. Linguaggi bonus: Halfling, Silvano.

– Classe preferita: Ranger. La classe del ranger di un lucertoloide del tramonto velenoso multiclasse non conta quando si determina se subisce una penalità ai PE.

– Modificatore di livello +1.

LUCERTOLOIDI DEL TRAMONTO VELENOSO IN EBERRON

I lucertoloidi del tramonto velenoso sono una delle tre specie di lucertoloidi presenti nel Q'barra. Sono più piccoli e più deboli rispetto alle altre varietà di lucertoloidi, ma sono anche più veloci e più intelligenti dei loro cugini più grossi. Sono abilissimi nel seguire le tracce e nel cacciare e hanno usato per molto tempo reti, armi avvelenate e altri stratagemmi per abbattere le prede più grosse.

I lucertoloidi del tramonto velenoso costituiscono il pericolo più grave per gli abitanti umani del Q'barra. Nonostante

sia passato quasi un secolo, queste creature nutrono ancora un odio feroce per gli invasori a sangue caldo. Sono gli unici lucertoloidi ad aver modificato le loro tattiche e le loro tradizioni dopo l'arrivo degli umani. Anche se evitano ancora di indossare armature, hanno imparato a usare spade e archi, armi superiori ai randelli e ai giavellotti usati dalle Tribù del Sole Freddo e dai lucertoloidi scaglianera.

Anche se i lucertoloidi del tramonto velenoso si considerano la stirpe superiore tra i lucertoloidi, rimangono comunque fanaticamente devoti al drago Rhashaak e riconoscono l'autorità degli scaglianera come guardiani prescelti del grande drago. I lucertoloidi del tramonto velenoso in genere evitano gli altri lucertoloidi, a meno che non debbano viaggiare fino a Haka'torvhak per qualche cerimonia religiosa o per offrire tributi al grande drago. Sono nomadi per natura e raramente rimangono nella stessa area per più di qualche mese. Le aree abitate dagli umani del Q'barra comprendono molte terre che un tempo erano frequentate da queste creature nomadi, il che è fonte di grandi attriti tra le due specie.

LUMI

Una testa dal portamento solenne e dignitoso fluttua a circa quindici centimetri sopra il torso di una robusta figura umanoide che, a tutti gli effetti, sembrerebbe decapitata. La pelle della creatura emana un debole bagliore e un'intensa luce bianca traspare dalle fessure dell'armatura.

I lumi sono una razza di combattenti e guaritori che vivono sul Piano dell'Energia Positiva. In quel luogo hanno eretto imponenti città di vetro e luce, protette dagli intrusi semplicemente in virtù dei pericoli che il piano comporta per tutte le forme di vita non native. Il potere dell'energia positiva priva di controllo impedisce anche alle creature più curiose di spingersi fino alla loro soglia.

I lumi adorano la Luce come concetto astratto, piuttosto che giurare fedeltà a una qualsiasi divinità. Apprezzano la sua capacità di rivelare ciò che è nascosto e la considerano un simbolo di purezza e di verità. I lumi stessi sono creature oneste in ogni aspetto e sono famosi per la loro incapacità di trattenersi, dicendo agli altri la verità anche nei casi più inopportuni e sgradevoli. Odiano gli inganni più di ogni altra cosa, e le menzogne (o anche i più semplici incantesimi di illusione) sono considerate crimini capitali presso i loro insediamenti. I lumi spesso viaggiano fino al Piano Materiale per combattere contro quanti manipolano l'energia negativa o contro i più noti ingannatori. Questo può portarli a diventare alleati fidati degli avventurieri di allineamento buono, per un certo periodo, ma il loro codice di onestà e verità viene sempre prima del benessere altrui. Non ci pensano due volte a uccidere coloro che offendono la loro moralità.

Un lumi nella media è alto tra gli 1,5 e i 2,1 metri e pesa dai 50 ai 150 kg.

I lumi parlano il loro linguaggio, il Lumi, nonché il Comune.

COMBATTIMENTO

Un lumi impugna una morning star dorata che manovra con disinvoltura e con cui si fa strada in mischia. Preferisce i combattimenti a viso aperto su un campo di battaglia sgombro, rifuggendo da ogni tattica di imboscata. I lumi chierici prediligono gli incantesimi che potenziano i loro combattenti piuttosto che quelli che influenzano direttamente il nemico.

Corpo di luce (Sop): Il corpo di un lumi è pervaso da una tenue luminescenza di energia positiva. È immune a tutti gli incantesimi di morte, agli effetti magici di morte, ai risucchi di energia e a qualsiasi effetto di energia negativa (come quelli degli incantesimi *infliggi ferite* o *tocco gelido*).

I lumi si sono adattati a vivere sul Piano dell'Energia Positiva. Non ottengono mai punti ferita temporanei aggiuntivi come conseguenza del trovarsi su un piano con il tratto di energia positiva maggiore dominante (vedi il *Manuale dei Piani*, pagina 12) e quindi non corrono mai il rischio di esplodere quando si trovano sul Piano dell'Energia Positiva. Ottengono comunque i benefici completi della capacità di guarigione rapida dei piani caratterizzati da qualsiasi tratto di energia positiva.



Lumi

Un lumi emana costantemente un alone di luce bianca nel raggio di 1,5 metri. Non può sopprimere volontariamente questa capacità, sebbene la luce possa essere celata da incantesimi che generano oscurità.

Visione nitida (Str): Un lumi non può essere accecato o abbagliato da nessun effetto. Può comunque essere cieco a causa dell'occultamento, come per l'oscurità o la nebbia. È specificamente immune a *bagliore solare*, *esplosione solare*, *luce incandescente*, *spruzzo colorato*, *trama iridescente* o altri effetti che usano la luce diretta come forma d'attacco (come, ad esempio, l'attacco di raggio di luce di un ghaele). Le *lame del sole* infliggono solo danni non letali a un lumi.

Testa fluttuante (Str): La testa di un lumi fluttua costantemente a pochi centimetri sopra il resto del corpo. La creatura può ruotare la testa in qualsiasi direzione ma non può alzare, abbassare o spostare in altro modo la testa dal punto dove fluttua; una forza invisibile impedisce anche agli altri di spostare la testa. Gli avversari che attaccano ai fianchi un lumi non ottengono il normale bonus di +2 ai tiri per colpire. I lumi sono immuni al potere di decapitazione di un'arma *vorpal*. Non possono essere strangolati e sono immuni al soffocamento.

Capacità magiche: A volontà: *distruggere non morti* (CD 10), *luce*; 3 volte al giorno: *cura ferite leggere*, *polvere luccicante* (CD 12). 3° livello dell'incantatore.

Abilità: Un lumi riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni.

LUMI CROCIATO

I crociati, spesso considerati dagli altri piani i comandanti delle compagnie di guerra dei lumi, vengono scelti tra le fila dei lumi cavalieri che hanno dimostrato fede e devozione incrollabile alla causa della Luce. Sono guerrieri sacri e implacabili, che usano la loro magia per ottenere il massimo vantaggio tattico, pur rimanendo dei combattenti efficaci.

Il lumi crociato qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 10, Cos 14, Int 8, Sag 15, Car 12.

Combattimento

I crociati lanciano i loro incantesimi prima del combattimento per prepararsi, conservandone solo alcuni per guarire i loro soldati o far fronte a qualche situazione imprevista. Quando la battaglia ha inizio, guidano la carica, cercando di spezzare le armi dei combattenti nemici.

Tipici incantesimi da chierico preparati (5/5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo); 0-*cura ferite minori* (2), *guida*, *individuazione del magico*, *resistenza*; 1°-*benedizione*, *favore divino*, *protezione dal caos**, *rimuovi paura*, *scudo della fede*; 2°-*allineare arma*, *forza del toro* (2), *riscaldare il metallo**, *silenzio*; 3°-*dissolvi magie*, *luce incandescente**, *preghiera*, *protezione dall'energia*.

*Incantesimo di dominio. Domini: Legge (lancia incantesimi legali a livello dell'incantatore +1) e Sole (scacciare superiore contro i non morti 1 volta al giorno).

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+2, spadone+1, armatura completa+2, bacchetta di cura ferite leggere.

	Lumi Esterno Medio	Lumi crociato Guerriero di 2° livello/Chierico di 6° livello Esterno Medio
Dadi Vita:	2d8+4 (13 pf)	8d8+32 più 2d10+8 (87 pf)
Iniziativa:	+3	+3
Velocità:	6 m (4 quadretti) (mezza armatura); velocità base 9 m	6 m (4 quadretti) (armatura completa+2); velocità base 9 m
Classe Armatura:	18 (-1 Des, +7 mezza armatura, +2 scudo pesante di metallo), contatto 9, colto alla sprovvista 18	21 (-1 Des, +10 armatura completa+2, +2 naturale amuleto dell'armatura naturale+2), contatto 9, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+2/+3	+8/+11
Attacco:	Morning star perfetta +5 in mischia (1d8+1)	Spadone+1+13 in mischia (2d6+5/17-20)
Attacco completo:	Morning star perfetta +5 in mischia (1d8+1)	Spadone+1+13/+8 in mischia (2d6+5/17-20)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	Incantesimi, capacità magiche, scacciare non morti (+1, 2d6+7, 6°)
Qualità speciali:	Corpo di luce, visione nitida, scurovisione 18 m, testa fluttuante, tratti degli esterni	Corpo di luce, visione nitida, scurovisione 18 m, testa fluttuante, tratti degli esterni, aura di energia positiva
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +2, Vol +5	Temp +14, Rifl +3, Vol +11
Caratteritstiche:	For 13, Des 8, Cos 15, Int 10, Sag 15, Car 10	For 16, Des 8, Cos 18, Int 8, Sag 20, Car 12
Abilità:	Ascoltare +7, Cercare +7, Concentrazione +7, Conoscenze (i piani) +5, Diplomazia +7, Guarire +7, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9	Ascoltare +8, Cercare +6, Concentrazione +11 (+15 per lanciare sulla difensiva), Conoscenze (i piani) +4, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +6, Guarire +10, Osservare +9, Percepire Intenzioni +11
Talenti:	Arma Focalizzata (morning star), Iniziativa Migliorata ^B	Arma Focalizzata (spadone) ^B , Attacco Poderoso ^B , Critico Migliorato (spadone), Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata ^B , Scacciare Extra, Spezzare Migliorato
Ambiente:	Piano dell'Energia Positiva	Piano dell'Energia Positiva
Organizzazione:	Compagnia (2-4 guerrieri o chierici di 3° livello), squadra (11-20 guerrieri o chierici di 3° livello più 2 guerrieri/chierici di 8° livello e 1 chierico di 12° livello)	Solitario, crociato (30-100 guerrieri o chierici di 3° livello più 1 crociato per ogni 10 membri, 5 guerrieri o paladini di 10° livello, 3 chierici di 12° livello e 1 paladino o guerriero/chierico di 17° livello)
Grado di Sfida:	2	8
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Spesso legale neutrale	Generalmente legale neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+2	+2

SOCIETÀ DEI LUMI

I lumi fanno parte di una società decisamente ordinata con una rigida gerarchia basata sulla loro teologia. Ogni insediamento è più o meno indipendente, anche se periodicamente gli Altì Ecclesiastici di molte città si riuniscono in una cattedrale nascosta che fluttua solitaria nei cieli del Piano dell'Energia Positiva.

I lumi sono votati allo sterminio dei mentitori e degli ingannatori; non chiederebbero di meglio che invadere il Piano Materiale e giustiziare ogni creatura disonesta. Fortunatamente, sono in numero fin troppo esiguo per una crociata del genere... almeno per ora. Ma le fila dei lumi si ingrossano velocemente. Alcuni temono che in meno di vent'anni, i lumi potrebbero disporre di soldati a sufficienza da mettere in atto l'epurazione che sognano. Una tale invasione sicuramente avrebbe conseguenze gravissime.

PERSONAGGI LUMI

I personaggi lumi possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Forza, +4 alla Costituzione, +4 alla Saggezza, -2 alla Destrezza.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un lumi è di 9 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un lumi comincia con due livelli di esterno, che gli conferiscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di esterno di un lumi gli conferiscono punti abilità pari a 5 x (8 + modificatore di Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Cercare, Concentrazione, Conoscenze (i piani), Diplomazia, Guarire, Osservare e Percepire Intenzioni. I lumi ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni.

- Talenti razziali: I livelli di esterno di un lumi gli conferiscono un talento. Il lumi ottiene Iniziativa Migliorata come talento bonus.

- Attacchi speciali: Capacità magiche (vedi sopra).

- Qualità speciali: Corpo di luce, visione nitida, testa fluttuante (vedi sopra).

- Linguaggi automatici: Comune, Lumi. Linguaggi bonus: Abissale, Celestiale, Infernale, Nanico.

- Classe preferita: Chierico. Tutti i lumi chierici incanalano energia positiva, indipendentemente dal loro allineamento. Un lumi chierico adora la Luce e può scegliere tra i domini della Guerra, della Legge e del Sole.

- Modificatore di livello +2.

MASTODONTE

Animale Enorme

Dadi Vita: 15d8+93 (160 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti)

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

Attacco base/Lotta: +11/+30

Attacco: Corno +20 in mischia (3d8+16)

Attacco completo: Schianto +20 in mischia (2d8+16) e 2 pedate +15 in mischia (2d6+5) o corno +20 in mischia (3d8+16)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m (corno fino a 4,5 m)

Attacchi speciali: Travolgere 2d12+16

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +9, Vol +7

Caratteristiche: For 32, Des 11, Cos 23, Int 2, Sag 10, Car 5

Abilità: Ascoltare +11, Osservare +11

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (corno), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Resistenza Fisica, Robustezza, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

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

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

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

Modificatore di livello: -

Una gigantesca creatura elefantiaca torreggia sul campo di battaglia, sfoggiando un paio di zanne lunghe quasi quanto lui.

I mastodonti, più feroci e territoriali rispetto ai loro cugini addomesticati, sono antiche creature imparentate con gli elefanti. I mastodonti di solito vivono nelle foreste, nelle giungle o nelle isole tropicali più isolate. Nei climi più freddi, sviluppano una folta pelliccia che dà loro un aspetto ancora più selvatico. Alcune specie, soprattutto quelle che vivono nelle regioni innevate, non sono dotate delle zanne prolungate tipiche del mastodonte qui descritto.

Un mastodonte è alto 3 metri al garrese e pesa oltre 2.000 kg. Le zanne dei mastodonti sono lunghe dai 3,6 ai 4,5 metri e forniscono all'animale una portata per il suo attacco di corno.

COMBATTIMENTO

Un mastodonte, come un elefante, attacca le creature che lo minacciano caricandole. Le sue lunghe zanne gli consentono di attaccare a una distanza che supera di gran lunga la possibilità di attaccare in mischia dei suoi avversari.

Travolgere (Str): Riflessi CD 28 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un mastodonte va da 0 a 2.076 kg; un carico medio da 2.077 a 4.152 kg; un carico pesante da 4.153 a 6.240 kg. Un mastodonte può trascinare 31.200 kg.



Mastodonte

Illustrazione di R. Horsley

MASTODONTI COMPAGNI ANIMALI

I druidi di 16° livello o superiore possono selezionare un mastodonte come compagno animale. Deve essere applicato un modificatore di -15 al livello del druido allo scopo di determinare le peculiarità e le capacità speciali del compagno animale.

MASTODONTI IN EBERRON

Mandrie di mastodonti vagano liberamente nell'entroterra selvaggio della Tundra di Tashana, nel continente di Sarlona. Di tanto in tanto, questi enormi animali vengono catturati e portati a Riedra, dove vengono usati come bestie da soma per gli Ispirati. I giganti del gelo che vivono nelle montagne a sud di Xen'drik usano dei mastodonti Mastodontici come cavalcature. Molti cacciatori d'avorio hanno trovato la morte nello Xen'drik mentre cercavano i favoleggiati cimiteri dei mastodonti e le migliaia di zanne in essi contenute. Una zanna di mastodonte adulto può essere venduta per 500 mo o più nel Khorvaire.

MASTODONTI NEL FAERÛN

I mastodonti un tempo si spingevano a ovest fino al Vaasa, a Damara e a Narfell. Tuttavia, la colonizzazione delle terre da parte delle razze civilizzate li ha spinti sempre più a est, verso la Desolazione Sconfinata. Laggiù, è ancora possibile incontrare piccole mandrie di mastodonti. Tuttavia, il loro numero si assottiglia gradualmente, anno dopo anno. La zanna d'avorio di un mastodonte può valere 500 mo o più nel Thay o nelle altre terre più a ovest.

MELMA ARCANA

Melma Enorme

Dadi Vita: 15d10+120 (202 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 3 (-2 taglia, -5 Des), contatto 3, colto alla sprovvista 3

Attacco base/Lotta: +11/+24

Attacco: Schianto +14 in mischia (2d6+7 più 2d6 acido)

Attacco completo: Schianto +14 in mischia (2d6+7 più 2d6 acido)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Acido, stritolare 2d6+7 più 2d6 acido, afferrare migliorato, sifone magico

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, immunità alla magia, tratti delle melme

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +0, Vol +0

Caratteristiche: For 22, Des 1, Cos 26, Int -, Sag 1, Car 1

Abilità: Scalare +13

Talenti: -

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

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

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra una massa fluida di protoplasma verdastro. All'interno della sua mole immensa, una rete di vene scintillanti pulsa e risplende di una luce soprannaturale.

Le melme arcane, create in tempi antichi, sono sopravvissute da lungo tempo ai loro scopi originali e ai loro creatori dimenticati. Queste bizzarre creature hanno una strana affinità per la magia arcana. Sono immuni alla maggior parte delle magie arcane e possono risucchiare l'energia arcana dagli incantatori nelle vicinanze. C'è chi ipotizza che queste melme furono create per combattere un gruppo rivale di incantatori arcani, ma esistono ben poche prove effettive a confermare questa teoria. Altri suggeriscono che le melme arcane si siano formate come risposta naturale a un qualche cataclisma provocato da magia arcana. I sostenitori di quest'ultima teoria affermano che le melme arcane un giorno risucchieranno tutta la magia arcana del mondo.

Una melma arcana misura 4,5 metri in lunghezza e ha uno spessore di circa 3 metri. Può arrivare a pesare anche 10.000 kg.

COMBATTIMENTO

Una melma arcana attacca la preda avvolgendola e schiacciandola. Si muove istintivamente verso la creatura più vicina in grado di lanciare incantesimi arcani. Può individuare solo le creature di questo tipo (o di qualsiasi tipo) che si trovino entro 18 metri. Se attaccata da creature che non è in grado di individuare (perché troppo lontane),

la melma istintivamente si ritira. Una melma arcana può spostarsi con facilità sulle superfici verticali e si nasconde in agguato su tali superfici, cercando di cogliere le prede di sorpresa.

Acido (Str): Una melma arcana secerne un acido digerente che dissolve soltanto la carne. Qualsiasi colpo andato a segno in uno scontro in mischia o in un attacco per stritolare sferato dalla creatura, infligge 2d6 danni da acido extra.

Stritolare (Str): Una melma arcana infligge automaticamente danni da schianto e danni da acido con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una melma arcana deve colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Sifone magico (Sop): Una melma arcana esercita una strana attrazione sulle forme di energia magica arcana. Ogni volta che un

incantatore arcano inizia il suo turno a meno di 18 metri da

una melma arcana, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con

CD 25 o perdere un incantesimo a caso del

livello di incantesimo più alto a sua disposizione.

Per ogni incantesimo perduto da una vittima in questo

modo, la melma arcana ottiene un numero di punti ferita temporanei pari a 5 x il livello dell'incantesimo

perduto. Questi punti ferita temporanei vengono perduto dopo 1 ora.

È necessaria una linea di effetto che colleghi l'incantatore e la melma arcana affinché questa capacità funzioni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Immunità alla magia (Str): Una melma arcana è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta una resistenza agli incantesimi. Inoltre, alcuni incantesimi ed effetti possono funzionare in modo diverso contro la creatura, come descritto di seguito.

Se un attacco magico infligge danni da elettricità, la velocità di una melma arcana aumenta come se la melma fosse soggetta all'incantesimo *velocità* per 3 round.

Se un attacco magico infligge danni da acido, la melma arcana viene guarita di un ammontare di danni pari alla metà dei danni da acido che l'incantesimo avrebbe normalmente provocato.

Abilità: Una melma arcana riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Scalare, anche se di fretta o minacciata.

MELME ARCANE IN EBERRON

Le melme arcane sono presenti in luoghi abitati dagli incantatori arcani o in edifici abbandonati che un tempo erano il dominio di un mago. Vengono incontrate con frequenza allarmante nelle profondità di Sharn, la Città delle Torri.



Melma arcana

MELMA DELLA CONFLAGRAZIONE

Questa strana creatura ha l'aspetto di un enorme protoplasma di fiamme. La sua membrana lucente sembra a malapena in grado di contenere le fiamme ruggenti che infuriano al suo interno. Fiamme e fluido infuocato si agitano all'interno della melma e da qualche crepa nella pelle della creatura, di tanto in tanto si sprigionano fiammate e getti infuocati.

Molte melme sono cacciatori privi di intelletto, che infestano i luoghi più bui in una costante ricerca di cibo. Ma a volte, un incidente magico o ambientale finisce per generare un nuovo tipo di mostro. È questo il caso della melma della conflagrazione. Che si tratti del risultato di qualche esperimento magico impazzito, di un disastro ambientale o di qualche altro fattore, le melme della conflagrazione hanno comunque dimostrato agli avventurieri meno prudenti di non essere delle creature da sottovalutare o con cui si possa scherzare.

Una melma della conflagrazione sembra una massa di fuoco liquido, racchiusa a fatica all'interno di una membrana trasparente. A volte, il fuoco che si agita all'interno riesce a farsi strada attraverso la pelle esterna protettiva e la creatura emana un intenso calore. Una normale melma della conflagrazione misura 2,4 metri di diametro e pesa circa 750 kg.

Le melme della conflagrazione, a differenza della maggior parte delle altre melme, non sono dei semplici divoratori privi di discernimento. Sono dotate di un ragionevole grado di intelletto, che consente loro di formulare tattiche e strategie di complessità limitata. Solitamente una melma della conflagrazione reclama il controllo di una serie di caverne nei pressi di un vulcano o di una sorgente calda come tana. Passa la maggior parte del tempo a cacciare, come le altre melme, poiché ha bisogno di una grossa quantità di energia per alimentare i fuochi ardenti che infuriano al suo interno.

Le melme della conflagrazione sono anche in grado di ammassare tesori e alcune sembrano addirittura aver condotto tentativi di ricerca magica. Le melme della conflagrazione adorano il fuoco e a volte si spingono fuori dalle loro tane per godere della distruzione e del panico che il loro passaggio provoca nelle terre circostanti, ardendo e consumando intere regioni.

Le melme della conflagrazione parlano l'Ignan.

COMBATTIMENTO

Una melma della conflagrazione inizia la battaglia facendo ricorso alle sue capacità magiche, nella speranza di immobilizzare alcuni dei suoi avversari prima di entrare in mischia. Una volta avvicinata, tenta di entrare in lotta coi suoi avversari e di inoculare in loro la tossina infuocata prodotta dal suo corpo.

Fuoco nel sangue (Sop): Una potente tossina infuocata scorre nel corpo di una melma della conflagrazione. Qualsiasi creatura in lotta o immobilizzata dalla melma deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 quando la tossina infuocata si

fa strada attraverso la pelle della vittima (o qualsiasi altra superficie che funga da pelle) e raggiunge il sangue (o qualsiasi altro fluido vitale, come la linfa di una creatura vegetale).

Il successo indica che la creatura subisce 1d6 danni da fuoco, oltre ai danni già inflitti dallo schianto o dalla lotta, a causa del fuoco che brucia e consuma la creatura.

Il fallimento indica che la tossina si è impossessata del corpo della creatura e ha iniziato a convertire parte del suo sangue in fiamme liquide. La creatura subisce 1d4 danni alla Costituzione e 2d6 danni da fuoco, oltre ai danni già inflitti dallo schianto o dalla lotta. Per ogni round in cui la creatura rimane in lotta con la melma, e per 1 ulteriore round, la creatura deve superare un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 per ridurre o evitare gli stessi effetti.

Quando la creatura che fallisce il tiro salvezza subisce danni alla Costituzione, il sangue infuocato inizia a bruciare sotto la pelle della vittima in varie chiazze isolate che si fanno sempre più grosse man mano che i danni alla Costituzione si accumulano. Sottili rigagnoli di fuoco guizzano dai fori sulla pelle, oltre che dalle orecchie, dal naso e dalla bocca della creatura, scorrendo lungo il corpo della vittima e infondendogli un aspetto ultraterreno e orribile a vedersi.

Le creature prive di un punteggio di Costituzione, come i costrutti e i non morti, o di un qualsiasi fluido corporeo vitale, come gli elementali, sono immuni ai danni alla Costituzione di questa capacità ma sono comunque soggette ai danni da fuoco.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una melma della conflagrazione deve colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di infliggere danni da schianto con una prova di lotta effettuata con successo. La melma può anche tentare di usare il fuoco nel sangue contro il bersaglio con cui è in lotta.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *blocca mostri* (CD 16), *costituzione* (CD 15), *sonno profondo* (CD 14). 10° livello dell'incantatore.

Abilità: Le melme della conflagrazione ricevono un bonus raziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

MELMA DELLA CONFLAGRAZIONE INFERNALE

Una melma della conflagrazione infernale, pervasa da un potere malvagio, è una versione più sinistra della sua cugina priva di poteri immondi.

Le melme della conflagrazione infernali parlano l'Ignan e l'Infernale.

La melma della conflagrazione infernale qui presentata è ottenuta modificando le statistiche della creatura base, aumentando i suoi Dadi Vita, incrementando i punteggi delle caratteristiche in base ai Dadi Vita e aggiungendo l'archetipo immondo.



Melma della conflagrazione

	Melma della conflagrazione Melma Grande (Fuoco)	Melma della conflagrazione infernale Melma Enorme (Extraplanare, Fuoco, Malvagio)
Dadi Vita:	7d10+28 (66 pf)	15d10+90 (172 pf)
Iniziativa:	+4	+3
Velocità:	9 m (6 quadretti), scalare 3 m	9 m (6 quadretti), scalare 3 m
Classe Armatura:	20 (-1 taglia, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20	21 (-2 taglia, +14 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+5/+15	+11/+29
Attacco:	Schianto +11 in mischia (2d6+6 più 1d6 fuoco)	Schianto +20 in mischia (3d6+10 più 1d6 fuoco)
Attacco completo:	2 schianti +11 in mischia (2d6+6 più 1d6 fuoco)	2 schianti +20 in mischia (3d6+10 più 1d6 fuoco)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Fuoco nel sangue, afferrare migliorato, capacità magiche	Fuoco nel sangue, afferrare migliorato, punire il bene, capacità magiche
Qualità speciali:	Vista cieca 18 m, riduzione del danno 5/contundente, immunità al fuoco, tratti delle melme, vulnerabilità al freddo	Vista cieca 18 m, riduzione del danno 5/contundente e 10/magia, immunità al fuoco, tratti delle melme, resistenza al freddo 10, resistenza agli incantesimi 20, vulnerabilità al freddo
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +4, Vol +3	Temp +11, Rifl +6, Vol +8
Caratteristiche:	For 23, Des 10, Cos 18, Int 9, Sag 12, Car 13	For 31, Des 8, Cos 22, Int 9, Sag 12, Car 15
Abilità:	Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Scalare +10	Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +12, Scalare +10
Talenti:	Arma Focalizzata (schianto), Capacità Focalizzata (fuoco nel sangue) ^B , Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei	Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (fuoco nel sangue) ^B , Furtivo, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro
Ambiente:	Sotterranei	Nove Inferi di Baator
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	7	13
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	8-11 DV (Grande); 12-21 DV (Enorme)	16-21 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

Combattimento

Nonostante la sua taglia, la melma della conflagrazione infernale è piuttosto furtiva. Preferisce attaccare di nascosto, cogliendo di sorpresa la sua preda grazie alle capacità magiche *blocca mostri*, *confusione* e *sonno profondo*, per poi proseguire con gli attacchi in mischia (iniziando col suo attacco per punire il bene). Le melme della conflagrazione infernali usano Attacco Poderoso molto spesso, a meno che gli avversari non si rivelino particolarmente ostici da colpire.

Le armi naturali di una melma della conflagrazione infernale vengono considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Fuoco nel sangue (Sop): La tossina fiammeggiante prodotta da una melma della conflagrazione infernale infligge 1d6 danni alla Costituzione e 3d6 danni da fuoco a un avversario in lotta. La CD del tiro salvezza per resistere alla tossina è 25.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, la melma della conflagrazione infernale può compiere un normale attacco in mischia che infligge +15 danni contro un avversario buono.

Capacità magiche: Le CD dei tiri salvezza per le capacità magiche della melma della conflagrazione infernale aumentano come indicato di seguito: *blocca mostri* (CD 17), *confusione* (CD 16) e *sonno profondo* (CD 15). 10° livello dell'incantatore.

MELMA DELLA CONFLAGRAZIONE ALTERNATIVA

Ogni tanto, quanti hanno incontrato una melma della conflagrazione e sono sopravvissuti si incontrano con altri che hanno avuto un'esperienza simile. Paragonando i racconti dei loro scontri, questi individui a volte scoprono che la creatura che hanno affrontato possedeva una capacità che la creatura incontrata dall'altro gruppo non aveva e presumono che le due creature fossero dei mostri completamente diversi. Si sbagliano.

Alcune rare melme della conflagrazione, in quanto creature altamente magiche, si sono evolute oltre le capacità che le creature standard della loro specie solitamente possiedono, acquisendo una nuova, micidiale capacità. Queste melme della conflagrazione possiedono una capacità speciale di spasmo mortale che consente loro di contaminare gli avversari con la letale tossina infuocata anche dopo la morte. Il GS di queste melme viene

incrementato di 1, visto che è decisamente probabile che queste micidiali creature riescano a ferire mortalmente un avversario al momento della loro morte.

Spasmo mortale (Str): Quando viene uccisa, una melma della conflagrazione esplosione sprigionando un'ondata infuocata di plasma che infligge 3d6 danni da fuoco e 3d6 danni contudenti a qualsiasi cosa si trovi nel raggio di 6 metri. Le creature che superano un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 subiscono danni dimezzati.

Inoltre, le creature investite dall'esplosione vengono contaminate dalla tossina infuocata della melma. Queste creature devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o subire 1d4 danni alla Costituzione e ulteriori 2d6 danni da fuoco. Soltanto le creature che subiscono danni dall'esplosione iniziale devono effettuare questo secondo tiro salvezza. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

MELMA EVOCANTE

Melma Media

Dadi Vita: 5d10+15 (42 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 3 m

Classe Armatura: 17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Schianto +5 in mischia (1d8+2 più 1d6 acido)

Attacco completo: 2 schianti +5 in mischia (1d8+2 più 1d6 acido)

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

Attacchi speciali: Acido, *evoca mostri*

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, guarigione rapida 5, immunità all'acido e al fuoco, tratti delle melme

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +1, Vol +2

Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +9, Concentrazione +10, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +8, Scalare +10

Talenti: Aumentare Evocazione^B, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 6-8 DV (Medio); 9-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Una creatura gelatinosa avanza scivolando sul terreno. Il corpo è quasi trasparente, fatta eccezione per una serie di simboli arcani stranamente risplendenti che sembrano fluttuare all'interno del protoplasma. I simboli sembrano comporre un cerchio all'interno della melma, risplendendo e pulsando mentre questa si muove.

Una melma evocante, il risultato di uno strano rituale di evocazione andato storto, è l'incarnazione vivente di un cerchio di evocazione. Una melma evocante è in grado di evocare varie creature pronte a eseguire il suo volere, quindi una melma evocante non combatte mai da sola. Si circonda dei servitori che ha evocato, che la difendono con la loro stessa vita.

Una melma evocante sembra una massa traslucida di protoplasma larga circa 1,2 metri. Le rune del cerchio di evocazione che ha assorbito si agitano e lampeggiano al suo interno, turbinando l'una attorno all'altra in un bagliore dorato di luce arcana, per tornare a formare un cerchio di evocazione ogni volta che la melma usa la capacità *evoca mostri*.

Una melma evocante solitamente è spinta solo dal desiderio di andare a caccia e di riprodursi. Essendo dotata di un'intelligenza modesta e della capacità di generare i servitori necessari per l'impresa da compiere al

momento, può rivelarsi un avversario potente. Alcune melme evocanti si pongono come obiettivo la sottomissione di qualche tribù di umanoidi, per integrare le forze delle creature evocate con dei veri servitori.

Una melma evocante cresce finché non arriva a 10 Dadi Vita, momento in cui può scindersi in due melme con 5 DV. Analogamente, una melma con 15 DV può scindersi in tre melme con 5 DV o in una melma con 10 DV e una con 5 DV. Alcune melme evocanti scelgono di scindersi non appena raggiungono una di queste soglie, mentre altre melme non si scindono mai. Una normale melma evocante ha un diametro di 1,8 metri e pesa 150 kg. Le melme evocanti non parlano.

COMBATTIMENTO

Le melme evocanti sono creature piuttosto percettive. Preferiscono allestire imboscate piuttosto che combattere a viso aperto. Se possono, si collocano in posizione elevata rispetto al campo di battaglia scelto, evocando mostri ogni round proprio sopra le loro prede e impegnandosi in mischia solo quando è assolutamente necessario.

Acido (Str): Una melma evocante secerne un acido naturale attraverso la sua membrana protoplasmica. Ognuno dei suoi attacchi naturali infligge 1d6 danni da acido extra.

Evoca mostri (Mag): Una volta per round come azione standard, una melma evocante può evocare una creatura come per l'incantesimo *evoca mostri I* (20° livello dell'incantatore). La creatura evocata rimane per 20 round o finché non viene uccisa. Una melma evocante può evocare ogni giorno un massimo di Dadi Vita di creature pari al doppio dei suoi Dadi Vita.

Per ogni 2 DV aggiuntivi che una melma evocante possiede oltre i 5, la capacità *evoca mostri* della melma evocante migliora di un livello dell'incantesimo (passando a *evoca mostri II* a 7 DV, a *evoca mostri III* a 9 DV e così via, fino a un massimo di *evoca mostri VI* a 15 DV). Per ogni 2 DV acquisiti, anche il Grado di Sfida della melma evocante aumenta di 1 (invece del normale GS +1 applicato alle melme per ogni 4 DV acquisiti).

Grazie al talento Aumentare Evocazione, le creature evocate dalla melma ricevono un bonus di potenziamento +4 alla Forza e alla Costituzione per la durata dell'effetto della capacità.

Abilità: Le melme evocanti ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Una melma evocante riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciata.



Melma evocante

MELMA FIOCCO DI NEVE

Melma Media (Freddo)
Dadi Vita: 6d10+30 (63 pf)
Iniziativa: -5
Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 1,5 m
Classe Armatura: 5 (-5 Des), contatto 5, colto alla sprovista 5
Attacco base/Lotta: +4/+9
Attacco: Schianto +9 in mischia (1d8+7 più 2d4 freddo)
Attacco completo: Schianto +9 in mischia (1d8+7 più 2d4 freddo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Aura di freddo, stritolare 1d8+7 più 2d4 freddo, afferrare migliorato
Qualità speciali: Inconsistente, vista cieca 18 m, immunità al freddo, tratti delle melme, scindersi, vulnerabilità al fuoco
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl -3, Vol -3
Caratteristiche: For 20, Des 1, Cos 20, Int -, Sag 1, Car 1
Abilità: Nascondersi -5*, Scalare +13
Talenti: -
Ambiente: Montagne fredde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Medio); 10-18 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Quello che a prima vista sembrava soltanto un cumulo di neve in realtà si rivela una creatura dall'aspetto delicato, simile a un enorme fiocco di neve dalla struttura complessa.

La melma fiocco di neve, una delle melme di aspetto più gradevole, vive nei climi freddi e nelle profondità delle caverne o dei tunnel dove è presente del ghiaccio naturale. Si muove lentamente nelle zone circostanti, in cerca di creature a sangue caldo da congelare.

Una melma fiocco di neve può crescere fino a raggiungere un diametro di circa 3 metri e uno spessore di circa 10 cm, ma può comprimere il suo corpo fino a infilarsi in fessure strette fino a 2,5 cm. Un esemplare tipico pesa circa 125 kg.

COMBATTIMENTO

Una melma fiocco di neve usa delle tattiche molto dirette, tentando di afferrare e stritolare la preda.

Stritolare (Str): Una melma fiocco di neve infligge automaticamente danni da schianto e da freddo con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una melma fiocco di neve deve colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare.

Inconsistente (Str): Siccome la fisiologia di una melma fiocco di neve è composta da una piccola quantità di melma e da molto spazio vuoto, è difficile determinare un punto preciso in cui colpire la creatura. Qualsiasi attacco a distanza o in mischia con un'arma perforante effettuato contro una melma fiocco di neve ha una probabilità del 20% di mancare il bersaglio (il colpo o il proiettile semplicemente attraversa il corpo della creatura senza danneggiarla). Anche un effetto

di *visione del vero* è inutile al fine di determinare dove e come colpire la creatura.

Aura di freddo (Str): Una melma fiocco di neve emana una possente aura di freddo. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri da una melma subisce 1d6 danni da freddo (Tempra CD 18 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Scindersi (Str): Le armi contundenti non infliggono danni a una melma fiocco di neve. La creatura, invece, si scinde in due melme fiocchi di neve identici, ognuno dotato della metà degli attuali punti ferita dell'originale (arrotondati per difetto). Una melma fiocco di neve con 10 punti ferita o meno non può scindersi ulteriormente e muore, se viene ridotta a 0 punti ferita.

Abilità: Una melma fiocco di neve riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciata. *Quando si trova in un'area che contiene neve o ghiaccio, una melma fiocco di neve riceve un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi.

MELME FIOCCO DI NEVE IN EBERRON

Le melme fiocco di neve vivono sulle montagne e nelle vallate delle Rocche di Mror, nel Karrnath settentrionale e nell'entroterra settentrionale dei Principati di Lhazaar. Corre voce che la gelida isola della regina lich, situata nel Mare di Lhazaar e dal nome di Farlnen, ospiti varie dozzine di queste creature. Gli esemplari più grossi cacciano i viaggiatori che attraversano la Tundra di Tashana (a Sarlona) e la Distesa Glaciale.

MELME FIOCCO DI NEVE NEL FAERUN

Le melme fiocco di neve tormentano i viaggiatori del lontano ovest fino ad Icewind Dale e del lontano est fino a Narfell. Vivono anche nelle caverne che fungono da tane per i draghi bianchi.



Melma fiocco di neve

MIVILORN

Questa creatura, simile a un grosso elefante incrociato con un cane, ha una testa enorme e sproporzionata, con una fila di denti aguzzi e irregolari e strati di pelle cadente sulle guance.

Il mivilorn è felice quando provvede a se stesso sul piano dell'Acheronte ed è anche una delle cavalcature da guerra preferite da molti demoni. I mivilorn sono molto aggressivi quando incontrati nelle terre selvagge, e cacciano qualsiasi creatura di taglia Media e superiore per cibarsene.

Il corpo di un mivilorn è massiccio e squadrato come quello di un elefante ed è coperto da una pelle grinzosa e robusta di color grigio scuro, totalmente priva di peli. Il corpo di un mivilorn selvaggio è quasi sempre ricoperto di fango essiccato. Le grosse zampe di un mivilorn sono più simili a quelle di un leone che a quelle di un elefante. Anche se la creatura non usa mai le zampe per attaccare a causa del peso, il mivilorn dimostra una destrezza sorprendente per rapporto alle dimensioni, in parte anche grazie alla struttura stessa delle zampe.

Il tratto più impressionante di un mivilorn è la testa gigantesca, grande quasi quanto il resto del corpo. La forma della testa assomiglia a quella di un mastino, ma con sacche di pelle cascante ancora più lunghe e flosce sui lati delle guance. Questa pelle cadente consente al mivilorn di spalancare le fauci in modo incredibile e di inghiottire le proprie prede tutte intere, a volte anche più di una alla volta.

Se aperta completamente, la bocca di un mivilorn può arrivare a un'ampiezza di 2,4 metri e a 2,1 metri dalla mascella superiore a quella inferiore. La bocca è piena di grossi denti seghettati in grado di schiacciare e dilaniare le prede. Le grosse sacche di pelle ospitano anche due ghiandole in grado di secernere un potente acido digestivo che spesso cola dalle gengive e dai denti del mivilorn, anche quando tiene la bocca chiusa. Buona parte della digestione di un mivilorn avviene nella bocca.

Un tipico mivilorn è alto quasi 4,2 metri al garrese, lungo circa 5,4 metri e pesa almeno 8 tonnellate. I mivilorn non sanno parlare, ma comprendono i comandi più semplici pronunciati in Abissale.

COMBATTIMENTO

Quando un mivilorn attacca a distanza, carica istintivamente al fine di usare il suo attacco speciale di morso in carica.

Le armi naturali di un mivilorn vengono considerate di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Un mivilorn normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -15 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +15 ai tiri per i danni.

Arma a soffio (Sop): 3 volte al giorno, come azione gratuita, un mivilorn può sputare acido digestivo sugli avversari.

Quest'arma a soffio è un cono di 4,5 metri che infligge 5d4 danni da acido a chiunque si trovi nell'area (Riflessi CD 23 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Morso in carica (Str): Quando carica, un mivilorn apre la bocca gigantesca al massimo dell'ampiezza per cercare di inghiottire uno o più avversari. Se un mivilorn mette a segno un attacco con il morso alla fine della carica, la vittima deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 23 per evitare di essere raccolto dalle fauci spalancate della creatura. Un mivilorn può raccogliere fino a una creatura Grande o due creature di taglia Media o inferiore con lo stesso attacco, se sono adiacenti. Nel secondo caso, il mivilorn effettua un tiro per colpire contro l'avversario con la CA più alta. Se la creatura colpisce, entrambi gli avversari subiscono danni da morso e ognuno di loro ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi per evitare di essere intrappolati nelle fauci. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Afferrare migliorato (Str): Al fine di inghiottire un avversario senza caricare, un mivilorn deve colpire una creatura di taglia Grande o inferiore con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di inghiottire l'avversario nel round successivo.

Inghiottire (Str): Una creatura inghiottita subisce automaticamente 6d4 danni da morso ogni round in aggiunta ai danni massimi dell'attacco da acido del mivilorn (8 danni). Un mivilorn sputa fuori qualsiasi creatura o creature che riesca a infliggere un totale di 40 danni alla sua bocca (che ha riduzione del danno 15/contundente e una CA di 16). Le creature intrappolate possono usare solo armi da mischia leggere.

Dopo 3 round in cui l'avversario viene masticato, un mivilorn sputa fuori la creatura per vedere se è morta. Se è ancora viva, il mivilorn tenta di entrare in lotta e di inghiottirla una seconda volta.

CAVALCATURA DA GUERRA DEMONICA D'ELITE

Grazie alla sua taglia e alla sua ferocia, un mivilorn è considerato una preziosa cavalcatura da guerra per coloro che sono abbastanza abili e coraggiosi da cavalcarlo. I mivilorn solitamente vagano per il piano del Pandemonium e possono essere costretti a prestare servizio come cavalcature da guerra negli eserciti dei demoni, che custodiscono gelosamente il segreto con cui riescono a soggiogare e addestrare queste creature. Un mivilorn privo di controllo magico attacca immediatamente il suo cavaliere o addestratore, ignorando tutti gli altri avversari, in caso sia un 1 naturale il risultato della prova di Addestrare Animali o Cavalcare effettuata da quel cavaliere o addestratore.

La cavalcatura da guerra demonica d'elite qui presentata aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di appli-



Mivilorn

	Mivilorn Bestia magica Enorme (Caotico, Extraplanare)	Cavalcatura da guerra demoniaca d'élite Bestia magica Enorme (Caotico, Extraplanare)
Dadi Vita:	24d10+192 (324 pf)	30d10+300 (465 pf)
Iniziativa:	+1	+1
Velocità:	12 m (8 quadretti)	9 m in bardatura di bande (6 quadretti), velocità base 12 m
Classe Armatura:	21 (-2 taglia, +1 Des, +12 naturale), contatto 9, colto alla sprovista 20	26 (-2 taglia, +12 naturale, +6 corazza a strisce), contatto 8, colto alla sprovista 26
Attacco base/Lotta:	+24/+42	+30/+50
Attacco:	Morso +17 in mischia (4d6+30/19-20 più 2d4 acido)*	Morso +25 in mischia (6d6+34/19-20 più 2d4 acido)*
Attacco completo:	Morso +17 in mischia (4d6+30/19-20 più 2d4 acido)*	Morso +25 in mischia (6d6+34/19-20 più 2d4 acido)*
Spazio/Portata:	4,5 m/4,5 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Arma a soffio, morso in carica, afferrare migliorato, inghiottire	Arma a soffio, morso in carica, afferrare migliorato, inghiottire
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 17	Cavalcatura combattiva, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 21
Tiri salvezza:	Temp +22, Rifl +15, Vol +10	Temp +27, Rifl +17, Vol +13
Caratteristiche:	For 31, Des 13, Cos 26, Int 4, Sag 14, Car 11	For 35, Des 11, Cos 30, Int 4, Sag 16, Car 12
Abilità:	Ascoltare +7, Intimidire +10, Osservare +12, Sopravvivenza +9	Ascoltare +9, Intimidire +15, Osservare +17, Sopravvivenza +11
Talenti:	Abilità Focalizzata (Ascoltare), Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Duro a Morire, Oltrepassare Migliorato, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Spingere Migliorato	Abilità Focalizzata (Ascoltare), Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armature (leggere) ^B , Competenza nelle Armature (medie) ^B , Competenza nelle Armature (pesanti) ^B , Correre, Critico Migliorato (morso), Duro a Morire, Oltrepassare Migliorato, Resistenza Fisica, Seguire Tracce, Spingere Migliorato
Ambiente:	Profondità Ventose del Pandemonium	Profondità Ventose del Pandemonium
Organizzazione:	Solitario o mandria (6-30)	Solitario
Grado di Sfida:	11	16
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente caotico neutrale	Caotico neutrale
Avanzamento:	25-36 DV (Enorme)	31-36 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

care i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 15, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 13, Car 12.

Combattimento

Un mivilorn addestrato si trova a suo agio in mezzo al caos e alle carneficine dei campi di battaglia. Un mivilorn usato come cavalcatura da guerra demoniaca usa il suo attacco in carica e la sua arma a soffio solo su ordine del suo cavaliere.

Arma a soffio (Sop): La CD del tiro salvezza per l'arma a soffio di una cavalcatura da guerra demoniaca d'élite (CD 26) è stata modificata in base ai suoi Dadi Vita e ai suoi punteggi di caratteristica incrementati.

Morso in carica (Str): La CD del tiro salvezza per il morso in carica di una cavalcatura da guerra demoniaca d'élite (CD 26) è stata modificata in base ai suoi Dadi Vita e ai suoi punteggi di caratteristica incrementati.

Cavalcatura combattiva (Str): Un cavaliere in sella a una cavalcatura da guerra addestrata riceve un bonus di circo-

stanza +2 alle prove di Cavalcare. Una cavalcatura da guerra addestrata ottiene la competenza nelle armature leggere, medie e pesanti.

Abilità: Una cavalcatura da guerra mivilorn riceve un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare.

MIVILORN IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i mivilorn sono nativi del piano di Shavarath, un piano eternamente dilaniato dalla guerra. Sono presenti anche nelle caverne più profonde di Khyber, in agguato nelle tane che un tempo appartenevano ai loro padroni demoniaci, prima che venissero intrappolati o distrutti.

MIVILORN NEL FAERÛN

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, i mivilorn vagano per il piano del Cuore della Furia. Possono anche essere incontrati come cavalcature nella Crepa Sanguinosa, dove prestano servizio al comando dei demoni impegnati a combattere nella Guerra Sanguinosa.

MORFICO

Morfico, Combattente di 1° livello

Umanoide Medio (Mutaforma)

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+1 Des, +3 cuoio borchiato, +1 scudo leggero), contatto 11, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+2

Attacco: Ascia da battaglia +2 in mischia (1d8+1/x3) o ascia da lancio +2 a distanza (1d6+1)

Attacco completo: Ascia da battaglia +2 in mischia (1d8+1/x3) o ascia da lancio +2 a distanza (1d6+1)

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

Attacchi speciali: Mutamento 1 volta al giorno (zannelunghe)

Qualità speciali: Trattati dei morfici

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol -1

Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 12, Int 8, Sag 9, Car 6

Abilità: Ascoltare +1, Equilibrio +2, Osservare +1, Saltare +2, Scalare +2

Talenti: Allerta

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario, banda (2-4), branco (5-12 più 30% non combattenti più 2 anziani di 3° livello e 1 capo di 5°-8° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0

Questo lesto umanoide assume una posizione accucciata, per poi saltare e scattare agilmente quando giunge il momento di muoversi. Le fattezze sono animalesche: ha un naso largo e appiattito, occhi grandi, sopracciglia folte, orecchie a punta, una selvaggia criniera di capelli e lunghe basette. Un mezzo sorriso vagamente minaccioso rivela incisivi appuntiti.

I morfici, a volte chiamati "stirpemannara," sono il frutto dell'unione tra gli umani e i licantropi naturali. I morfici non possono mutare forma completamente, ma possono sviluppare alcune fattezze animalesche, una capacità da loro chiamata mutamento. I morfici sono diventati una razza vera e propria, in grado di

riprodursi. Possiedono una loro cultura, completa di tradizioni e di identità personale.

La personalità dei morfici è influenzata dalla loro natura animale. Molti sono rozzi e scomposti, mentre altri sono pacati, elusivi e solitari. Allo stesso modo in cui la maggior parte dei licantropi è carnivora, anche i morfici sviluppano una personalità da predatore e valutano molte attività in termini di caccia e di preda. Considerano la vita come una sfida e si sforzano di essere autosufficienti, adattabili e pieni di risorse.

Un tipico morfico è alto 157,5 cm e pesa 70 kg. I morfici parlano il Comune e spesso imparano i linguaggi dei popoli vicini alle aree selvagge o rurali in cui vivono, compresi l'Elfico, lo Gnomesco, l'Halfling e il Silvano.

COMBATTIMENTO

I morfici hanno un approccio aggressivo e bestiale al combattimento. Quando si sentono superiori agli avversari, danno loro la caccia come se fossero delle vere e proprie prede, rimanendo nascosti finché non possono colpirli di sorpresa. Evitano gli scontri con gli avversari più forti, ma combattono furiosamente se sono costretti a farlo.

Mutamento (Sop): Un morfico può attingere al suo retaggio di licantropo per sviluppare brevi esplosioni di forza fisica. Una volta al giorno, un morfico può entrare in uno stato che in apparenza è simile all'ira barbarica. Ogni morfico possiede uno dei sei tratti morfici: una peculiarità che si manifesta durante il suo mutamento. Ogni tratto morfico conferisce un bonus di +2 a uno dei punteggi di caratteristica fisici del personaggio (Forza, Destrezza o Costituzione) e conferisce anche altri vantaggi.

Mutare è un'azione gratuita e dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Cos del morfico. (Se il modificatore di Cos viene incrementato da un tratto morfico o da un altro effetto, si usa il modificatore incrementato.) Un morfico può scegliere dei talenti per migliorare questa capacità (vedi "Talentini dei morfici", sotto). Ogni talento morfico acquisito da un personaggio aumenta la durata del suo mutamento di 1 round. Per ogni due talenti morfici scelti da un personaggio, il numero di volte al giorno in cui può ricorrere a questa capacità aumenta di uno. Quindi, un personaggio con due talenti morfici può mutare due volte al giorno (invece di una) e ogni uso della capacità dura per un numero di round pari a 5 (invece di 3) + il modificatore di Cos del morfico.

TALENTI DEI MORFICI

I seguenti talenti sono disponibili solo per i personaggi morfici. Per ulteriori talenti dei morfici, consultare il Capitolo 3: "Caratteristiche eroiche" nell'*Ambientazione di EBERON*.

TRATTO MORFICO EXTRA [MORFICO]

Il personaggio manifesta un secondo tratto morfico durante il mutamento.

Prerequisiti: Morfico, due altri talenti morfici.

Beneficio: Il personaggio seleziona un secondo tratto morfico tra quelli descritti nella sezione "Tratti dei morfici". Manifesta tutti i benefici del secondo tratto, fatta eccezione per il bonus temporaneo a un punteggio di caratteristica.

FATTORE CURATIVO [MORFICO]

Quando il suo attuale periodo di mutamento ha termine, il personaggio guarisce di un ammontare limitato di danni.

Prerequisiti: Morfico, Costituzione 13.

Beneficio: Quando il personaggio termina il suo mutamento, gua-

risce di un numero di punti ferita pari al suo livello del personaggio. Questo beneficio non viene applicato, se il personaggio muore (a -10 punti ferita) prima che il periodo di mutamento abbia termine.

DIFESA MORFICA [MORFICO]

Attingendo alle risorse più profonde del suo retaggio morfico, il personaggio sviluppa la capacità di ignorare alcuni danni da ogni attacco.

Prerequisiti: Morfico, due altri talenti morfici.

Beneficio: Durante il mutamento, il personaggio ottiene riduzione del danno 2/argento.

ISTINTO MORFICO [MORFICO]

Il retaggio del personaggio gli conferisce sensi acuti e riflessi fulminei, e il personaggio ha imparato a fare affidamento sul suo istinto finissimo.

Prerequisiti: Morfico.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Osservare e Percepire Intenzioni e un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Il mutamento, pur se correlato e generato dalla licanthropia, non è né una malattia né una maledizione. Non viene trasmesso tramite attacchi con gli artigli o con il morso, e un morfico non può essere curato: mutare è una capacità naturale della sua razza.

Il morfico combattente qui presentato ha le seguenti statistiche quando muta: Lotta +3; Att +3 in mischia (1d8+2/x3, ascia da battaglia) o +2 a distanza (1d6+2, ascia da lancio); Att comp +3 in mischia (18+2/x3, ascia da battaglia) e -2 in mischia (1d6+1, morso) o +2 a distanza (1d6+2, ascia da lancio); For 15; Saltare +3, Scalare +3.

Tratti razziali dei morfici (Str): Tutti i morfici possiedono i seguenti tratti razziali:

- +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma.
- Taglia Media.
- La velocità base sul terreno di un morfico è di 9 metri.
- Visione crepuscolare.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Equilibrio, Saltare e Scalare.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Halfling e Silvano.
- Classe preferita: Ranger.

Il morfico combattente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

TRATTI DEI MORFICI

Ogni morfico ha un tratto speciale scelto tra quelli descritti di seguito.

Pellebestiale (Sop): Durante il mutamento, un morfico pellebestiale riceve un bonus di +2 alla Costituzione e un'armatura naturale che conferisce un bonus di +2 alla CA.

Scalapareti (Sop): Durante il mutamento, un morfico scalapareti riceve un bonus di +2 alla Destrezza e ha una velocità di scalare di 6 metri.

Passolungo (Sop): Durante il mutamento, un morfico passolungo riceve un bonus di +2 alla Destrezza e un bonus di +3 metri alla sua velocità base sul terreno.

Zannelunghe (Sop): Durante il mutamento, un morfico zannelunghe riceve un bonus di +2 alla Forza e gli crescono zanne che possono essere usate come armi naturali e infliggono 1d6 danni (più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti) con un attacco con il morso messo a segno. Non può attaccare più di una volta per round con il morso, anche se il suo bonus di attacco base è abbastanza alto da conferirgli più attacchi. Può usare il morso come attacco secondario (subendo una penalità di -5 al tiro per colpire) mentre impugna un'arma.

Artigli affilati (Sop): Durante il mutamento, un morfico artigli affilati riceve un bonus di +2 alla Forza e gli crescono artigli che possono essere usati come armi naturali. Questi artigli infliggono 1d4 danni (più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti) con ogni attacco messo a segno. Può attaccare con un artiglio come azione standard o con due artigli come azione di attacco completo (come un'arma naturale primaria). Non può attaccare con un artiglio più di una volta per round, anche se il suo bonus di attacco base è abbastanza alto da conferirgli più attacchi. Può attaccare con un artiglio come arma secondaria leggera mentre impugna un'arma con la mano primaria, ma tutti i suoi attacchi in quel round subiscono una penalità di -2.

Cacciaselvatica (Sop): Durante il mutamento, un morfico cacciaselvatica riceve un bonus di +2 alla Costituzione e la capacità di olfatto acuto. Questa capacità consente al morfico di individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. Un morfico cacciaselvatica è in grado di identificare odori familiari allo stesso modo in cui gli umani riconoscono un volto familiare utilizzando la vista.

Un morfico cacciaselvatica può individuare gli avversari entro 9 metri grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravvento, il raggio di azione aumenta a 18 metri; se è sottovento, scende a 4,5 metri. Forti odori, come il fumo o rifiuti in putrefazione, possono essere individuati al doppio delle distanze sopra indicate. Odori particolarmente forti, come il muschio di una puzzola o il fetore di un troglodita, possono essere individuati al triplo di queste distanze. Questi odori più forti si sovrappongono ad altri odori, quindi a volte possono essere usati per confondere o fuorviare l'olfatto acuto del morfico.

Quando un morfico cacciaselvatica individua un odore, non riesce però a individuarne l'esatta locazione, ma solo la sua presenza all'interno del raggio di azione. Il morfico può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Ogni volta che il morfico si trovi entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine.

Durante il mutamento, un morfico cacciaselvatica con il talento Seguire Tracce può seguire le tracce con il fiuto, superando una prova di Saggezza (o Sopravvivenza) per trovare o seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (non importa quale sia il tipo di terreno che conserva l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto forte sia l'odore della preda, il numero di creature e l'età della pista. Per ogni ora trascorsa da quando la traccia è stata lasciata, la CD aumenta di 2. Questa capacità segue altrimenti le regole del talento Seguire Tracce. I morfici cacciaselvatica che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Quando non è in mutamento, un morfico cacciaselvatica riceve un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza, grazie ai residui degli effetti della capacità di olfatto acuto.



Morfico

SOCIETÀ DEI MORFICI

I morfici in genere vivono tra gli umani, gli elfi o le creature silvane e non in insediamenti veri e propri della loro razza. Preferiscono le regioni rurali o selvagge, anche se un considerevole numero di morfici vive nei bassifondi delle città umane, spesso riunendosi in bande criminali. Molti morfici si guadagnano da vivere come esperti di trappole, cacciatori, pescatori, apripista, guide ed esploratori militari.

I morfici di solito vivono riuniti in gruppi familiari. Questi gruppi comprendono circa un 30% di non combattenti, per lo più bambini. Alcuni anziani governano il branco, sotto la guida di un capo che generalmente è il membro più anziano del branco. Alcuni morfici invece sono creature solitarie, che preferiscono l'isolamento delle terre selvagge alle società degli umani o perfino alla compagnia dei loro stessi simili.

Molti morfici propendono per le religioni druidiche piuttosto che per il culto di una singola divinità. Credono nel potere divino intrinseco della terra, degli elementi e delle creature della terra.

MUMMIA DI SALE

Non morto Medio

Dadi Vita: 12d12 più 48 (126 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-1 Des, +19 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+13

Attacco: Schianto +9 in mischia (2d6+17 più impatto disidratante)*

Attacco completo: Schianto +9 in mischia (2d6+17 più impatto disidratante)*

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

Attacchi speciali: Impatto disidratante

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 10, tratti dei non morti, robustezza sacrilega, debolezza per l'acqua

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +8

Caratteristiche: For 27, Des 8, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 16

Abilità: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +9

Talenti: Allerta, Arma Naturale Migliorata (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Robustezza Migliorata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (5-9)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa figura umanoide è mummificata, essiccata, e talmente incrostata di sale che è impossibile determinare la sua razza originale. Nonostante le incrostazioni minerali, avanza a passo inesorabile, protendendo in avanti le mani adunche.

Le mummie di sale sono i cadaveri conservati degli antichi umanoidi che sono rimasti accidentalmente seppelliti nei pressi di giacimenti cristallini di sale. Naturalmente, il semplice sale non è sufficiente a infondere in un cadavere il vigore della non morte; spesso, una creatura del genere ha portato con sé nella tomba un grave peccato di qualche tipo, il cui orrore finisce per stabilire un collegamento col Piano dell'Energia Negativa.

Una mummia di sale solitamente viene scoperta da qualche minatore impegnato a scavare in un nuovo deposito. All'inizio non sembra altro che un vecchio cadavere ricoperto di incrostazioni saline. Se i minatori continuano a liberarlo, prima o poi la mummia si anima e aspetta di essere liberata

del tutto. Lo schiocco secco di una mummia di sale che si libera da un giacimento salino è un suono foriero di terrore.

Una mummia di sale è alta circa 1,8 metri e pesa pressappoco 90 kg.

Alcune mummie di sale conoscono il Comune, ma la maggior parte conosce solo l'antico linguaggio che parlava in vita, un linguaggio ormai scomparso da tempo.

COMBATTIMENTO

Nei combattimenti in mischia, una mummia di sale è in grado di sferrare colpi possenti, ma la sua peculiarità peggiore è il corpo incrostato di sale, innaturalmente arido.

Una mummia di sale solitamente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Impatto disidratante (Sop): Ogni volta che una mummia di sale tocca una creatura vivente, la creatura deve superare

un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19 o subire 4d6 danni a causa dell'evaporazione dell'umidità dal corpo. Questo impatto è particolarmente devastante per i vegetali e le creature con il sottotipo acqua (come, ad esempio, gli elementali dell'acqua), che subiscono 4d8 danni. Anche con un tiro salvezza effettuato con successo, una creatura perde comunque umidità, subendo danni dimezzati. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Debolezza per l'acqua: Ogni tipo di acqua infligge danni a una mummia di sale come se si trattasse di acqua santa.

Robustezza sacrilega (Str): Una mummia di sale ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

MUMMIE DI SALE IN EBERRON

I chierici del Sangue di Vol a volte sigillano i corpi di assassini trucidati, ufficiali corrotti e criminali in bare piene di sale, nella speranza di provocare la trasformazione di quei cadaveri in mummie di sale.

Molte mummie di sale, però, si incontrano nel sottosuolo: ciò che rimane di avventurieri malvagi, goblinoidi e altre creature umanoide uccise a Khyber e corrotte dai depositi salini.

MUMMIE DI SALE NEL FAERÛN

Le mummie di sale infestano le caverne di sale più grandi sotto al Faerûn, soprattutto nei Reami Sepolti vicino alle rovine naniche di Tethymar (sotto l'Anauroch), nel Profondo Raurin (sotto il Deserto di Raurin) e nelle Terre Oscure (specialmente nei pressi dei cunicoli di trogloditi di Traaskl Thorog, situati sotto il Chessenta).



Mummia di sale

MUMMIA
DI SALE

Illustrazione di L. Parrillo

NECRONAUTA COMBATTIMENTO

Non morto Mastodontico (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 32d12 più 96 (304 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 25 (-1 Des, -4 taglia, +20 naturale), contatto 5, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +16/+43

Attacco: Schianto +22 in mischia (4d6+20)*

Attacco completo: 4 schianti +22 in mischia (4d6+20)*

Spazio/Portata: 6 m/6 m

Attacchi speciali: Assimilare cadavere, travolgere 4d6+22

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/legge o magia, scurovisione 18 m, effetti necromantici, resistenza agli incantesimi 25, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +9, Vol +20

Caratteristiche: For 41, Des 8, Cos -, Int 7, Sag 14, Car 16

Abilità: Ascoltare +33, Conoscenze (i piani) +10, Osservare +33, Sopravvivenza +2 (+4 su altri piani)

Talenti: Allerta, Arma Naturale Migliorata (schianto), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Infiniti Strati dell'Abisso

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 33-64 DV (Mastodontico); 65-96 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa creatura, una figura torreggiante in apparenza composta di ossa e cadaveri, arranca gemendo sul terreno, tastando l'area intorno a sé con quattro enormi braccia spigolose.

Il necronauta è una mostruosità non morta che detesta tutte le forme di vita. È in grado di comunicare (anche se lo fa con astio) coi costrutti e con gli altri non morti, le uniche fonti da cui gli studiosi hanno appreso quel poco che si sa su queste macabre creature. I necronauti vengono creati dai demoni nelle pianure ricoperte di ossa dell'Abisso e poi inviati sul Piano Materiale per seminare la morte e per aumentare le loro dimensioni, aggiungendo altre ossa e altri cadaveri alle loro forme caracollanti. I vari necronauti possono essere di forme diverse, ma in media misurano 6 metri in altezza, 6 metri in larghezza e dai 9 ai 12 metri in lunghezza; ognuno pesa all'incirca 50 tonnellate.

Un necronauta parla l'Infernale e difficilmente si prende il disturbo di imparare altre lingue.



Necronauta

Un necronauta attacca schiacciando il maggior numero di avversari possibile sotto il suo peso, per poi colpire qualsiasi sopravvissuto coi suoi schianti.

Le armi naturali di un necronauta, nonché eventuali armi da lui impugnate, sono considerate di allineamento caotico e malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Un necronauta normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Assimilare cadavere (Sop): Come azione di movimento, un necronauta può aggiungere il cadavere di un avversario al proprio corpo. Una volta aggiunto il cadavere, il necronauta inizia ad assimilarlo. Questo processo richiede 1 round per essere portato a termine e guarisce il necronauta di parte dei danni subiti, in base alla taglia della creatura assimilata: le creature di taglia Piccola o inferiore lo guariscono di 10 punti ferita; quelle Medie di 30 punti; quelle Grandi di 60; quelle Enormi di 100; quelle Mastodontiche di 150 e quelle Colossali di 210 punti ferita. Una volta che

una creatura è stata completamente assimilata, non può essere riportata in vita. Prima che una creatura venga completamente assimilata, un alleato può tentare di liberarla strappandola via, superando una prova di Forza con CD 24.

Effetti necromantici (Sop): I necronauti sono influenzati in modo diverso da alcuni incantesimi. Dal momento che ogni necronauta è composto da un cumulo di ossa e di cadaveri, quegli incantesimi che creano i non morti infliggono 1d4 danni per livello dell'incantatore a un necronauta, fino al massimo qui indicato per ogni incantesimo: *animare morti*, 10d4; *creare non morti*, 15d4; *creare non morti superiori*, 20d4.

Travolgere (Str): Riflessi con CD 41 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Robustezza sacrilega (Str): Un necronauta ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

NECRONAUTI IN EBERRON

I necronauti sono dei mostruosi colossi che vagano per la Landa Gemente, raccogliendo ossa e cadaveri e incrementando la loro taglia e la loro robustezza man mano che lo fanno. I forgiati che seguono il Signore delle Lame hanno trovato un metodo che sembra funzionare per controllarli parzialmente, ma la maggior parte dei necronauti continua a vagare indisturbata. I forgiati sanno anche che molti necronauti si formano nei pressi degli squarci planari più sinistri che si aprono all'interno della Landa Gemente.

I viaggiatori planari hanno cercato spesso i necronauti sul piano di Dolurh, senza rendersi conto che queste creature sono native del piano di Mabar, la Notte Senza Fine.

NYCTER

Una strana creatura, che sembra un incrocio tra un pipistrello e un halfling, si sporge dal soffitto della caverna a cui è appesa. Il volto è segnato da un paio di fessure che partono dalle narici e arrivano sotto gli occhi, e la coda termina a forma di "T".

I nycter sono pipistrelli che vivono comodamente e in tranquillità all'interno delle caverne più remote. Sono lontanamente imparentati coi desmodu (descritti nel *Manuale dei Mostri II*), ma considerano i loro cugini più grossi nient'altro che barbari selvaggi, allo stesso modo in cui gli umani considerano gli ogre. Similmente, i desmodu considerano i nycter delle creature inferiori, gente sempliciotta priva sia del cervello che dell'ambizione che caratterizza la loro razza.

La cultura e la società dei nycter ruotano attorno alla caverna e alla comunità. I nycter nutrono un forte senso del dovere nei confronti del loro gruppo e fanno tutto quel che possono per dare il loro contributo.

Un nycter è alto dai 60 ai 75 cm e pesa dai 10 ai 15 kg. Le ali della creatura possono variare dal nocciola pallido al grigio scuro, mentre il colore della pelliccia può essere marrone, rossiccio o grigio.

I nycter parlano il loro linguaggio, conosciuto come Nycter. Quei pochi che si spingono oltre il loro territorio (generalmente come avventurieri o emissari) conoscono anche il Comune.

COMBATTIMENTO

I nycter preferiscono la pace alla guerra. Se incontrano altre creature senza essere visti a loro volta, spesso preferiscono evitarle del tutto. Se costretti ad affrontarle, tentano di parlamentare e di raggiungere una soluzione armoniosa. Tuttavia, sanno combattere con ferocia, se devono difendere se stessi o il loro territorio.

Grido di caccia (Sop): Un nycter può emettere uno stridio acuto e modulato che danneggia e paralizza la sua preda (cono di 9 metri, una volta ogni 2d4 round, 2d4 danni sonori più paralisi per 1d4+1 round, Tempra CD 11 dimezza i danni e nega la paralisi). Questa è una capacità sonora di influenza mentale. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza non può più essere influenzata dal grido di caccia di quel nycter per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Percezione cieca (Str): Un nycter usa l'ecolocazione per individuare le creature entro un raggio di 18 metri. Gli avversari godono comunque di occultamento totale contro il nycter, a meno che questi non riesca effettivamente a vederli.

Abilità: I nycter ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. Perdono questi bonus se la loro percezione cieca viene negata.

NYCTER DIFENSORE DELLA CAVERNA

Un nycter che si è guadagnato il titolo di "difensore della caverna" detiene una posizione preminente all'interno della comunità dei nycter, solitamente fungendo sia da protettore che da capo.

Combattimento

Prima di entrare in battaglia, un nycter difensore della caverna lancia resistenza dell'orso e forza del toro su se stesso, seguito da zanna magica sul suo compagno animale pipistrello crudele. Usa il suo grido di caccia prima di gettarsi in mischia nel combattimento. Una volta entrato in battaglia, si affida alle sue armi e ai suoi oggetti magici più che ai suoi incantesimi.

Grido di caccia (Sop): La CD del tiro salvezza per il grido di caccia di questo difensore della caverna (CD 13) è stata modificata in base al suo punteggio di Costituzione più alto.

Compagno animale (Str): Questo difensore della caverna ha un pipistrello crudele come compagno animale (vedi il *Manuale dei Mostri*, pagina 15).

Senso della natura (Str): Questo nycter riceve un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e di Sopravvivenza.

Resistenza al richiamo della natura (Str): Questo nycter riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Passo senza tracce (Str): Questo nycter non lascia nessuna traccia quando si sposta negli ambienti naturali ed è impossibile seguirne le tracce.

Empatia selvatica (Str): Questo nycter può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di un individuo. Il druido tira 1d20+5 per determinare il risultato della prova di empatia selvatica (1d20+1 se tenta di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2).

Forma selvatica (Sop): Questo druido può trasformarsi in un animale Piccolo o Medio e di nuovo in druido una volta al giorno, per un massimo di 5 ore.

Andatura nel bosco (Str): Questo nycter può attraversare rovi, sterpi naturali, zone infestate o terreni analoghi alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi, sterpi o zone infestate che sono stati manipolati magicamente per ostacolare il movimento hanno comunque effetto su di lui.

Tipici incantesimi da druido preparati: 0-creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, luce, virtù; 1°-charme su animali (CD 15), cura ferite leggere, produrre fiamma, zanna magica; 2°-forza del toro, resistenza dell'orso, riscaldare il metallo (CD 16); 3°-fondersi nella pietra, muro di vento.

Proprietà: Scimitarra+1, fionda+1, borsa dei trucchi (ruggine), bacchetta di intralciare, pozione di eroismo, pozione di scudo della fede+3, 20 proiettili per fionda.

Compagno animale del difensore della caverna

I nycter druidi spesso scelgono un pipistrello crudele come compagno animale; provano una certa affinità e un dovere di protezione nei confronti dei pipistrelli e delle altre creature simili. Grazie ai livelli di druido di questo difensore della caverna, questo pipistrello crudele conosce un comando bonus.

Compagno animale pipistrello crudele: GS 2; animale Grande; DV 4d8+12; pf 30; Iniz +6; Vel 6 m, volare 12 m (buona); CA 20, contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +10; Spazio/Portata 3 m/1,5 m; Att o Att comp +5 in mischia (1d8+4,



Nycter

NYCTER

Illustrazione di M. Tadin

	Nycter Umanoide mostruoso Piccolo	Nycter difensore della caverna, Druido di 5° livello Umanoide mostruoso Piccolo
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	3d8+6 più 5d8+10 (51 pf)
Iniziativa:	+2	+1
Velocità:	6 m (4 quadretti), volare 12 m (buona)	4,5 m in armatura di pelle (3 quadretti), volare 9 m (buona)
Classe Armatura:	16 (+1 taglia, +2 Des, +3 armatura naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14	20 (+1 taglia, +1 Des, +3 armatura naturale, +3 armatura di pelle, +2 scudo pesante di legno perfetto), contatto 12, colto alla sprovvista 19
Attacco base/Lotta:	+3/-2	+6/+2
Attacco:	Morso +6 in mischia (1d4-1)	Scimitarra+1 +9 in mischia (1d4+1/15-20) o morso +8 in mischia (1d4) o fionda+1 +9 a distanza (1d3+1)
Attacco completo:	Morso +6 in mischia (1d4-1)	Scimitarra+1 +9/+4 in mischia (1d4+1/15-20) o morso +8 in mischia (1d4) o fionda+1 +9/+4 a distanza (1d3+1)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Grido di caccia	Grido di caccia, incantesimi
Qualità speciali:	Percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, vulnerabilità ai danni sonori	Compagno animale, percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, senso della natura, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, empatia selvatica +5 (+1 bestie magiche), forma selvatica 1 volta al giorno, andatura nel bosco, vulnerabilità ai danni sonori
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +5, Vol +4	Temp +7, Rifl +5, Vol +11
Caratteristiche:	For 9, Des 15, Cos 11, Int 10, Sag 12, Car 8	For 10, Des 12, Cos 14, Int 10, Sag 19, Car 11
Abilità:	Ascoltare +13, Osservare +13	Ascoltare +16, Concentrazione +7, Conoscenze (natura) +9, Osservare +16, Sopravvivenza +16 (+18 negli ambienti naturali di superficie)
Talenti:	Allerta, Arma Accurata	Allerta, Arma Accurata, Critico Migliorato (scimitarra)
Ambiente:	Foreste temperate	Foreste temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia, gruppo (3-5), caverna (10-30 più 25% non combattenti)	Solitario o con pipistrello crudele
Grado di Sfida:	2	7
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale	Neutrale
Avanzamento:	4-6 DV (Piccolo); 7-12 DV (Medio)	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+2	+2

morso); QS percezione cieca 12 m, legame, condividere incantesimi; AL N; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +6; For 17, Des 22, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +12*, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +4, Osservare +8*; Allerta, Furtivo.

Percezione cieca (Str): Un pipistrello crudele usa l'ecolocazione per individuare le creature entro un raggio di 12 metri. Gli avversari godono comunque di occultamento totale contro il pipistrello, a meno che non riesca effettivamente a vederli.

Legame (Str): Questo nycter druido può gestire il suo compagno animale come azione gratuita. Il nycter ottiene inoltre un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali relative al suo compagno pipistrello crudele.

Condividere incantesimi (Str): Qualsiasi incantesimo che questo nycter druido lanci su se stesso ha effetto anche sul compagno animale, se quest'ultimo si trova entro 1,5 metri da lui. Può inoltre lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "incantatore" sul suo compagno animale.

Abilità: I pipistrelli crudeli ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e alle prove di Ascoltare. Perdono questi bonus se la loro percezione cieca viene negata.

PERSONAGGI NYCTER

I nycter possiedono i seguenti tratti razziali:

- +4 alla Destrezza, -2 alla Forza, +2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

- Taglia Piccola. Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto pari a 3/4 di quelli dei personaggi Medi.

- La velocità base sul terreno di un nycter è di 6 metri. La sua velocità di volare è di 12 metri, con manovrabilità buona.

- Percezione cieca: Un nycter può usare l'ecolocazione per individuare le creature nel raggio di 18 metri. Gli avversari godono comunque di occultamento totale contro il nycter, a meno che non riesca effettivamente a vederli.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un nycter comincia con tre livelli di umanoide mostruoso, che gli forniscono 3d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +3 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un nycter gli conferiscono punti abilità pari a 6 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Artigianato, Ascoltare, Osservare e Sopravvivenza.

- Talenti razziali: I livelli di umanoide mostruoso di un nycter gli conferiscono due talenti.

- Linguaggi automatici: Nycter. Linguaggi bonus: Comune, Draconico, Gigante, Goblin, Nanico, Orchesco.

- Classe preferita: Druido.

- Modificatore di livello +2.

ODOPI

Aberrazione Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 20d8+140 (230 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 18 m (12 quadretti), scalare 12 m

Classe Armatura: 28 (-2 taglia, +6 Des, +14 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +15/+30

Attacco: Artiglio +15 in mischia (4d6+15/19-20)*

Attacco completo: Artiglio +15 in mischia (4d6+15/19-20)* o 4 pietre +19 a distanza (1d6+7)

Spazio/Portata: 4,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche, inghiottire, lanciare pietre, travolgere 2d6+10

Qualità speciali: Visione a 360°, riduzione del danno 10/bene e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 7, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 22

Tiri salvezza: Temp +15, Rifl +12, Vol +18

Caratteristiche: For 25, Des 23, Cos 25, Int 6, Sag 22, Car 16

Abilità: Cercare +2, Osservare +19, Saltare +26, Scalare +22, Sopravvivenza +14

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Turbinante^B, Correre, Critico Migliorato (artiglio), Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Tempra Possente

Ambiente: Profondità Tartaree di Carceri (Colothys)

Organizzazione: Solitario o groviglio (2-8)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 21-29 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa creatura assomiglia a una gigantesca sfera composta da centinaia di braccia demoniache artigliate. Il centro del corpo è celato dal groviglio di braccia. Ogni mano porta sul palmo un occhio giallo che si chiude quando il colosso si sposta rotolando su un braccio dopo l'altro.

Gli odopi, orrendi abomini delle Profondità Tartaree di Carcei, sono strane creature che emergono dagli squarci planari per seminare la devastazione nel Piano Materiale.

Gli odopi non somigliano a nessun'altra creatura: sono mostri da incubo provenienti da un reame da incubo. Centinaia di bitorzolute braccia dalla pelle arancione si protendono da un nucleo muscolare centrale oscurato dalla miriade di braccia in perenne agitazione. Questo corpo centrale non ha alcuna fattezze distintiva, se non un'unica bocca priva di denti che funge da apertura per il suo stomaco cavernoso. Ogni braccio termina con una mano a cinque dita e lunghi artigli gialli. Un occhio maligno si apre sul palmo di ciascuna mano. Come

giganteschi cespugli rotolanti, gli odopi vagano per il territorio senza alcuna meta, distruggendo tutto ciò che trovano sul loro cammino e continuando a rotolare senza fermarsi mai.

Le creature più potenti possono costringere gli odopi a rotolare dove esse desiderano, usando la violenza o le minacce di violenza per mantenerli sulla retta via. Gli odopi, caratterizzati da un forte senso di indipendenza, tollerano a fatica questo trattamento, ma rimangono più o meno gestibili, fintanto che vengono loro forniti bersagli su cui sfogare la propria rabbia. Gli odopi hanno in media un diametro di 7,2 metri e pesano 9 tonnellate.

Gli odopi parlano un loro linguaggio, composto da suoni gorgoglianti e battiti di mani.

COMBATTIMENTO

Un odopi travolge gli avversari nel tentativo di arrivare a portata di più avversari allo stesso tempo. Entra in lotta con gli avversari e li travolge mentre continua a inseguire gli altri nemici. Se i nemici si spostano fuori dalla sua portata, l'odopi inghiotte gli avversari con cui è in lotta e lancia pietre agli altri. Gli avversari volanti devono fare attenzione a trovarsi oltre il raggio di azione della capacità *porta dimensionale* dell'odopi, altrimenti è possibile che la creatura compaia sopra di loro e li trascini a terra col suo peso.

Anche se le mani sono abbastanza agili da poter afferrare, spostare e lanciare oggetti, un odopi non può impugnare armi da mischia o a distanza, se non quelle che possono essere lanciate.

Gli attacchi con gli artigli di un odopi e gli oggetti che lancia vengono considerati di allineamento caotico e malvagio, nonché magici, allo scopo di superare la riduzione del danno.

Un odopi normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un odopi deve colpire una creatura di taglia Grande o inferiore con gli artigli. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Capacità magiche: A volontà: *caduta morbida*; 3 volte al giorno: *porta dimensionale*; 1 volta al giorno: *visione del vero*. 18° livello dell'incantatore.

Inghiottire (Str): Anche se un odopi è privo di una bocca nel senso tradizionale del termine, può inghiottire gli avversari avvinghiandoli nel suo groviglio di braccia e spingendoli verso il centro del suo corpo. Se un odopi inizia il suo turno con un avversario di taglia Media o inferiore immobilizzato, può spingere l'avversario immobilizzato nel suo stomaco (infliggendo danni contundenti e da acido, come descritto più sotto) invece di effettuare una prova di lotta per infliggere danni.



Odopi

Una creatura inghiottita è considerata in lotta, mentre l'odopi non lo è. Una creatura inghiottita subisce 1d8+10 danni contundenti e 2d8 danni da acido ogni round. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 40 danni allo stomaco (CA 17). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude il varco; un altro avversario inghiottito dovrà aprirsi la strada da sé. Indipendentemente dal modo in cui fugge, una creatura uscita dallo stomaco dell'odopi si trova di nuovo tra le sue molte braccia e viene automaticamente considerata in lotta.

Lo stomaco di un odopi può contenere 1 creatura Media, 4 Piccole, 16 Minuscole, 64 Minute o 256 Piccolissime.

Lanciare pietre (Str): Come azione di round completo, un odopi può raccogliere pietre o altri oggetti di taglia Minuscola che pesano fino a 10 kg e scagliarle contro gli avversari. L'attacco ha un incremento di gittata di 9 metri e un odopi può lanciare una pietra fino a cinque incrementi di gittata. Ogni pietra infligge 1d6+7 danni. Un odopi può compiere fino a quattro attacchi con le pietre per round, ma non può indirizzare più di una pietra contro lo stesso bersaglio.

Travolgere (Str): Riflessi CD 27 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza. Un odopi può usare la capacità di travolgere come azione di round completo mentre è in lotta (non è necessaria alcuna prova di lotta). Se un odopi usa la sua capacità di travolgere mentre trattiene un avversario, il nemico in lotta subisce automaticamente danni travolgenti (senza tiro salvezza) mentre l'odopi gli passa sopra rotolando.

Visione a 360° (Str): Un odopi è straordinariamente attento. I suoi molti occhi gli conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e di Cercare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Abilità: Gli odopi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza. Un odopi riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

ODOPI ANZIANO

Aberrazione Mastodontica (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 30d8+270 (405 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: 24 m (16 quadretti), scalare 18 m

Classe Armatura: 30 (-4 taglia, +6 Des, +18 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +22/+41

Attacco: Artiglio +24 in mischia (6d6+21/19-20)*

Attacco completo: Artiglio +24 in mischia (6d6+21/19-20)* o 4 pietre +24 a distanza (1d8+11)

Spazio/Portata: 6 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, capacità magiche, inghiottire, lanciare pietre, travolgere 3d6+16

Qualità speciali: Visione a 360°, riduzione del danno 10/bene e magia, scurovisione 18 m, guarigione rapida 9, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 26

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +18, Vol +25

Caratteristiche: For 33, Des 23, Cos 29, Int 6, Sag 22, Car 16

Abilità: Cercare +2, Osservare +21, Saltare +42, Scalare +30, Sopravvivenza +14

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Turbinante^B, Correre, Critico Migliorato (artiglio), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi

in Combattimento, Riflessi Fulminei, Seguire Tracce, Spezzare Migliorato, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Profondità Tartaree di Carceri (Colothys)

Organizzazione: Solitario o groviglio (2-8)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 31-40 DV (Mastodontico); 41-50 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Un odopi anziano è una versione immensa del normale odopi, con un diametro di circa 14,4 metri e del peso di 80 tonnellate.

Combattimento

Gli odopi anziani usano tattiche simili ai loro fratelli più piccoli, ma sono ancora più temerari.

Contro quegli avversari che non indossano armature visibili, un odopi anziano solitamente attacca sfruttando il talento Attacco Poderoso e così subendo una penalità di -10 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +10 ai tiri per i danni. Contro le prede in armatura, di solito subisce una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottiene un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Inghiottire (Str): Una creatura inghiottita subisce 2d6+16 danni contundenti e 4d6 danni da acido ogni round. Una creatura inghiottita può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 50 danni allo stomaco (CA 19).

Lo stomaco di un odopi anziano può contenere 1 creatura Grande, 4 Medie, 16 Piccole, 64 Minuscole o 256 Minute o di taglia inferiore.

Lanciare pietre (Str): Come azione di round completo, un odopi anziano può raccogliere pietre o altri oggetti di taglia Minuscola che pesano fino a 15 kg e scagliarle contro gli avversari. L'attacco ha un incremento di gittata di 9 metri e un odopi anziano può lanciare una pietra fino a cinque incrementi di gittata. Ogni pietra infligge 1d8+11 danni. Un odopi anziano può compiere fino a quattro attacchi con le pietre per round, ma non può indirizzare più di una pietra contro lo stesso bersaglio.

Travolgere (Str): Riflessi CD 36 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza. Un odopi anziano può usare la capacità di travolgere come azione di round completo mentre è in lotta (non è necessaria alcuna prova di lotta). Se un odopi anziano usa la sua capacità di travolgere mentre trattiene un avversario, il nemico in lotta subisce automaticamente danni travolgenti (senza tiro salvezza) mentre l'odopi gli passa sopra rotolando.

Abilità: Gli odopi anziani ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Sopravvivenza. Un odopi anziano riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

ODOPI IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, gli odopi sono nativi del piano di Xoriat, noto anche come il Reame della Follia. Gli esemplari più potenti, portati nel mondo dalle magie più empie, si nascondono nelle grandi caverne di Khyber, a volte a guardia di qualche portale extraplanare o del fortino di qualche immondo. I Signori della Polvere di tanto in tanto scatenano qualche odopi per le pianure desolate delle Distese Demoniache, solitamente quando desiderano sbarazzarsi di qualche tribù barbarica troppo fastidiosa.

OGRE SPACCATESCHI

Questo bruto, alto 2,4 metri, assomiglia a un ogre, ma ha un'espressione più intelligente e l'andatura è più eretta. Impugna una morning star dall'aspetto minaccioso, e l'armatura e lo scudo sono ricoperti di chiodature.

Gli ogre spaccateschi sono una specie particolare di ogre, allevata appositamente per la guerra. Gli ogre spaccateschi sono più bassi e meno brutali degli ogre comuni, ma si dimostrano più forti e più pericolosi.

Gli ogre spaccateschi sono attaccabrighe e sadici, bellicosi e violenti, e amano tiranneggiare le creature più deboli. Le loro tribù fanno spesso uso di schiavi, che in molti casi si rivelano essere dei normali ogre.

Gli ogre spaccateschi, creati molto tempo fa per fungere da soldati, hanno incentrato la loro cultura sull'arte della guerra e i loro villaggi sono disposti come accampamenti militari. Gli ogre spaccateschi erigono pareti d'assedio e strutture difensive di ogni genere per proteggere le loro dimore e addestrano gli elefanti per usarli come cavalcature in combattimento.

Un ogre spaccateschi adulto è alto tra i 2,4 e i 2,7 metri e pesa dai 275 ai 300 kg. La pelle può variare dal giallo pallido al marrone chiaro e i capelli solitamente sono neri. Gli ogre spaccateschi indossano sempre l'armatura durante il giorno e pochissimi vestiti quando dormono.

Gli ogre spaccateschi parlano il Gigante e il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli ogre spaccateschi sono combattenti nati. Amano il clangore e la furia della battaglia.

Un ogre spaccateschi si tuffa con fervore in carica e colpisce gli avversari usando sia la morning star che lo scudo chiodato.

Un ogre spaccateschi in particolare ama lottare coi nemici e schiacciarli contro la sua armatura chiodata (una prova di lotta effettuata con successo infligge 1d4+7 danni non letali più 1d8 danni perforanti).

Scagliare rocce (Str): Come i giganti, gli ogre spaccateschi sono abili lanciatori di rocce e ricevono un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire quando scagliano le rocce. Un ogre spaccateschi può scagliare rocce del peso di 20-25 kg (oggetti Piccoli) fino a cinque incrementi di gittata. L'incremento di gittata per le rocce di un ogre spaccateschi è di 30 metri.

SPACCATESCHI SERGENTE

Le compagnie militari degli ogre spaccateschi solitamente comprendono uno o più sergenti armati di spade bastarde.

Lo spaccateschi sergente qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 15, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Combattimento

Gli spaccateschi sergenti sono guerrieri accorti. Anche quando devono affrontare un nemico ben corazzato, spesso usano il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di

-4 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +4 ai tiri per i danni. Tuttavia, solitamente ordinano agli alleati nelle vicinanze di aiutarli nei loro attacchi, nella speranza di bilanciare la penalità inflitta da Attacco Poderoso.

SOCIETÀ

Anche se sono afflitti dallo stesso brutto carattere dei loro fratelli ogre, gli ogre spaccateschi comprendono l'importanza della disciplina all'interno delle loro squadre da combattimento. La compagnia militare diventa una specie di famiglia, per loro. Le spade e gli scudi diventano i loro compagni fidati.

Mentre gli ogre inferiori consentono che la fatica, la fame e le forme più meschine di avidità abbiano la meglio su di loro, gli spaccateschi si addestrano incessantemente per migliorare le loro tattiche da battaglia, tengono le loro lame affilate ed esplorano il territorio della regione che intendono conquistare, in cerca di punti strategicamente vantaggiosi dove combattere.

Ogni compagnia militare è governata da una rigida gerarchia. L'ogre spaccateschi più intelligente e più potente guida la compagnia militare finché non cade in battaglia, momento in cui il suo successore designato assume il comando, spesso reclamando le armi e i trofei del suo predecessore caduto. Uno spaccateschi deve combattere per ottenere un posto all'interno della catena di comando e tutte le dispute tra i vari membri della compagnia militare vengono risolte con combattimenti non letali. Anche se è incapace

di provare affetto duraturo per un compagno d'armi, uno spaccateschi sa bene che non deve mai reclamare la vita di un alleato e non priverebbe mai un altro spaccateschi della possibilità di morire gloriosamente sul campo di battaglia.

PERSONAGGI OGRE SPACCATESCHI

Molti degli ogre spaccateschi fuori dal comune sono guerrieri o ranger.

I personaggi ogre spaccateschi possiedono i seguenti tratti:

- +14 alla Forza, +6 alla Costituzione, -2 al Carisma.
- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.
- Spazio/Portata: 3 m/3 m.
- La velocità base sul terreno di un ogre spaccateschi è di 12 metri.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Visione crepuscolare.
- Dadi Vita razziali: Un ogre spaccateschi comincia con otto livelli di gigante, che gli forniscono 8d8 Dadi Vita, un



Ogre spaccateschi

	Ogre spaccateschi Gigante Grande	Ogre spaccateschi sergente, Guerriero di 3° livello Gigante Grande
Dadi Vita:	8d8+24 (60 pf)	8d8+40 più 3d10+15 (107 pf)
Iniziativa:	+0	+0
Velocità:	9 m in mezza armatura chiodata (6 quadretti); velocità base 12 m	9 m in <i>armatura completa chiodata</i> +1 (6 quadretti); velocità base 12 m
Classe Armatura:	20 (-1 taglia, +2 naturale, +7 mezza armatura chiodata, +2 scudo pesante chiodato), contatto 9, colto alla sprovvista 20	23 (-1 taglia, +1 Des, +2 naturale, +9 <i>armatura completa chiodata</i> +1, +2 scudo pesante chiodato), contatto 10, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta:	+6/+21	+9/+26
Attacco:	Morning star +12 in mischia (2d6+7) o scudo chiodato +12 in mischia (1d8+3) o roccia +6 a distanza (2d6+7)	Spada bastarda +18 in mischia (2d8+9/17-20) o colpo di scudo +17 in mischia (1d8+4) o lancia da cavaliere (2d6+9/x3) o roccia +10 a distanza (2d6+9)
Attacco completo:	Morning star +8/+3 in mischia (2d6+7) e scudo chiodato +8 in mischia (1d8+3) o roccia +6 a distanza (2d6+7)	Spada bastarda +14/+9 in mischia (2d8+9/17-20) e colpo di scudo +13 in mischia (1d8+4) o lancia da cavaliere +17/+12 in mischia (2d6+9/x3) o roccia +10 a distanza (2d6+9)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	3 m/3 m
Attacchi speciali:	Scagliare rocce	Scagliare rocce
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare	Scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +2, Vol +2	Temp +15, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche:	For 25, Des 11, Cos 17, Int 10, Sag 10, Car 9	For 29, Des 13, Cos 20, Int 10, Sag 12, Car 6
Abilità:	Addestrare Animali +4, Artigianato (fabbricare armature o fabbricare armi) +5, Cavalcare +7, Cercare +0 (+2 porte segrete), Conoscenze (architettura e ingegneria) +5, Intimidire +1	Addestrare Animali +5, Artigianato (fabbricare armature o fabbricare armi) +5, Cavalcare +8, Cercare +0 (+2 porte segrete), Conoscenze (architettura e ingegneria) +5, Intimidire +4
Talenti:	Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi ^B , Combattere in Sella, Lottare Migliorato ^B	Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi ^B , Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Lottare Migliorato ^B
Ambiente:	Colline temperate	Colline temperate
Organizzazione:	Gruppo (4-9), compagnia militare (10-24 più 1-2 sergenti di 3° livello in sella a elefanti da guerra addestrati e 1-4 ogre) o tribù (30-60 più 50% non combattenti più 1 sergente di 3° livello per ogni 10 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 4-16 ogre e 10-30 elefanti da guerra addestrati)	Solitario o compagnia militare (1-2 più 10-24 ogre spaccateschi e 1-4 ogre)
Grado di Sfida:	5	8
Tesoro:	Standard	Standard (compresi <i>armatura completa chiodata</i> +1 e <i>mantello della resistenza</i> +1)
Allineamento:	Generalmente neutrale malvagio	Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3

bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +6, Rifl +2 e Vol +2.

– Abilità razziali: I livelli di gigante di un ogre spaccateschi gli conferiscono punti abilità pari a 11 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Addestrare Animali, Artigianato, Cavalcare, Conoscenze (architettura) e Intimidire.

– Talenti razziali: I livelli di gigante di un ogre spaccateschi gli conferiscono tre talenti.

– Talenti bonus: Un ogre spaccateschi ottiene Lottare Migliorato e Combattere con Due Armi come talenti bonus.

– Competenza nelle armi e nelle armature: Un ogre spaccateschi è automaticamente competente nelle armi semplici, nelle armi da guerra, in tutte le armature e negli scudi.

– Bonus di armatura naturale +2.

– Attacchi speciali: Scagliare rocce.
– Linguaggi automatici: Comune, Gigante. Linguaggi bonus: Goblin, Nanico, Orchesco, Terran.

– Classe preferita: Guerriero.

– Modificatore di livello +3.

OGRE SPACCATESCHI IN EBERRON

Gli ogre spaccateschi affollano i ranghi degli eserciti del Droaam. Sono nativi delle Terre di Pietra e delle Montagne Byeshk, nel Droaam settentrionale, nonché delle aree settentrionali delle Marche dell'Ombra. Durante l'Ultima Guerra, gli ogre spaccateschi del Droaam orientale effettuarono numerose incursioni nel Breland occidentale.

ONNIMENTALE

Elementale Mastodontico (Acqua, Aria, Extraplanare, Fuoco, Terra)

Dadi Vita: 32d8+288 (432 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 15 m (perfetta), nuotare 15 m

Classe Armatura: 32 (-4 taglia, +26 naturale), contatto 6, colto alla sprovista 32

Attacco base/Lotta: +24/+48

Attacco: Schianto +32 in mischia (2d8+12 più 2d8 fuoco e 1d8 elettricità) o palla elementale +20 a distanza (4d6+12 più 1d8 fuoco)

Attacco completo: 2 schianti +32 in mischia (2d8+12 più 2d8 fuoco e 1d8 elettricità) o palla elementale +20 a distanza (4d6+12 più 1d8 fuoco)

Spazio/Portata: 6 m/6 m

Attacchi speciali: Morte e rinascita, palla elementale

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10%/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità all'elettricità e al fuoco, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +18, Vol +12

Caratteristiche: For 35, Des 10, Cos 28, Int 10, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +37, Nuotare +20, Osservare +37

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Piano Elementale del Fuoco

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 33-48 DV (Mastodontico); 49-64 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Una creatura lampeggiante, avvolta nel fuoco, nell'elettricità, nell'acqua e in un turbine d'aria, avanza rapidamente, distruggendo tutto ciò che incontra sul suo cammino.

Gli onnimentali sono i discendenti degli esseri elementali creati magicamente. Sebbene in origine dovessero fungere da ambasciatori tra le armate elementali in guerra dei tempi antichi, gli onnimentali divennero invece dei potenti guerrieri. Ora vagano per i Piani Elementali senza curarsi della loro funzione originaria.

A questa combinazione di elementi mancano molte delle forme di attacco degli specifici elementali, ma anche parecchie delle loro limitazioni. Ad esempio, a differenza di un elementale del fuoco, un onnimentale può entrare nell'acqua o in altri liquidi non infiammabili; quando lo fa, gli aspetti di aria, terra e acqua della creatura formano degli strati protettivi attorno all'aspetto di fuoco del suo corpo. Un onnimentale è alto 14,4 metri e pesa 10 tonnellate.

Gli onnimentali parlano l'Aquan, l'Auran, l'Ignan e il Terran.

COMBATTIMENTO

Un onnimentale, un combattente notevole in tutti i tipi di terreno, è in grado di devastare un intero campo di battaglia. La sua taglia e la sua portata gli consentono di attaccare numerosi nemici a distanza. L'attacco di palla elementale consente alla creatura anche di ricorrere ad altre opzioni a lunga distanza.

Morte e rinascita (Sop): Quando un onnimentale scende a 0 punti ferita, esplose scindendosi nelle varie parti elementali che lo compongono, creando quattro elementali Enormi con 16 DV, uno dell'acqua, uno dell'aria, uno del fuoco e uno della terra (vedi pagine 89-94 del *Manuale dei Mostri* per le relative statistiche). (Sconfiggere questi elementali Enormi non procura nessun punto esperienza aggiuntivo. Il loro valore in PE è già calcolato nel Grado di Sfida dell'onnimentale.)

Palla elementale (Str): Come azione standard, un onnimentale può staccare una parte di sé per creare un grumo di terra fiammeggiante che può scagliare contro un avversario fino a una distanza di 30 metri. L'uso di questa capacità riduce di 10 gli attuali punti ferita dell'onnimentale.

Abilità: Un onnimentale riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

ONNIMENTALI IN EBERRON

Anche se gli gnomi di Zilargo hanno padroneggiato la capacità di vincolare gli elementali all'interno degli oggetti magici, non sono ancora riusciti a catturare e vincolare un onnimentale evocato. Alcuni hanno tentato, ma i risultati sono stati inevitabilmente catastrofici. Corre voce che i drow di Xen'drik custodiscano il segreto per vincolare gli onnimentali, ma anche i tentativi di riprodurre le loro ricerche si sono rivelati disastrosi.



Onnimentale

ORSO SEGUGIO COMBATTIMENTO

Bestia magica Grande
Dadi Vita: 10d10+50 (105 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +2 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +10/+22
Attacco: Morso +18 in mischia (1d8+9)
Attacco completo: Morso +18 in mischia (1d8+9) e 2 artigli +13 in mischia (1d6+5)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Armi naturali incantate, afferrare migliorato, sbilanciare
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10, olfatto acuto, passo senza tracce, empatia selvatica
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +9, Vol +5
Caratteristiche: For 27, Des 15, Cos 21, Int 16, Sag 14, Car 12
Abilità: Ascoltare +17, Conoscenze (natura) +16, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +13, Osservare +17, Sopravvivenza +18 (+20 negli ambienti naturali di superficie)
Talenti: Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Allerta, Attacco Poderoso, Furtivo, Seguire Tracce^b
Ambiente: Foreste temperate
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: 11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello: +4 (gregario)

Un grosso orso dalle zanne lunghe e affilate simili a quelle di un lupo osserva la scena attorno a sé. Il collo è tozzo e la coda è lunga e folta.

Gli orsi segugio sono cacciatori provetti e molti intelligenti. Solitamente sono creature solitarie, assai gelose della loro riservatezza, che si limitano a cacciare nelle foreste, ma a volte collaborano con le creature di allineamento buono, se la causa è meritevole.

Sono in molti a ridere quando sentono parlare del favoleggiato orso segugio. Alcuni lo considerano un mito, un'invenzione di qualche cacciatore ubriaco. Sono pochi gli avvistamenti di un orso segugio provenienti da fonti affidabili.

Un orso segugio comune è alto 1,95 metri al garrese, quando cammina su quattro zampe. Può arrivare a pesare fino a 1.000 kg.

Gli orsi segugio parlano il Comune e il Silvano.

Un orso segugio solitamente attacca in risposta a una minaccia. Si concentra per cercare di combattere con un avversario alla volta. Quando quell'avversario è stato abbattuto, si sposta sull'avversario successivo.

Armi naturali incantate (Sop): Un orso segugio ottiene un bonus di potenziamento +1 a tutti i tiri per colpire e per i danni con tutte le sue armi naturali.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un orso segugio deve colpire con un artiglio. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Sbilanciare (Str): Un orso segugio che colpisce con un attacco con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore di prova +12) come azione gratuita senza dover compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare l'orso segugio.

Passo senza tracce (Str): Un orso segugio non lascia nessuna traccia quando si sposta negli ambienti naturali ed è impossibile seguirne le tracce. Può lasciare una pista da seguire, se così desidera.

Empatia selvatica (Str): Un orso segugio può migliorare l'atteggiamento di un animale. Questa capacità funziona come una prova di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un individuo. L'orso segugio tira 1d20 e somma +11 al tiro per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Un tipico animale domestico ha un atteggiamento iniziale indifferente, mentre gli animali selvatici di solito sono maldisposti.

Per usare l'empatia selvatica, l'orso segugio e l'animale devono essere in grado di studiarsi l'un l'altro, che signifi-

ca che devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro in condizioni di visibilità normale. In genere, per influenzare un animale in questo modo è necessario 1 minuto, ma come accade quando si tenta di influenzare un individuo, potrebbe essere necessario un tempo maggiore o minore.

Un orso segugio può usare questa capacità anche per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2, ma subisce una penalità di -4 alla prova.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un orso segugio va da 0 a 519 kg; un carico medio da 520 a 1.039 kg; un carico pesante da 1.040 a 1.560 kg.

ORSI SEGUGIO IN EBERRON

È possibile incontrare con facilità gli orsi segugio nelle foreste temperate delle Terre dell'Eldeen, anche se gli agenti del Casato Vadalis hanno di recente imparato ad assicurarsi i servizi di queste bestie come guardiani e cavalcature, per i nobili e i mercanti più facoltosi di tutto il Khorvaire centrale.



Orso segugio

OTYUGH SANGUISUGA COMBATTIMENTO

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 9d8+54 (94 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +3 Des, +5 armatura naturale, +4 deviazione), contatto 16, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+18

Attacco: Tentacolo +14 in mischia (1d8+8)

Attacco completo: 4 tentacoli +14 in mischia (1d8+8) e 1 morso +8 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (tentacolo fino a 4,5 m)

Attacchi speciali: Stritolare, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, aura prosciugante, pelle rinforzata magicamente

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +12

Caratteristiche: For 27, Des 16, Cos 23, Int 7, Sag 18, Car 8

Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +3^o, Osservare +10, Saltare +12

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (tentacolo), Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia o nugolo (3-4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 10-12 DV (Grande); 13-22 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un ovoido rigonfio, sorretto da tre tozze zampe. Un bulbo oculare in cima a uno pseudopodo si innalza a circa sessanta centimetri dal corpo rigonfio e quattro grossi tentacoli spuntano dai fianchi. L'orribile bocca della creatura si apre sull'intera metà frontale del corpo e rivela molteplici file di denti acuminati. La pelle spessa della creatura si contrae e si contorce attorno alla strana forma del mostro, sembrando quasi infusa di un'orribile energia propria.



Otyugh sanguisuga

Come gli otyugh più comuni, la sanguisuga è un grottesco mostro sotterraneo che si nasconde nei cumuli di rifiuti. Una sanguisuga, distorta dalla magia arcana per contrastare il potere curativo degli incantatori divini, si nutre dell'energia degli incantesimi di guarigione lanciati nelle vicinanze.

Come gli altri otyugh, una sanguisuga passa la maggior parte del tempo nascosta nella sua tana. La mantiene piena di rifiuti e di carogne e si ricopre di putridume di ogni genere.

Gli incantatori divini malvagi hanno scoperto che gli otyugh sanguisughe possono inventare degli efficienti e micidiali compagni. Tali chierici malvagi hanno capito che anche quando conservano le loro preziose magie curative per se stessi, l'otyugh può comunque trarre beneficio dalla loro guarigione. Un tipico otyugh sanguisuga ha un diametro di 2,4 metri e pesa 350 kg.

Gli otyugh sanguisuga parlano il Comune.

Anche se dotati di una mente meno stabile rispetto a un normale umano, gli otyugh sanguisughe sono dotati di una forma istintiva e crudele di astuzia che si rivela assai utile nei combattimenti. Sapendo che la loro capacità di assorbire magie curative coglie molti avversari di sorpresa, gli otyugh sanguisughe cercano di ferire gli incantatori divini all'inizio di un incontro.

Stritolare (Str): Un otyugh sanguisuga infligge automaticamente danni da tentacolo con una prova di lotta effettuata con successo.

Pelle rinforzata magicamente (Sop): La pelle grigiastra e malsana di un otyugh sanguisuga è stata infusa di energia magica. Questa strana energia conferisce a un otyugh sanguisuga un bonus di deviazione +4 alla Classe Armatura.

Aura prosciugante (Sop): Ogni volta che un incantesimo o una capacità magica con il descrittore "guarigione" viene usato su una creatura entro 18 metri da un otyugh sanguisuga, l'otyugh ottiene i benefici

dell'incantesimo di guarigione come se fosse uno dei bersagli dell'incantesimo. Se un incantesimo di guarigione lanciato entro 18 metri da un otyugh sanguisuga gli garantirebbe punti ferita in eccesso rispetto al suo normale totale, l'otyugh guadagna tali punti ferita come punti ferita temporanei. Un otyugh sanguisuga non può ottenere più punti ferita temporanei dalla sua aura prosciugante di quanti non siano i suoi normali punti ferita totali. I punti ferita temporanei acquisiti in questo modo durano 1 ora.

Questa capacità influenza gli oggetti a completamento di incantesimo e ad attivazione di incantesimo (come le pergamene, i bastoni e le bacchette), ma non altri oggetti magici.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un otyugh sanguisuga deve colpire con un tentacolo. Può quindi tentare

di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Abilità: Un otyugh sanguisuga riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato. *Un otyugh sanguisuga riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando si trova nella sua tana, grazie al suo colore naturale.

OTYUGH SANGUISUGHE IN EBERRON

Gli otyugh sanguisughe sono frequenti nel Droaam, dove le Figlie di Sora Kell e i loro servitori umanoidi li usano come guardiani e cavalature. Le origini degli otyugh sanguisughe risalgono fino ai tempi del grande Impero Dhakaan e la colpa della creazione di queste mostruosità è da molti attribuita ai maghi Dhakaani.

PELLEDANZANTE COMBATTIMENTO

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 15d8+135 (202 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 25 (-1 taglia, +3 Des, +7 naturale, +6 deviazione), contatto 18, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta: +15/+25
Attacco: Schianto +20 in mischia (2d6+6)
Attacco completo: 2 schianti +20 in mischia (2d6+6)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Sbilanciare
Qualità speciali: Resistenza adattabile all'energia, riduzione del danno 15/speciale (vedi testo), scurovisione 27 m, visione crepuscolare, pelle reattiva, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +12, Vol +14
Caratteristiche: For 22, Des 17, Cos 29, Int 5, Sag 16, Car 6
Abilità: Ascoltare +14, Osservare +14
Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 16-27 DV (Grande)
Modificatore di livello: -

Questo possente umanoide è alto più di 2,7 metri e il volto bestiale è vagamente simile a quello di una lucertola. La pelle è coperta da chiazze di un carapace stranamente malleabile, un guscio vagamente iridescente e in continuo movimento, che copre le spalle, il torace e i fianchi. La creatura è dotata di due possenti arti anteriori leggermente incurvati rispetto al corpo. Sembra un incrocio tra un gigante, una lucertola e un gorilla.

Il pelledanzante, frutto di esperimenti arcani mirati ad esplorare la natura mutevole della vita, è l'ultimo prodotto di una serie di perverse magie mistiche. Questa strana creatura è dotata di portentose capacità difensive e molti ipotizzano che i pelledanzante siano stati creati per fungere da guardiani degli incantatori arcani.

Anche se non è un mutaforma, la carne del pelledanzante è estremamente reattiva alle armi e agli attacchi magici. Le spesse sporgenze che ricoprono la parte superiore del corpo possono sembrare un carapace rigido, ma in realtà cambiano sia forma che consistenza, per resistere meglio all'attacco che la creatura subisce. Un pelledanzante è alto tra i 2,7 e i 3 metri e pesa 400 kg.

I pelledanzante parlano il Comune.

Un pelledanzante entra in combattimento senza alcun timore, sicuro che la sua pelle magica, in continua mutazione, lo proteggerà da qualsiasi attacco che gli avversari possano sferrare.

Sbilanciare (Str): Un pelledanzante che colpisce con un attacco di schianto può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore di prova +10) come azione gratuita senza dover compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il pelledanzante.

Resistenza adattabile all'energia (Sop): Un pelledanzante ottiene una resistenza all'energia basata sull'ultimo tipo di energia che gli ha inflitto danni. Se l'ultimo tipo di energia era acido, ottiene resistenza all'acido 20. Se l'ultimo tipo di energia era fuoco, ottiene resistenza al fuoco 20 e così via. Questa resistenza all'energia dura 1 minuto oppure finché un altro tipo di energia non riesce a danneggiare il pelledanzante.

Nella maggior parte dei casi, un pelledanzante non ha resistenza all'energia all'inizio di un combattimento.

Riduzione del danno (Sop): Un pelledanzante ottiene una riduzione dal danno basata sul tipo di danno dell'ultima arma che è riuscita a danneggiarlo. Se l'ultima arma che gli ha inflitto danni era un'arma perforante, ottiene riduzione del danno 15/contundente o tagliente. Se l'ultima arma che gli ha inflitto danni era un'arma tagliente, ottiene riduzione del danno 15/perforante o contundente. Se l'ultima arma che gli ha inflitto danni era un'arma contundente e perforante, ottiene riduzione del danno 15/tagliente. Questa riduzione del danno dura 1 minuto o finché un altro tipo di arma non riesce a danneggiare il pelledanzante.

Nella maggior parte dei casi, un pelledanzante non ha riduzione del danno all'inizio di un combattimento.

Pelle reattiva (Sop): L'energia magica che pervade la pelle di un pelledanzante può respingere gli attacchi addirittura prima che essi tocchino la creatura. Questa energia conferisce al pelledanzante un bonus di deviazione +6 alla Classe Armatura.

PELLEDANZANTE IN EBERRON

I pelledanzante vivono nelle caverne di molte zone del Khorvaire, anche se costituiscono un flagello particolarmente nefasto per i nani delle Rocche di Mror. Un enorme pelledanzante, noto solo come Pellemascherata, minaccia l'enclave nanica di Eigendor, e finora nessun campione o assalto comune è riuscito a eliminare la creatura.



Pelledanzante

PETALO

Folletto Minuscolo

Dadi Vita: 1d6+2 (5 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 4,5 m (3 quadretti), volare 18 m (buona)

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

Attacco base/Lotta: +0/-12

Attacco: Pugnale +7 in mischia (1d2-4)

Attacco completo: Pugnale +7 in mischia (1d2-4)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Canti soporiferi

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare

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

Caratteristiche: For 3, Des 20, Cos 15, Int 15, Sag 10, Car 18

Abilità: Acrobazia +9, Artigianato (decorazioni floreali) +6, Artista della Fuga +9, Ascoltare +4, Conoscenze (natura) +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +17, Osservare +4

Talenti: Arma Accurata^B, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia, mazzo (3-6) o giardino (7-10 più 2-6 spine)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: 2-3 DV (Minuscolo)

Modificatore di livello: +2 (gregario)

Un drappello di minuscole creature umanoidi, vestite di foglie, aleggia sul prato sbattendo le ali simili a petali. La pelle coloratissima li fa sembrare fiori che hanno preso vita. Cantano una canzone gioiosa e soave.

Questi piccoli folletti fungono da servitori, messaggeri o attendenti per i folletti più grandi e prestigiosi, come gli spiritelli o le driadi. Quando non prestano servizio per qualche altro folletto, tendono a radunarsi intorno a qualche creatura vegetale più potente (come, ad esempio, un treant) per ottenere protezione.

Anche se le creature che non sono folletti possono considerarli solo un fastidio marginale, i petali sono sempre convinti di agire nel modo più giusto e appropriato. Tutti i viaggiatori e gli avventurieri hanno bisogno di un sonno ristoratore. Tutti dovrebbero svegliarsi freschi, riposati e circondati dalla bellezza.

Al fine di mettere in atto questa filosofia, i petali cantano per spingere i viaggiatori a dormire. Poi rimuovono l'armatura, le armi e l'equipaggiamento degli avventurieri addormentati, accumulandoli in un angolo (i petali non rubano mai niente; ai loro occhi, si tratterebbe di un atto riprovevole). Dopo aver privato un viaggiatore dell'equipaggiamento, lo vestono di foglie e fiori, adornandolo con magnifiche ghir-

lande. Poi, i petali lasciano che le loro vittime si risvegliano riposati e rinfrescate in un ambiente idillico.

Anche se le azioni dei petali sarebbero divertenti e innocenti, gli avventurieri imparano a loro spese che il pericolo non proviene dai petali in sé, ma da altre creature pericolose che potrebbero vivere nella zona. I predatori e le creature prive di scrupoli sono ben liete di trarre vantaggio dalle opportunità fornite dai petali.

Il colore della pelle di un petalo assomiglia al colore di un fiore e può variare dai colori pastello più tenui al rosso o al giallo intenso. Al posto dei capelli, le loro teste sono ricoperte da boccioli fioriti, solitamente di un colore diverso da quello della loro pelle. Spesso i boccioli hanno tonalità differenti, con punte o un nucleo centrale più chiari, o addirittura a macchie o a strisce. Le ali sono decorate e colorate come i boccioli delle chiome. Un tipico petalo è alto 45 cm e pesa 1,5 kg.

I petali parlano il Silvano e il Comune.

COMBATTIMENTO

I petali usano i loro canti soporiferi da una certa distanza per far addormentare i viaggiatori. Evitano il combattimento ravvicinato.

Canti soporiferi (Sop): I petali possono intonare due tipi di canzoni che non infliggono danni, ma possono cullare una creatura fino a uno stato di rilassamento o di sonno.

Ninna nanna: Qualsiasi creatura entro un raggio di 6 metri che fallisca un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 subisce gli effetti di un incantesimo *ninna nanna*. Una creatura che superi il tiro salvezza non potrà più essere influenzata dalla *ninna nanna* di quel petalo per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Sonno: Questo canto necessita di due o più petali che si trovino a

non più di 30 metri di distanza e che cantino all'unisono. Qualsiasi creatura entro 30 metri da uno dei due cantori deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 o subire gli effetti di un incantesimo *sonno*. Ulteriori petali entro 30 metri dal bersaglio possono unirsi al coro, rafforzandolo e incrementando la CD del tiro salvezza di 1 per ogni cantore aggiuntivo. Una creatura che effettui con successo il tiro salvezza, non può più essere influenzata dal canto soporifero di quei petali per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

PETALI IN EBERRON

I petali vivono nelle foreste silvane e nei campi fioriti dell'Aundair. In quelle terre, svolgono un compito che va oltre il loro normale ruolo di spiritelli amichevoli desiderosi di far riposare i viaggiatori. Difendono attivamente le loro dimore pastorali dall'avanzata di qualsiasi creatura malvagia, usando i loro canti soporiferi come strumenti d'attacco.



Petalo

PREDATORE PUTREFATTO

Aberrazione Media

Dadi Vita: 10d8+20 (65 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 19 (+2 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +7/+9

Attacco: Mannaia+1 +11 in mischia (1d6+3/x4)

Attacco completo: Mannaia+1 +9/+4 in mischia (1d6+3/x4) e mannaia+1 +9 in mischia (1d6+2/x4)

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

Attacchi speciali: Padronanza delle mannaie, intimorire non morti (+3, 2d6+13, 10°), ferita putrescente

Qualità speciali: Animare morti, scurovisione 18 m, risucchio della non vita, immunità al risucchio di energia

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 15, Int 7, Sag 12, Car 16

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Percepire Intenzioni +4, Scalare +10

Talenti: Arma Focalizzata (ascia), Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o entourage (1 più 1d4 zombi umani popolani)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard più due mannaie+1

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 11-20 DV (Medio); 21-30 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura, simile a un gorilla, è completamente priva di peli e la spessa carne gialla e verdognola è ricoperta da strane deformazioni e piaghe cancrenose. Due robuste lingue, da cui cola una bile nerastra, spuntano dalla bocca del mostro. Ogni lingua si avvolge attorno alle grosse braccia della creatura, arrivando a leccare le lame delle mannaie che la creatura impugna.

I predatori putrefatti bramano la carne dei non morti e traggono sostentamento assorbendo le orrende energie che animano i non morti. Anche se un essere che dà la caccia e divora i non morti potrebbe sembrare una benedizione per le creature civilizzate, il predatore putrefatto rimane una minaccia anche per le creature viventi. Un predatore putrefatto è pronto a distruggere e a consumare i non morti esistenti, ma trae un piacere e un sostentamento ancora maggiore dall'uccisione delle creature viventi, che poi anima come servitori non morti per banchettare con le loro energie necromantiche.

Un predatore putrefatto sembra un gorilla tarchiato e privo di peli, dalle gambe corte e dalle braccia lunghe e possenti.

Cammina su tutte e quattro le zampe in modo simile ai gorilla, ma può reggersi solo sulle gambe posteriori quando deve combattere. Anche mentre corre tiene in mano due mannaie magiche. Un predatore putrefatto è alto circa 1,2 metri quando cammina a quattro zampe e arriva a misurare oltre 1,8 metri quando si mette in posizione eretta. Pesa circa 125 kg. La peculiarità più inquietante di un predatore putrefatto è l'uso delle lingue gemelle, che si avvolgono attorno alle braccia della creatura e sono lunghe a sufficienza da arrivare a leccare le lame delle mannaie. Essendo avvolte attorno alle braccia della creatura, le lingue seguono il movimento delle mannaie e ogni volta che un predatore putrefatto riesce a colpire qualcosa con una mannaia, le lingue tentano di leccare la ferita per renderla putrescente (vedi sotto).

Quando un predatore putrefatto tocca una creatura vivente con una delle sue lingue cancrenose dopo averla ferita, risucchia parte della salute e della vitalità della creatura. Allo stesso tempo, trasferisce parte dell'energia necromantica che pervade il suo corpo nella vittima. Se la creatura colpita dalla lingua dovesse morire nel giro di 24 ore, il predatore putrefatto potrà animarla come creatura non morta. Anche se prima o poi divoreranno tutte le creature che animano, i predatori putrefatti sono abbastanza intelligenti da tenere alcune delle loro creazioni non morte al proprio fianco come servitori.

I predatori putrefatti, generati e distorti dalla magia, vennero creati per combattere in qualche dimenticata guerra fra maghi, forse concepiti per contrastare le legioni di non morti di qualche potente gruppo di necromanti. Il fatto che siano sopravvissuti a qualsiasi traccia che parlasse dei loro creatori e alla guerra per cui erano stati creati è una dimostrazione eloquente del potere di cui dispongono queste perverse forme di vita.

I predatori putrefatti non traggono alcun sostentamento dai non morti incorporati, ma tentano comunque di controllare o distruggere queste creature, nel caso le incontrino.

I predatori putrefatti parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

Un predatore putrefatto, avversario brutale e formidabile, carica in battaglia sferrando colpi sugli avversari con le mannaie. Anche se trae sostentamento dalla carne dei non morti, un predatore putrefatto prova un piacere ineguagliato a distruggere e a rianimare le creature viventi. Anche il più vorace predatore putrefatto è abbastanza furbo da preservare parte delle creature che anima come servitori, per poi mandare queste creature in battaglia a indebolire gli avversari. Se possibile, un predatore putrefatto cerca di isolare un avversario, di abbattearlo con l'aiuto dei suoi servitori non morti e poi di animarlo immediatamente, mentre i suoi servitori non morti passano all'avversario successivo.

Se si trova in difficoltà, un predatore putrefatto non esita a usare la sua capacità di risucchio della non vita sui propri servitori non morti, assalendo la creatura non morta con le mannaie e acquisendo forza in tal modo.

Padronanza delle mannaie (Str): Le mannaie di un predatore putrefatto sono di



Predatore putrefatto

aspetto identico ad *asce+1*, con la differenza che, nelle mani di un predatore, le mannaie infliggono danni quadruplicati in caso di colpo critico (invece dei danni triplicati di una normale ascia).

Intimorire non morti (Sop): Un predatore putrefatto può intimorire i non morti come un chierico malvagio di 10° livello. Può controllare qualsiasi non morto con 5 Dadi Vita o meno quando riesce a influenzare il non morto con la sua capacità di intimorire, e può comandare fino a 10 Dadi Vita di non morti in qualsiasi momento.

Ferita putrescente (Sop): Ogni volta che un predatore putrefatto infligge danni a una creatura vivente con una delle mannaie in mischia, può compiere immediatamente un attacco di contatto con una delle lingue nere e cancrenose (bonus di attacco +9). Se l'attacco di contatto va a segno, la creatura subisce 1 danno alla Costituzione e diventa vulnerabile alla capacità di animare morti del predatore putrefatto.

Le creature immuni ai danni alle caratteristiche sono immuni a questo attacco speciale.

Animare morti (Sop): Come azione standard, un predatore putrefatto può animare qualsiasi creatura morta entro 18 metri che sia stata influenzata dalla sua capacità di ferita putrescente nelle ultime 24 ore. Le creature animate da un predatore putrefatto diventano degli zombi.

Un predatore putrefatto può animare un numero di Dadi Vita di creature pari ai suoi stessi Dadi Vita. Qualsiasi tentativo di animare una creatura i cui DV porterebbero al superamento di questo limite fallisce automaticamente. Questi non morti animati sono sotto il controllo del predatore putrefatto e non vengono conteggiati nel numero totale dei Dadi Vita di non morti che un predatore putrefatto può controllare usando la capacità di intimorire non morti.

Risucchio della non vita (Sop): Ogni volta che un predatore putrefatto infligge danni a una creatura non morta con una delle mannaie, guarisce di un numero di punti ferita pari ai danni inflitti.

Immunità al risucchio di energia (Sop): I predatori putrefatti sono immuni agli attacchi di risucchio di energia.

Abilità: Un predatore putrefatto riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

NECROTHANE

Aberrazione Media

Dadi Vita: 20d8+80 (170 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m in armatura completa (4 quadretti), scalare 4,5 m in armatura completa; velocità base 12 m, scalare base 6 m

Classe Armatura: 28 (+1 Des, +7 naturale, +9 *armatura completa+1*, +1 talento Difendere con Due Armi), contatto 11, colto alla sprovvista 27

Attacco base/Lotta: +15/+18

Attacco: *Mannaia+1* +20 in mischia (1d6+4/x4)

Attacco completo: *Mannaia+1* +18/+13/+8 in mischia (1d6+4/x4) e *mannaia+1* +18 in mischia (1d6+2/x4)

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

Attacchi speciali: Padronanza delle mannaie, intimorire non morti (+4, 2d6+24, 20°), ferita putrescente

Qualità speciali: Animare morti, scurovisione 18 m, risucchio della non vita, immunità al risucchio di energia

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +8, Vol +14



Necrothane

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 19, Int 12, Sag 14, Car 18

Abilità: Ascoltare +25, Diplomazia +6, Osservare +25, Percipire Intenzioni +25, Scalare +6

Talenti: Arma Focalizzata (ascia), Combattere con Due Armi, Difendere con Due Armi, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Scacciare Extra, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o entourage (1 più 1d4 trogloditi zombi)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard più *armatura completa+1* e due *mannaie+1*

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

A prima vista, questa creatura sembra un gorilla protetto da un'armatura nera come la pece. Due lingue gemelle, da cui gocciola una bile disgustosa, serpeggiano dalla testa protetta da un elmo e si avvolgono attorno alle braccia corazzate.

I necrothane sono i campioni micidiali e malevoli della specie dei predatori putrefatti. Fisicamente, un necrothane assomiglia ai suoi fratelli predatori putrefatti, ma la sagoma scimmiesca è protetta da un'armatura completa completamente nera. Grazie alle possenti opzioni di cui dispone in combattimento e alla sua capacità di creare orde sterminate di non morti, un necrothane è una minaccia in grado di spazzare via intere comunità di creature viventi. Siccome è abbastanza intelligente da rendersi conto che le sue scorrerie finiranno per attirare l'attenzione di qualche potente avventuriero, di solito si prepara alcune vie di fuga e cerca di entrare in possesso di qualche oggetto magico che gli consenta di dileguarsi rapidamente, se se ne presentasse il bisogno.

In qualche rara occasione, un necrothane stringe un patto sacrilego di qualche tipo con un necromante o una cabala di sacerdoti malvagi. Questi incantatori forniscono al necrothane l'equipaggiamento magico e le vittime viventi di cui necessita, e il necrothane a sua volta offre a questi incantatori un modo facile di animare e mantenere un esercito di servitori zombi.

Combattimento

Un necrothane affronta il combattimento allo stesso modo di un predatore putrefatto, ma la sua capacità di comandare un maggior numero di non morti gli consente di applicare tecniche più sofisticate. Generalmente, un necrothane rimane nascosto in qualche locazione segreta, ordinando ai suoi servitori non morti di portargli delle creature viventi da animare e consumare.

Padronanza delle mannaie (Str): Le mannaie di un necrothane sono di aspetto identico ad *ascia+1*, con la differenza che, nelle mani di un necrothane, le mannaie infliggono danni quadruplicati in caso di colpo critico (invece dei danni triplicati di una normale ascia).

Intimorire non morti (Sop): Un necrothane può intimorire i non morti come un chierico malvagio di 20° livello. Può controllare qualsiasi non morto con 10 Dadi Vita o meno quando riesce a influenzare il non morto con la sua capacità di intimorire, e può comandare fino a 20 Dadi Vita di non morti in qualsiasi momento.

Ferita putrescente (Sop): Ogni volta che un necrothane infligge danni a una creatura vivente con una delle mannaie in mischia, può compiere immediatamente un attacco di contatto con una delle lingue nere e cancrenose (bonus di attacco +18). Se l'attacco di contatto va a segno, la creatura subisce 1 danno alla Costituzione e diventa vulnerabile alla capacità di animare morti del necrothane.

Le creature immuni ai danni alle caratteristiche sono immuni a questo attacco speciale.

Animare morti (Sop): Come azione standard, un necrothane può animare qualsiasi creatura morta entro 18 metri che sia stata influenzata dalla sua capacità di ferita putrescente nelle ultime 24 ore. Le creature animate da un necrothane diventano degli zombi.

ENTOURAGE ALTERNATIVI DEI PREDATORI PUTREFATTI

Per variare gli incontri con i predatori putrefatti o i necrothane, è possibile usare la tabella sottostante per determinare l'entourage di non morti che accompagna la creatura.

	Entourage del d6 predatore putrefatto	Entourage del necrothane
1	1d4 coboldi zombi	1d3 bugbear zombi
2	1d2 trogloditi zombi	1d2 ogre zombi
3	1 bugbear zombi	1 viverna zombi
4	1 ogre zombi	1 squartatore grigio zombi
5	4d4 zombi umani popolani*	4d4 trogloditi zombi*
6	1d3+1 trogloditi zombi*	1d4+1 ogre zombi*

*Un predatore putrefatto o un necrothane può comandare un numero massimo di Dadi Vita di non morti animati pari a suoi stessi Dadi Vita (10 per un predatore putrefatto o 20 per un necrothane). I non morti aggiuntivi elencati in questa tabella sono controllati tramite la capacità di intimorire non morti della creatura.

Un necrothane può animare un numero di Dadi Vita di creature pari ai suoi stessi Dadi Vita. Qualsiasi tentativo di animare una creatura i cui DV porterebbero al superamento di questo limite fallisce automaticamente. Questi non morti animati sono sotto il controllo del necrothane e non vengono conteggiati nel numero totale dei Dadi Vita di non morti che un necrothane può controllare usando la capacità di intimorire non morti.

Risucchio della non vita (Sop): Ogni volta che un necrothane infligge danni a una creatura non morta con una delle mannaie, guarisce di un numero di punti ferita pari ai danni inflitti.

Immunità al risucchio di energia (Sop): I necrothane sono immuni agli attacchi di risucchio di energia.

Abilità: Un necrothane riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

PREDATORI PUTREFATTI E RELIGIONE

I predatori putrefatti rivestono uno strano ruolo nei sistemi di credenze religiose di molte culture. I seguaci di divinità della morte o della non morte, come Wee Jas, il Custode e la Corte Imperitura (Eberron) o Kelemvor (Forgotten Realms) credono che i predatori putrefatti siano stati creati come punizione e come flagello contro i non morti malvagi. Quelle religioni che credono nella creazione dei non morti a volte combattono contro i predatori putrefatti, ma più spesso usano queste abominevoli creature come una minaccia per tenere a bada le loro creazioni.

Alcuni credono che i predatori putrefatti seguano una loro religione personale dedicata alla morte, all'oscurità e all'energia negativa. Se questo è vero, le capacità dei loro chierici di certo si sommano alla loro capacità naturale di intimorire i non morti, e questi predatori putrefatti chierici devono essere degli avversari veramente temibili.

PREDATORI PUTREFATTI IN EBERRON

I predatori putrefatti sono empie creazioni dei daelkyr. Le speculazioni riguardo ai motivi della loro creazione si sprecano. I daelkyr potrebbero aver creato i predatori putrefatti per far fronte a qualche minaccia crescente costituita dai non morti o per contrastare qualche cabala di vampiro o qualche lich, determinati a scoprire i loro segreti, o forse potrebbero aver fatto degli esperimenti con le energie negative corrotte che si riversano in Eberron dal piano di Mabar, la Notte Senza Fine.

I predatori putrefatti infestano le caverne e i passaggi di Khyber, a volte riuscendo a farsi strada fino ai tunnel e ai cunicoli sotto le fortezze in rovina sparse per il Khorvaire. Sono anche attirati da quei luoghi in cui Mabar diventa adiacente a Eberron, verso portali e varchi pervasi di energia negativa.

PREDATORI PUTREFATTI NEL FAERÛN

Una cabala segreta di incantatori non morti chiamata la Runa Contorta creò i primi predatori putrefatti. Per essere più precisi, i predatori putrefatti furono il prodotto di tre Maestri delle Rune alleati, i capi della cabala. Il Maestro delle Rune Rhangaun, un lich umano vecchio mille anni che vive nel Calimshan, ha più di un predatore putrefatto necrothane a guardia del suo filatterio. Sapphiraktar l'Azzurro, l'unico Maestro delle Rune dracolich, usa i predatori putrefatti per rimpiazzare i guardiani non morti nel suo covo sotterraneo e per tenere sgombre le aree circostanti del Sottosuolo. L'identità del terzo Maestro delle Rune rimane segreta.

QUARAPHON

Questa insolita creatura brutale ha una forma tarchiata, simile a quella di un centauro, e la pelle è di un azzurro molto intenso. La testa oblunga ha due bocche, collocate una sopra l'altra, e quattro occhi minacciosi.

I quaraphon sono creature tracotanti e bellicose che vagano per le pianure in cerca di occasioni per affinare la loro bravura in combattimento o di qualsiasi cosa che possa costituire una sfida. I quaraphon trascorrono buona parte del loro tempo vagando per il territorio in gruppi di nomadi, cacciando mandrie di animali grossi e pericolosi come i bisonti e gli elefanti. Dato che consumano enormi quantità di cibo, il raggio di azione di una mandria di quaraphon può estendersi oltre misura e sconfinare nei territori abitati da altre razze di pianura. Molto spesso, queste intrusioni territoriali sfociano nella violenza, anche se di tanto in tanto i membri di una mandria riescono a temperare la loro natura aggressiva per riuscire a commerciare con gli stranieri.

Anche se non sono troppo svegli, i quaraphon hanno un debole per le armi e le armature di tutti i tipi e sono pronti ad attaccare chiunque entri nel loro territorio portando oggetti di questo tipo.

Un quaraphon è alto dai 2,7 ai 3 metri e pesa dai 325 ai 375 kg. La pelle è di un azzurro molto intenso ed è ricoperta di bozzi rigidi. La testa di un quaraphon è insolitamente grande ed è dotata di due bocche, una sopra l'altra, e di quattro occhi. La disposizione degli occhi è diversa per ogni quaraphon: alcuni possiedono occhi simmetrici e disposti orizzontalmente, mentre altri quaraphon danno l'impressione che gli occhi siano stati sistemati a caso sulle loro facce. Nonostante questa strana connotazione fisiologica, i quaraphon sono creature percettive e la strana disposizione dei loro occhi non sembra influenzerli più di tanto.

I quaraphon parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

Un quaraphon è un combattente che non va troppo per il sottile e si affida alla forza bruta per scoraggiare ogni serio tentativo di resistenza. È solito lanciare un urlo assordante prima di lanciarsi in carica contro la vittima.

Un quaraphon normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -3 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +3 ai tiri per i danni.

Urlo assordante (Sop): Una volta al giorno, un quaraphon può emettere una cacofonia di rumori assordanti dalle due bocche. Qualsiasi creatura entro 18 metri dal quaraphon subisce 2d6 danni sonori e deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o essere assordato per 1d6 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

QUARAPHON BRUTO

Solitamente i quaraphon diventano barbari, unendo la loro forza e la loro aggressività naturali allo stile brutale di quella classe.

Urlo assordante (Sop): Come descritto sopra, con la differenza che il tiro salvezza sulla Tempra ha CD 22 (24 quando è in preda all'ira).

Ira (Str): Due volte al giorno, questo quaraphon barbaro può cadere in preda a un'ira feroce che dura 13 round. I seguenti cambiamenti valgono fino a quando rimane nello stato d'ira: CA 21 (contatto 8, colto alla sprovvista 20); pf incrementati di 28; Att +17 in mischia (2d8+20/19-20, randello pesante+1) o +16 in mischia (1d8+12, morso); Att comp +17/+12/+7 in mischia (2d8+20/19-20, randello pesante+1) e +11 in mischia (1d8+7, morso) e +11/+11 in mischia (1d6+7, 2 zoccoli); TS Temp +17, Vol +6; For 28, Cos 31. Al termine della sua ira, il quaraphon barbaro rimane affaticato per la durata dell'incontro.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Questo quaraphon barbaro non può essere attaccato ai fianchi; mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o se viene attaccato da un avversario invisibile. Questa difesa viene negata, se la creatura viene attaccata da un ladro di 8° livello o superiore.

Percepire trappole (Str): Questo quaraphon barbaro riceve un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole. Riceve anche un bonus di +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Questo quaraphon barbaro ha la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Mantiene il bonus di Destrezza alla CA (se ne ha uno) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

SOCIETÀ DEI QUARAPHON

I quaraphon vivono da nomadi, radunati in mandrie, che vagano per le vaste pianure e le distese collinose. Molte mandrie contano tra i 30 e i 100 individui, la metà dei quali è composta da femmine e piccoli. Anche se i quaraphon sono onnivori, prediligono la carne e i maschi passano buona parte del loro tempo a dare la caccia agli animali più grossi, mentre le femmine pascolano in cerca di noci, bacche e tuberi per variare la loro dieta. I quaraphon si spostano in continuazione, viaggiano con poco carico e non amano appesantirsi con grosse quantità di beni materiali.

Il capo di una mandria di quaraphon è noto come il capotoro ed è sempre il membro più grosso e più forte. Il capotoro trascorre il tempo tenendo d'occhio i quaraphon più giovani che ambirebbero a reclamare la sua posizione privilegiata. Le urla di due quaraphon in duello echeggiano per chilometri e chilometri, diffondendo un'aura d'inquietudine per le pianure desolate. Tuttavia, anche se sono innegabilmente i maschi a comandare le tribù, le femmine anziane hanno un grosso peso in tutte le decisioni importanti: un capotoro sarebbe sciocco a prendere qualsiasi decisione senza prima aver consultato le femmine anziane della tribù. Le femmine sono anche i candidati più



Quaraphon

	Quaraphon Aberrazione Grande	Quaraphon brutto, Barbaro di 5° livello Aberrazione Grande
Dadi Vita:	9d8+54 (94 pf)	9d8+72 più 5d12+40 (185 pf)
Iniziativa:	+0	+1
Velocità:	12 m (8 quadretti)	10,5 m in corazza di piastre (7 quadretti), velocità base 15 m
Classe Armatura:	16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16	23 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale, +6 corazza di piastre+1), contatto 10, colto alla sprovvista 22
Attacco base/Lotta:	+6/+15	+11/+22
Attacco:	Morso +7 in mischia (1d8+8)*	Randello pesante+1 +15 in mischia (2d8+17/19-20) o arco lungo composito perfetto +12 a distanza (2d6+4/x3) o morso +15 in mischia (1d6+10)*
Attacco completo:	Morso +7 in mischia (1d8+8) e 2 zoccoli +2 in mischia (1d6+5)*	Randello pesante+1 +15/+10/+5 in mischia (2d8+17/19-20) e morso +9 in mischia (1d6+10) e 2 zoccoli +9 in mischia (1d6+6)* o arco lungo composito perfetto +12/+7/+2 a distanza (2d6+4/x3)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Urlo assordante	Urlo assordante, ira 2 volte al giorno
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m	Scurovisione 18 m, schivare prodigioso migliorato, percepire trappole, schivare prodigioso
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +3, Vol +8	Temp +15, Rifl +5, Vol +8
Caratteristiche:	For 20, Des 10, Cos 22, Int 7, Sag 15, Car 11	For 24, Des 12, Cos 27, Int 7, Sag 13, Car 11
Abilità:	Ascoltare +6, Intimidire +5, Osservare +6, Saltare +9, Sopravvivenza +5	Addestrare Animali +4, Ascoltare +7, Intimidire +7, Osservare +5, Saltare +8, Sopravvivenza +6
Talenti:	Allerta, Arma Naturale Migliorata (morso), Attacco Poderoso, Incalzare	Allerta, Arma Naturale Migliorata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (randello pesante), Incalzare
Ambiente:	Pianure temperate	Pianure temperate
Organizzazione:	Solitario, coppia, branco (3-6), banda (9-12) o mandria (13-50 più 100% non combattenti)	Solitario, coppia, branco (1 più 2-5 quaraphon) o banda (1 più 8-11 quaraphon)
Grado di Sfida:	5	10
Tesoro:	Standard	Standard (compresi corazza di piastre+1, randello pesante+1, arco lungo composito perfetto [bonus di For +4])
Allineamento:	Generalmente caotico neutrale	Caotico neutrale
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+5	+5

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

probabili a diventare incantatori, druide e chieriche in particolare. I quaraphon nutrono una forte diffidenza nei confronti della magia arcana e associano ogni genere di credenze superstiziose alla sua pratica. Per questo motivo, nessun quaraphon "sano di mente" desidera avere nulla a che fare con maghi o stregoni, e chi fa amicizia con un personaggio del genere viene cacciato dalla tribù.

Una volta ogni dieci anni, tutte le mandrie di quaraphon si radunano in un luogo preciso, un incrocio di tutti gli antichi sentieri migratori. Questo incontro, chiamato l'adunanza delle mandrie, è un enorme evento chiassoso, dove si stringono affari, i maschi più impetuosi competono nelle loro gare da spacconi e le femmine più giovani vengono scambiate tra una mandria e l'altra per creare alleanze e rafforzare amicizie. Alle altre creature è strettamente proibito partecipare a un'adunanza delle mandrie, e coloro che vengono sorpresi a farlo vengono usati come "prede vive" nella successiva battuta di caccia.

PERSONAGGI QUARAPHON

I quaraphon più eccezionali diventano barbari o guerrieri.

I personaggi quaraphon possiedono i seguenti tratti razziali:

- +10 alla Forza, +12 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 alla Saggezza.

- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

- Spazio/Portata 3 m/1,5 m.

- La velocità base sul terreno di un quaraphon è di 12 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Dadi Vita razziali: Un quaraphon comincia con nove livelli di aberrazione, che gli conferiscono 9d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +6 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +3, Rifl +3 e Vol +6.

- Abilità razziali: I livelli di aberrazione di un quaraphon gli conferiscono punti abilità pari a 11 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Intimidire, Osservare e Sopravvivenza.

- Talenti razziali: I livelli di aberrazione di un quaraphon gli conferiscono quattro talenti.

- Bonus di armatura naturale +7.

- Armi naturali: Morso (1d6) e zoccolo (1d6).

- Attacchi speciali: Urlo assordante (vedi sopra).

- Linguaggi automatici: Gigante.

- Classe preferita: Barbaro.

- Modificatore di livello +5.

QUARAPHON IN EBERRON

I quaraphon sono i dominatori delle savane e delle pianure di Xen'drik, che considerano i loro territori di caccia privati. Danno la caccia e si nutrono delle varie specie di dinosauri che vagano nelle pianure.

RAGNO ARPIONE

Una creatura delle dimensioni di un grosso cavallo incombe dall'alto. Assomiglia a un ragno, ma ha dieci zampe invece di otto, il corpo è ricoperto di spine appuntite e gli otto occhi sembrano più simili a occhi umani che a occhi da insetto. Due gigantesche mandibole si aprono e si chiudono lentamente, mentre la creatura scruta l'area attorno a sé.

Il ragno arpione, una creatura sotterranea, è un predatore dalle mosse fulminee temuto da tutte le creature del territorio in cui vive.

Esaminandolo più da vicino, è possibile notare che il ragno arpione non è affatto un ragno, ma qualcosa di gran lunga più sinistro. Assomiglia vagamente a un'enorme vedova nera, fatta eccezione per le centinaia di spine affilate come rasoi che coprono il suo corpo. Ognuna delle dieci zampe termina con una minuscola mano artigliata e i suoi otto occhi sono occhi umani. Può allungare l'una o l'altra delle grandi mandibole su un lungo tentacolo di cuoio dotato di una forza sorprendente. Un ragno arpione misura circa 2,4 metri di lunghezza e pesa quasi 700 kg.

I ragni arpione sono piuttosto intelligenti e spesso nidificano nelle vicinanze degli ettercap e di altri ragni mostruosi. I ragni arpione sfruttano queste creature per rafforzare le difese delle loro tane. Hanno un senso dell'umorismo particolarmente morboso e amano giocare col cibo mentre agonizza impalato sulle loro spine.

I ragni arpione parlano il Comune e il Sottocomune con voce sussurrante.

COMBATTIMENTO

Un ragno arpione è un cacciatore, abituato a inseguire le vittime in un vasto territorio attorno alla sua tana. In combattimento, usa le zanne arpione e il talento Sbilanciare Migliorato (vedi sotto) per trascinare la preda verso di sé, per poi sferrare un morso una volta che l'avversario è stato portato vicino. Se il terreno lo consente, il ragno preferisce attaccare le vittime da un punto sopraelevato (come, ad esempio, una sporgenza).

Arpione (Str): Come attacchi a distanza, un ragno arpione può sparare una o due delle sue zanne fino a 6 metri di distanza (senza incremento di gittata). Il ragno può tirare su due bersagli differenti, se lo desidera. Un colpo andato a segno infligge 1d4+1 danni e l'arpione, una volta infilzatosi nella carne del bersaglio, secerne immediatamente una colla densa e vischiosa. Il ragno può ritrarre l'arpione come azione gratuita; questo viene considerato un attacco per sbilanciare

(bonus di +10) contro la creatura attaccata all'arpione. Il fallimento significa che l'arpione si sgancia (infliggendo altri 1d4+1 danni alla vittima). Il successo indica che la vittima è stata strappata dal punto in cui si trovava e trascinata fino al ragno, che può immediatamente compiere un attacco con il morso gratuito contro la vittima. Un ragno arpione può trascinare in questo modo soltanto una creatura più piccola di sé. I tentativi di ritrarre l'arpione per trascinare una creatura di taglia pari o superiore alla sua provocano automaticamente lo sganciamento dell'arpione, come se l'attacco per sbilanciare fosse fallito. La colla secreta dalle zanne del ragno si decompone rapidamente e, alla fine del turno del ragno, la zanna si stacca automaticamente.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danni iniziali 1d6 Des, danni secondari 2d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Spine (Str): Qualsiasi creatura che colpisca un ragno arpione col suo corpo o con un'arma impugnata deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 o subire 1d6 danni perforanti dalle spine del ragno (le creature che impugnano armi con portata, come le lance lunghe, non sono soggette a questi danni). Le spine infliggono anche 1d6 danni extra se viene effettuata con successo una prova di lotta (in modo simile alle chiodature per armatura). La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Come azione di round completo, un ragno arpione può raccogliere con le zampe una creatura indifesa di taglia Media o inferiore e impalarne il corpo sulle sue spine, infliggendo 2d6 danni perforanti. Il ragno può trasportare fino a 2 creature Medie, 8 Piccole, 32 Minuscole o 128 Minute o di taglia inferiore in questo modo. I ragni arpione spesso usano questo metodo per trasportare i loro prossimi pasti.

Movimento sulle ragnatele (Str): Anche se non sono in grado di tessere ragnatele personalmente, i ragni arpione possono arrampicarsi e attraversare le ragnatele con facilità usando la loro velocità di scalare. Sono immuni agli effetti dell'incantesimo *ragnatela*.

Abilità: Un ragno arpione riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e Saltare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Talenti: Un ragno arpione ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus, anche se non soddisfa i prerequisiti.



Ragno arpione

	Ragno arpione Aberrazione Grande	Ragno arpione del terrore Aberrazione Enorme
Dadi Vita:	5d8+20 più 5 (47 pf)	9d8+54 (94 pf)
Iniziativa:	+4	+3
Velocità:	12 m (8 quadretti), scalare 6 m	12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura:	16 (-1 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12	19 (-2 taglia, +3 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta:	+3/+10	+6/+21
Attacco:	Morso +5 in mischia (1d8+3 più veleno) o zanna +6 a distanza (1d4+1 più arpionare)	Morso +11 in mischia (2d6+7 più veleno) o zanna +7 a distanza (1d6+3 più arpionare)
Attacco completo:	Morso +5 in mischia (1d8+3 più veleno) o 2 zanne +6 a distanza (1d4+1 più arpionare)	Morso +11 in mischia (2d6+7 più veleno) e 2 zanne +2 a distanza (1d6+3 più arpionare)
Spazio/Portata:	3 m/1,5 m	4,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Arpionare, veleno	Arpionare, veleno
Qualità speciali:	Scurovisione 36 m, eludere, spine, movimento sulle ragnatele	Scurovisione 36 m, eludere, spine, movimento sulle ragnatele
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +5, Vol +5	Temp +9, Rifl +8, Vol +7
Caratteristiche:	For 17, Des 19, Cos 18, Int 14, Sag 12, Car 9	For 25, Des 17, Cos 23, Int 14, Sag 12, Car 9
Abilità:	Acrobazia +13, Equilibrio +8, Nascondersi +8, Osservare +7, Saltare +21, Scalare +16	Acrobazia +16, Equilibrio +11, Nascondersi +7, Osservare +10, Saltare +26, Scalare +22
Talenti:	Riflessi in Combattimento, Robustezza Migliorata, Sbilanciare Migliorato ^B	Capacità Focalizzata (veleno), Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Sbilanciare Migliorato ^B
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario, coppia o nidiata (2-5 più 1-2 ettercap e 2-4 ragni mostruosi Medi)	Solitario, coppia o nidiata (3-12)
Grado di Sfida:	4	9
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)	10-15 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	-	-

RAGNO ARPIONE DEL TERRORE

Un ragno arpione del terrore misura 5,4 metri di lunghezza e pesa 3.600 kg.

Il ragno arpione del terrore qui presentato è ottenuto modificando le statistiche della creatura base, aumentando i suoi Dadi Vita e incrementando i punteggi di caratteristica in base ai suoi Dadi Vita.

Combattimento

Un ragno arpione del terrore attende con pazienza il momento giusto per tendere un'imboscata alle sue prede.

Arpionare (Str): Un ragno arpione del terrore può sparare le zanne fino a 6 metri di distanza (senza incremento di gittata). Un colpo andato a segno infligge 1d6+1 danni e l'arpione, una volta infilzatosi nella carne del bersaglio, secerne immediatamente una colla spessa e viscosa. Il ragno può ritrarre l'arpione come azione gratuita; questo viene considerato un attacco per sbilanciare (bonus di +21) contro la creatura attaccata all'arpione. Il fallimento significa che l'arpione si sgancia (infliggendo altri 1d6+1 danni alla vittima). Per il resto, questa capacità funziona come la capacità di arpionare del ragno arpione comune.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 20, danni iniziali 1d6 Des, danni secondari 2d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Spine (Str): Qualsiasi creatura che colpisca un ragno arpione del terrore col suo corpo o con un'arma impugnata deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 o subire

1d8 danni perforanti dalle spine del ragno (le creature che impugnano armi con portata, come le lance lunghe, non sono soggette a questi danni). Le spine infliggono anche 1d8 danni extra se viene effettuata con successo una prova di lotta (in modo simile alle chiodature per armatura). La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Come azione di round completo, un ragno arpione del terrore può raccogliere con le zampe una creatura indifesa di taglia Grande o inferiore e impalarne il corpo sulle sue spine, infliggendo 3d6 danni perforanti. Il ragno può trasportare fino a 2 creature Grandi, 8 Medie, 32 Piccole o 128 Minuscole o di taglia inferiore in questo modo.

RAGNI ARPIONE IN EBERRON

I daelkyr hanno creato i ragni arpione effettuando i loro orrendi esperimenti sui ragni mostruosi. I ragni arpione vivono a Khyber e gli esemplari più grandi (i ragni arpione del terrore) spesso sorvegliano le caverne o i passaggi che conducono alle roccaforti dei daelkyr. I ragni arpione si sono anche infiltrati nelle rovine di varie antiche roccaforti Dhakaani in tutto il Khorvaire.

RAGNI ARPIONE NEL FAERÛN

I ragni arpione minacciano tutte le creature e gli esploratori del Sottosuolo. Anche se in genere sono predatori solitari, spesso è possibile incontrarli molto numerosi in una regione dell'Oscuro Nord nota come il Labirinto, specialmente nei pressi della metropoli dei nani grigi di Gracklstugh e nel vicino avamposto commerciale di Mantol-Derith.

RAKSHASA AK'CHAZAR

Esterno Medio (Nativo)

Dadi Vita: 17d8+68 (144 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 12 m (media)

Classe Armatura: 28 (+5 Des, +13 naturale), contatto 15, colto alla sprovista 23

Attacco base/Lotta: +17/+19

Attacco: Artiglio +19 in mischia (1d4+2)

Attacco completo: 2 artigli +19 in mischia (1d4+2) e morso +14 in mischia (1d6+1)

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

Attacchi speciali: Ondata di dolore, intimorire non morti (+6, 2d6+26, 20°), capacità magiche, incantesimi

Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforante, scurovisione 18 m, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 31

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +15, Vol +14

Caratteristiche: For 15, Des 20, Cos 18, Int 19, Sag 19, Car 22

Abilità: Artista della Fuga +25, Ascoltare +24, Camuffare +16 (+18 recitazione), Concentrazione +24, Conoscenze (arcano) +24, Conoscenze (i piani) +24, Diplomazia +24, Intimidire +22, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +24, Percepire Intenzioni +14, Raccogliere Informazioni +16, Raggiungere +30, Sapienza Magica +26, Sopravvivenza +4 (+6 su altri piani), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)

Talenti: Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario o entourage (1 più non morti; vedi sotto)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Monete standard; doppio dei beni; doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Una figura alta ed emaciata dalla testa di tigre bianca esamina la scena con sguardo feroce. Il corpo è avvolto in vesti eleganti e le mani artigliate sembrano pronte a correre in un batter d'occhio alle numerose borse per componenti di incantesimi che tiene appese alla cintura.

I rakshasa ak'chazar vagano per i piani in cerca di nuove terre da sottomettere e nuovi servitori non morti da schiavizzare. Questi rakshasa sono maestri nell'arte della magia necromantica, sebbene si dimostrino comunque potenti anche nelle altre scuole di magia. I rakshasa ak'chazar solitamente lavorano dietro le quinte, manipolando gli eventi per plasmarli al loro volere oscuro e affidandosi alla loro rete di spie, assassini e non morti intelligenti per portare a compimento i loro nefasti complotti.

Un rakshasa ak'chazar assomiglia a un umanoide con la testa di una tigre

bianca. Una corta pelliccia biancastra ricopre il corpo della creatura dalle spalle in giù e le mani sfoggiano unghie affilate come rasoi, simili agli artigli di un gatto. I palmi delle mani sono invertiti, trovandosi là dove si troverebbe il dorso della mano per gli umani. Un rakshasa ak'chazar è alto circa 1,8 metri e pesa pressappoco 87,5 kg.

I rakshasa ak'chazar hanno frequenti rapporti con gli altri rakshasa, solitamente come capi o manipolatori. Gli altri tipi di rakshasa apprezzano l'intelligenza degli ak'chazar, anche se temono le loro capacità. Non è raro che i rakshasa più deboli finiscano per eseguire i complessi piani degli ak'chazar anche mentre credono di svolgere le loro missioni personali. Tutti i rakshasa tendono a condurre esistenze solitarie, ma possono verificarsi anche casi di comunicazione e coordinazione tra le varie specie.

Un rakshasa ak'chazar solitamente fonda il suo centro di potere sul luogo di una grande battaglia, presso un grande cimitero o negli altri luoghi in cui sono sepolti numerosi cadaveri. Sfrutta il proprio potere sui non morti per creare parecchi servitori non morti intelligenti. Dopodiché, prende contatto con qualche organizzazione criminale locale (quasi sempre tramite intermediari) o perfino con qualche ufficiale politico corrotto o assetato di potere. Gioca con questi capi, offrendo loro consigli, potere o ricchezze e apprendendo nel frattempo molte cose sulle loro abitudini e sulle loro peculiarità. Poi l'ak'chazar usa la sua capacità magica *giara magica* per sostituirsi a uno di questi capi per un certo periodo di tempo, usando il corpo preso in prestito per solidificare il suo potere sulla regione.

I rakshasa ak'chazar parlano il Comune, l'Infernale e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

In battaglia, un rakshasa ak'chazar evita le situazioni di scontro ravvicinato in ogni modo possibile. È un nemico pragmatico e prudente e non sente alcun bisogno di sferrare personalmente un colpo mortale, preferendo affidarsi ai suoi servitori o ai loro incantesimi per portare a compimento l'impresa. Questi rakshasa si preoccupano di studiare i punti di forza e i punti deboli dei nemici per poi usare la magia nel modo più adeguato.

Cambiare forma (Sop): Un rakshasa ak'chazar può assumere la forma di qualsiasi umanoide, oppure tornare alla sua forma naturale, con un'azione standard.

In forma umanoide, un rakshasa ak'chazar perde i suoi attacchi con gli artigli e con il morso (anche se spesso si equipaggia con armi e armatura adeguate). Un rakshasa ak'chazar normalmente rimane in una determinata forma finché non decide di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma un rakshasa ak'chazar torna sempre alla sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Ondata di dolore (Sop): Tre volte al giorno, per 1 round



Rakshasa ak'chazar

per Dado Vita posseduto, un rakshasa ak'chazar può emanare un'aura di energia negativa come azione gratuita. Ogni creatura nel raggio di 6 metri da un rakshasa ak'chazar nel momento in cui attiva questa capacità è soggetta a un incantesimo *infliggi ferite moderate* (20° livello dell'incantatore) e rimane scossa per 1d6+1 round. Le creature all'interno dell'area possono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 per dimezzare i danni (e per ignorare l'effetto scosso). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Intimorire non morti (Sop): Un rakshasa ak'chazar può intimorire e comandare i non morti come un chierico di 20° livello. Un rakshasa ak'chazar può effettuare fino a nove tentativi di intimorire al giorno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *animare morti*; 2 volte al giorno: *controllare non morti* (CD 23), *creare non morti*; 1 volta al giorno: *creare non morti superiori*, *giara magica* (CD 21), *intrappolare l'anima* (CD 24). 20° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Un rakshasa ak'chazar lancia incantesimi come uno stregone di 12° livello. Predilige gli incantesimi delle scuole di necromanzia e ammalimento.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/6/4): 0-*aprire/chiudere, distruggere non morti* (+22 contatto a distanza), *frastornare* (CD 17), *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo* (+22 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (+19 contatto in mischia, CD 17); 1°-*armatura magica, charme su persone* (CD 18), *dardo incantato, raggio di indebolimento* (+22 contatto a distanza), *tocco gelido* (+19 contatto in mischia, CD 18); 2°-*cecità/sordità* (CD 19), *frastornare mostri* (CD 19), *immagine speculare, tocco di idiozia* (+19 contatto in mischia), *vita falsata*; 3°-*fermare non morti* (CD 20), *fulmine* (CD 19), *raggio di esaurimento* (+22 contatto a distanza, CD 20), *suggestione* (CD 20); 4°-*charme sui mostri* (CD 21), *confusione* (CD 21), *debolezza* (+22 contatto a distanza); 5°-*dominare persone* (CD 22), *teletrasporto*; 6°-*disintegrazione* (+22 contatto a distanza, CD 22).

Abilità: I rakshasa ak'chazar ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiare.

TATTICHE ROUND PER ROUND

I rakshasa ak'chazar viaggiano raramente da soli. Solitamente sono accompagnati da vari non morti creati tramite gli incantesimi *animare morti*, *creare non morti* e *creare non morti superiori* (vedi riquadro sotto). Un rakshasa ak'chazar è uno scaltro ingannatore, che solitamente si premura di sapere molte cose sui suoi avversari prima che la battaglia inizi. La creatura usa la capacità di intimorire i non morti per tenere sotto controllo i suoi servitori privi di intelligenza e spesso stringe accordi coi non morti intelligenti che ha creato, affinché lo servano in cambio di potere e altre concessioni più inquietanti.

Una volta entrato in combattimento, un rakshasa ak'chazar lascia che siano i suoi servitori non morti a sbrigare lo sporco lavoro del combattimento in mischia, mentre lui si concentra

su eventuali aggressori a distanza. Spesso attacca da una posizione nascosta, e quando il suo nascondiglio viene scoperto, si prende il tempo di trovarne un altro prima di ricominciare con gli attacchi. In battaglia, gli incantesimi sono le armi migliori di cui un rakshasa ak'chazar possa disporre e la creatura è ben consapevole dei suoi limiti in mischia.

Un rakshasa ak'chazar si premura sempre di tenere di scorta un incantesimo *teletrasporto* (tecnicamente, lo slot incantesimo di 5° livello necessario per lanciare l'incantesimo), nel caso si riveli necessaria una ritirata rapida.

Prima del combattimento: Armatura magica; immagine speculare.

Round 1: *Intrappolare l'anima* su un avversario che sembra avere un tiro salvezza sulla Volontà basso.

Round 2: *Disintegrazione* su un incantatore avversario o *dominare persone* su un altro bersaglio con un tiro salvezza sulla Volontà basso, ordinando all'individuo di attaccare uno dei suoi compagni.

Round 3: Usa un incantesimo d'attacco; si preoccupa di tenere almeno alcuni dei corpi intatti per futuri esperimenti di creazione di altri non morti.

Round 4: Ripete il lancio di incantesimi d'attacco o usa *giara magica* su un bersaglio con un tiro salvezza sulla Volontà basso. Quando usa *giara magica* in combattimento in questo modo, un rakshasa ak'chazar spesso impartisce un ordine a uno dei suoi assistenti non morti di distruggere la gemma che racchiude l'anima dell'avversario non appena l'incantesimo ha successo.

Round 5: Continua con gli incantesimi d'attacco, usando *debolezza* per eliminare gli incantesimi di alto livello degli avversari, oppure preparando attacchi con *dardo incantato* per interrompere il lancio di eventuali incantesimi da parte dei nemici.

RAKSHASA AK'CHAZAR IN EBERRON

Molti dei Signori della Polvere in realtà sono rakshasa ak'chazar. Vivono isolati all'interno di sinistre roccaforti nel sottosuolo delle Distese Demoniache, anche se ne esiste qualcuno che ha eretto la sua dimora in luoghi più vicini al cuore della civiltà del Khorvaire. Almeno un rakshasa ak'chazar è attivo all'interno della Grande Rupe nel Droaam centrale, prestando i suoi servizi e i suoi servitori non morti alle Figlie di Sora Kell in cambio di favori speciali troppo orrendi da immaginare.

RAKSHASA AK'CHAZAR NEL FAERÛN

I rakshasa ak'chazar spesso innalzano le loro dimore in quei luoghi dove la guerra, la carestia e le malattie hanno prodotto cadaveri in abbondanza da utilizzare per i loro esperimenti necromantici. Molti mantengono un basso profilo; tuttavia, si ritiene che almeno un paio di rakshasa ak'chazar siano attivi nella città di Unthalass, di recente occupata dall'esercito del Mulhorand. Alcuni dei loro agenti sono intenti a fomentare il malcontento nelle città del Chesenta di Cimbar, Luthcheq e Soorenar.

ESEMPIO DI ENTOURAGE DI UN AK'CHAZAR

Molti rakshasa ak'chazar viaggiano con un entourage di non morti che li accompagna. Il DM può creare la propria schiera personale di non morti (fino a 20 DV) oppure tirare per selezionarli tra quelli della tabella di seguito. Il LI per un qualsiasi incontro di questi entourage è 15 (lo stesso previsto per l'incontro con un ak'chazar da solo).

d%	Entourage
01-10	10 zombi umani popolani
11-20	6 ghoul e 2 ghastr
21-35	5 ombre e 1 wraith
36-50	4 wraith
51-65	3 trogloditi zombi e 1 mummia
66-80	2 ettin scheletri
81-90	1 troll scheletro e 1 mohrg
91-100	1 ogre zombi e 1 divoratore

RAKSHASA NAZTHARUNE

Esterno Medio (Nativo)

Dadi Vita: 11d8+44 (93 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 24 (+5 Des, +5 naturale, +4 giaco di maglia in mithral), contatto 15, colto alla sprovista 19

Attacco base/Lotta: +11/+13

Attacco: Spada corta +17 in mischia (1d6+2/19-20) o artiglio +16 in mischia (1d4+2) o arco corto composito (bonus di For +2) +16 a distanza (1d6+2/x3)

Attacco completo: Spada corta +15/+10/+5 in mischia (1d6+2/19-20) e spada corta +15 in mischia (1d6+1/19-20) o 2 artigli +16 in mischia (1d4+2) o arco corto composito (bonus di For +2) +16/+11/+6 a distanza (1d6+2/x3)

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

Attacchi speciali: Individuazione dei pensieri, attacco furtivo +6d6

Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforante, scurovisione 18 m, eludere, nascondersi in piena vista, eludere migliorato, schivare prodigioso migliorato, tratti degli esterni, salto d'ombra, resistenza agli incantesimi 21, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +12, Vol +7

Caratteristiche: For 14, Des 20, Cos 18, Int 15, Sag 11, Car 15

Abilità: Acrobazia +21, Artista della Fuga +19, Ascoltare +14, Camuffare +20* (+22* recitazione), Cercare +16, Diplomazia +4, Equilibrio +21, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Osservare +14, Raggiare +20*, Saltare +8, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami)

Talenti: Arma Accurata, Arma Focalizzata (spada corta), Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard più giaco di maglia in mithral

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Questa creatura è avvolta in abiti scuri. Il corpo sembra quello di un umano, fatta eccezione per una folta pelliccia nera e per la testa da tigre, anch'essa completamente nera.

C'è chi ipotizza che i rakshasa siano l'incarnazione diretta del male, ma quei rari individui che hanno incontrato un letale naztharune, e sono sopravvissuti per raccontarlo, sanno che non si tratta di teorie, ma di un dato di fatto. Come gli altri rakshasa, i palmi delle mani di un rakshasa naztharune sono rivolti verso l'alto, là dove normalmente si troverebbe il dorso della mano di un umano. Anche se questa peculiarità fisica non ha conseguenze sulla destrezza della creatura, rende il rakshasa

una vista assai inquietante per quanti non conoscono bene l'anatomia della creatura.

I rakshasa naztharune, come molti altri rakshasa, tendono ad essere creature solitarie, ma sono disposte a collaborare con altri rakshasa quando necessario, e perfino ad agire in gruppo con altri naztharune con continuità. A volte lavorano come spie e infiltrati per i rakshasa ak'chazar, oppure si mettono a disposizione del miglior offerente come mercenari e assassini. I rakshasa naztharune nutrono un forte disprezzo per tutte le creature che non siano dei rakshasa, ma sanno nascondere questo sentimento quando hanno convenienza a farlo. A differenza di molti altri rakshasa loro simili, i rakshasa naztharune provano in modo più attenuato l'impulso di essere "il capo" in ogni operazione. Sono dei veri mercenari, sia nei loro desideri che nei loro bisogni.

Un rakshasa naztharune è alto e pesa all'incirca quanto un elfo (1,5 metri, 50 kg).

I rakshasa naztharune parlano il Comune, l'Infernale e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

A differenza dei loro cugini incantatori, un rakshasa naztharune ama avvicinarsi furtivamente a un bersaglio per poi ucciderlo in combattimento ravvicinato. Quando gli è possibile, usa i suoi alleati per distrarre gli avversari e portarsi in una posizione che gli consenta di attaccare ai fianchi.

Individuazione dei pensieri (Sop): Un rakshasa naztharune può usare individuazione dei pensieri in modo continuato come per l'incantesimo (18° livello dell'incantatore; Volontà CD 17 nega). Può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Cambiare forma (Sop): Un rakshasa naztharune può assumere la forma di qualsiasi umanoide, oppure tornare alla sua forma naturale, con un'azione standard. In forma umanoide, un rakshasa naztharune perde i suoi attacchi con gli artigli (anche se spesso si equipaggia con armi e armatura adeguate). Un rakshasa naztharune normalmente rimane in una determinata forma

finché non decide di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma un rakshasa naztharune torna sempre alla sua forma naturale quando viene ucciso.

Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Eludere (Str): Un rakshasa naztharune non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

Nascondersi in piena vista (Sop): Un rakshasa naztharune può usare l'abilità Nascondersi anche se è osservato. Fintanto che si trova entro 3 metri da un qualche tipo d'ombra, il rakshasa naztharune può nascondersi alla vista altrui in campo aperto anche se non c'è nulla dietro a cui nascondersi. Tuttavia, non può usare la sua stessa ombra per nascondersi.



Rakshasa naztharune

Eludere migliorato (Str): Questa capacità funziona come eludere, ma con la differenza che pur continuando a non subire nessun danno se effettua con successo il tiro salvezza sui Riflessi contro incantesimi come *palla di fuoco* o un'arma a soffio, ora subisce solo danni dimezzati se fallisce il tiro salvezza.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Un rakshasa naztharune non può essere attaccato ai fianchi, se non da un ladro di almeno 15° livello.

Salto d'ombra (Sop): Un rakshasa naztharune possiede la capacità di spostarsi tra le ombre come se stesse usando un incantesimo *porta dimensionale*. L'unica limitazione è la necessità di iniziare e terminare lo spostamento magico in un'area dove siano presenti delle ombre. Un rakshasa naztharune può saltare fino a 6 metri al giorno in questo modo; può trattarsi di un singolo salto di 6 metri o di due salti da 3 metri ciascuno.

Attacco furtivo (Str): Se un rakshasa naztharune riesce a sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per infliggere danni extra. In pratica, l'attacco del rakshasa naztharune infligge danni extra ogni volta che al bersaglio viene negato il bonus di Destrezza alla CA (che il bersaglio abbia o meno un bonus di Destrezza), oppure quando il rakshasa naztharune attacca il bersaglio ai fianchi. Questi danni extra sono 1d6 danni al 1° livello, e aumentano di 1d6 ogni due livelli da ladro successivi. Nel caso in cui il rakshasa naztharune metta a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Schivare prodigioso (Str): Un rakshasa naztharune ha la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista.

Abilità: Un rakshasa naztharune riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Raggiare e Camuffare.

*Quando un rakshasa naztharune usa cambiare forma, riceve un bonus di circostanza +10 aggiuntivo alle prove di Camuffare. Se legge la mente di un avversario, il suo bonus di circostanza alle prove di Camuffare e Raggiare aumenta di un ulteriore +4.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un rakshasa naztharune in genere attacca tendendo un'imboscata. I naztharune a volte lavorano in coppia per approfittare al massimo delle opportunità di attaccare ai fianchi e di sferrare attacchi furtivi. Evitano di scontrarsi con i costrutti, i non morti e le altre creature contro cui non possono usare i loro attacchi furtivi.

Prima del combattimento: Si nasconde e usa *individuazione dei pensieri* per seguire l'avvicinamento delle vittime.

Round 1: Salta fuori dalle ombre, attacca una creatura vivente con una spada corta e infligge danni da attacco furtivo.

Round 2: Si sposta e si nasconde di nuovo. Se non è in grado di nascondersi (a causa di un incantesimo *luce diurna* o per qualsiasi altro motivo), compie un attacco completo.

Round 3: Si sposta e si nasconde di nuovo. Se non è in grado di nascondersi (a causa di un incantesimo *luce diurna* o per qualsiasi altro motivo), compie un attacco completo. Se ferito in modo moderato, usa il salto d'ombra per portarsi al sicuro e fuggire. Ripete le tattiche del round 3 finché il combattimento non ha termine.

PERSONAGGI RAKSHASA NAZTHARUNE

I personaggi rakshasa naztharune possiedono i seguenti tratti razziali:

– +4 alla Forza, +10 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, +4 all'Intelligenza, +4 al Carisma.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un rakshasa naztharune è di 12 metri.

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Dadi Vita razziali: Un rakshasa naztharune comincia con undici livelli di esterno, che gli conferiscono 11d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +11 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +7, Rifl +7 e Vol +7.

– Abilità razziali: I livelli di esterno di un rakshasa naztharune gli conferiscono punti abilità pari a 14x (8 + modificatore Int). Le sue abilità di classe sono Acrobazia, Artista della Fuga, Ascoltare, Camuffare, Cercare, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Raggiare. Un naztharune riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggiare, e può ricevere ulteriori bonus usando cambiare forma (+10 alle prove di Camuffare) e individuazione dei pensieri (+4 alle prove di Camuffare e Raggiare).

– Talenti razziali: I livelli di esterno di un rakshasa naztharune gli conferiscono quattro talenti.

– Bonus di armatura naturale +5.

– Armi naturali: 2 artigli (1d4).

– Individuazione dei pensieri (Sop): La CD del tiro salvezza è 15 + modificatore di Car del personaggio.

– Qualità speciali (vedi sopra): Cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforante, scurovisione 18 m, eludere, nascondersi in piena vista, eludere migliorato, schivare prodigioso migliorato, salto d'ombra, resistenza agli incantesimi 21 + livelli di classe, schivare prodigioso.

– Linguaggi automatici: Comune, Infernale. Linguaggi bonus: Silvano, Sottocomune.

– Classe preferita: Ladro. I rakshasa naztharune sono automaticamente qualificati per la classe di prestigio dell'assassino.

– Modificatore di livello +5.

RAKSHASA NAZTHARUNE IN EBERRON

I rakshasa naztharune sono i fedeli servitori dei grandi rakshasa rajah imprigionati a Khyber, sotto le Distese Demoniache. Eseguono i voleri malvagi dei loro padroni nel mondo esterno, eliminando le possibili minacce ai Signori della Polvere e spiando i loro nemici dalle ombre. I rakshasa naztharune spesso lavorano in coppia e possono contare su tirapiedi e scherani sparpagliati in tutto il Korvaire, soprattutto tra i membri di medio e alto rango delle gilde di ladri.

RAKSHASA NAZTHARUNE NEL FAERUN

Molti rakshasa naztharune servono come spie e assassini per i rakshasa ak'chazar. Una coppia di rakshasa ak'chazar attiva nell'Unther ha inviato alcuni agenti naztharune ad alimentare il dissenso nel vicino Chessenta, soprattutto nelle città di Cimbar, Luthcheq e Soorenar. Questi rakshasa naztharune hanno già messo in subbuglio varie gilde locali ed eliminato i politici e i mercanti più importanti nel tentativo di fomentare l'odio reciproco tra le varie città del Chessenta fino a giungere alla guerra aperta. Alcuni rakshasa naztharune sono stati incontrati in varie città dell'ovest come Waterdeep e Calimport, in alcuni casi intenti a perseguire qualche obiettivo personale.

REIETTO ARBOREO

Questo umanoide, tremendamente sottile, è dotato di dita lunghe e appuntite e, al posto dei capelli, di una foresta di spine legnose affilate come rasoi. La lingua è lunga in modo innaturale e disseminata di spine e schegge di legno. La pelle spessa è un tessuto spinoso che lo ricopre da capo a piedi, intervallato qua e là da chiazze di spine più grosse, e gli occhi neri guizzano da un lato all'altro ansiosamente.

A differenza di molti folletti, che si trovano a loro agio nelle terre selvagge, i sinistri reietti arborei si nascondono nei vicoli bui e nei bassifondi delle grandi città. Purché un ambiente contenga grossi cumuli di legno vecchio e consumato in cui sia possibile nascondersi e una buona quantità di bambini da catturare, trasformare e mangiare, un reietto arboreo è felice.

I reietti arborei sono maestri del travestimento e vengono raramente visti se non dalle loro vittime. Un reietto arboreo si muove a grande velocità ed è in grado di scalare le superfici verticali con disinvoltura. Un reietto arboreo in apparenza sembra un umanoide snello e agile. La pelle può cambiare e assumere una moltitudine di colori diversi. Mille spine gli spuntano dalla pelle, mentre alcune cadono, altre crescono rapidamente per sostituirle. Un tipico reietto arboreo è alto 1,5 metri e pesa circa 35 kg.

I reietti arborei parlano il Silvano.

COMBATTIMENTO

I reietti arborei si nascondono e attendono all'interno di cumuli di legname di scarto, edifici fatiscenti o navi in disuso, attaccando di sorpresa e sferrando attacchi furtivi. Anche se sono particolarmente abili nell'uso degli artigli, il loro attacco preferito è sputare una lunga scheggia di legno contro il bersaglio dal loro nascondiglio. Quando è costretto a combattere in mischia, il reietto arboreo si rivela alquanto codardo e cerca di fuggire, per attaccare in seguito, in un modo a lui più congeniale.

Richiamare rovi (Sop): Come azione standard, un reietto arboreo può far spuntare un ramo spinoso da qualsiasi superficie di legno non magico nel raggio di 9 metri. Questo ramo viene considerato un oggetto animato Medio con una velocità di 0 metri e la capacità straordinaria di stritolare. I reietti arborei amano creare rovi animati per ottenere aiuto negli attacchi ai fianchi contro gli avversari, o per tenerli fermi mentre loro sferrano un attacco furtivo. Controllare un rovo animato è un'azione gratuita. Un reietto arboreo può animare e controllare soltanto un rovo alla volta.

Mimetizzarsi (Sop): La pelle di un reietto arboreo può cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante. Per farlo è necessaria un'azione di round completo del reietto arboreo, che ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi. Quando è mimetizzato, un reietto arboreo ottiene anche occultamento. Non appena il reietto arboreo si muove o attacca, perde questi benefici finché non usa un'altra azione di round completo per mimetizzarsi di nuovo.

Attacco furtivo (Str): Un reietto arboreo può sferrare attacchi furtivi come un ladro, infliggendo 2d6 danni extra se mette a segno un attacco furtivo. Man mano che un reietto arboreo

acquisisce ulteriori Dadi Vita, la sua capacità di attacco furtivo migliora. Un reietto arboreo con 4 o 5 Dadi Vita infligge 3d6 danni extra, quando mette a segno un attacco furtivo, mentre un reietto arboreo con 6 Dadi Vita infligge 4d6 danni extra, quando mette a segno un attacco furtivo.

Sputare schegge (Sop): Un reietto arboreo può sputare una scheggia di legno contro un avversario con un attacco a distanza e un incremento di gittata di 9 metri. L'azione di sputare una scheggia provoca attacchi di opportunità da qualsiasi creatura che minacci il reietto arboreo. Un reietto arboreo nascosto può tentare di colpire i bersagli sputando schegge con un'azione di movimento, per poi nascondersi immediatamente dopo aver effettuato un attacco a distanza. Subisce una penalità di circostanza -20 alla prova di Nascondersi per occultarsi di nuovo dopo aver tirato. Fintanto che il bersaglio rimane entro 9 metri e non è consapevole della posizione del reietto arboreo, quest'ultimo può beneficiare di tutti i vantaggi degli attacchi furtivi con questa arma a distanza.

Andatura nel bosco superiore (Sop): Un reietto arboreo può attraversare rovi, sterpi naturali, zone infestate o terreni analoghi alla sua velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Questo comprende anche rovi, sterpi o zone infestate che sono stati manipolati magicamente per ostacolare il movimento.

Trasformazione (Sop): Un reietto arboreo può trasformare il cadavere di un umanoide o di un folletto in un cespuglio spinoso Medio a volontà. Per farlo necessita di un minuto intero di concentrazione; se il reietto arboreo viene interrotto in questo lasso di tempo, deve ricominciare la trasformazione da capo. Un corpo trasformato non irradia magia e viene considerato un

vegetale normale. Le creature trasformate in vegetali in questa maniera non possono essere riportate in vita tramite *rianimare morti* o *resurrezione*, anche se *resurrezione pura*, *miracolo* o *desiderio* riusciranno a riportare in vita un personaggio morto.

Abilità: Un reietto arboreo riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi. Riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

REIETTO ARBOREO CANAGLIA

I reietti arborei canaglia si sono adattati fino in fondo all'ambiente urbano circostante e mostrano di essere naturalmente portati a sopravvivere. Sono gli esemplari più letali e crudeli della loro specie. Alcuni guidano intere bande di reietti arborei più deboli, mentre altri sono eremiti solitari che disprezzano tutte le altre creature, compresi i loro simili.

Combattimento

Un reietto arboreo canaglia preferisce sferrare attacchi furtivi a distanza usando la sua capacità di sputare schegge. Se non può uccidere la vittima rapidamente, si ritira in tutta fretta e va in cerca di prede più facili. Una canaglia accompagnata da altri reietti arborei più deboli non fugge con la stessa facilità,



Reietto arboreo

REIETTO
ARBOREO

Illustrazione di J. Wasbak

	Reietto arboreo Folletto Medio	Reietto arboreo canaglia Folletto Medio
Dadi Vita:	2d6+5 (12 pf)	6d6+9 (30 pf)
Iniziativa:	+9	+9
Velocità:	15 m (10 quadretti), scalare 15 m	15 m (10 quadretti), scalare 15 m
Classe Armatura:	17 (+5 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12	17 (+5 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12
Attacco base/Lotta:	+1/+1	+3/+3
Attacco:	Artiglio +6 in mischia (1d4) o sputare schegge +6 a distanza (1d6)	Artiglio +8 in mischia (1d4) o sputare schegge +8 a distanza (1d6)
Attacco completo:	2 artigli +6 in mischia (1d4) o sputare schegge +6 a distanza (1d6)	2 artigli +8 in mischia (1d4) o sputare schegge +8 a distanza (1d6)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Richiamare rovi, attacco furtivo +2d6, sputare schegge, trasformazione	Richiamare rovi, attacco furtivo +4d6, sputare schegge, trasformazione
Qualità speciali:	Mimetizzarsi, riduzione del danno 5/argento, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 7, andatura nel bosco superiore	Mimetizzarsi, riduzione del danno 5/argento, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 11, andatura nel bosco superiore
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +8, Vol +5	Temp +3, Rifl +10, Vol +7
Caratteristiche:	For 11, Des 20, Cos 12, Int 18, Sag 14, Car 16	For 11, Des 21, Cos 12, Int 18, Sag 14, Car 16
Abilità:	Acrobazia +10, Ascoltare +4, Camuffare +8 (+10 recitazione), Cercare +7, Conoscenze (locali) +6, Diplomazia +5, Equilibrio +12, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +4, Percepire Intenzioni +5, Raggiungere +8, Saltare +10, Scalare +13, Sopravvivenza +5	Acrobazia +14, Ascoltare +8, Camuffare +8 (+10 recitazione), Cercare +12, Conoscenze (locali) +10, Diplomazia +7, Equilibrio +12, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +8, Percepire Intenzioni +9, Raccogliere Informazioni +5, Raggiungere +12, Saltare +10, Scalare +13, Sopravvivenza +9 (+11 seguendo tracce)
Talenti:	Arma Accurata ^B , Iniziativa Migliorata ^B , Robustezza	Arma Accurata ^B , Iniziativa Migliorata ^B , Robustezza, Schivare, Seguire Tracce
Ambiente:	Colline temperate	Pianure temperate
Organizzazione:	Solitario o banda (2-5 più 1 reietto arboreo canaglia)	Solitario o banda (1 più 2-5 reietti arborei)
Grado di Sfida:	2	6
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	3-6 DV (Medio)	-
Modificatore di livello:	+4	+4

ma si tuffa in mischia se nota l'opportunità di attaccare ai fianchi un avversario e di sferrare attacchi furtivi.

SOCIETÀ DEI REIETTI ARBOREI

Nessuno sa con certezza come abbiano avuto origine i reietti arborei; la teoria più diffusa vuole che siano poco più di driadi impazzite che in qualche modo sono riuscite a sopravvivere all'abbattimento del loro albero prescelto. Si dice che l'abbattimento dell'albero spinga la driade in uno stato di ibernazione incorporea, durante la quale si trasforma e si corrompe fino a diventare un tetra parodia del suo vecchio io. Dopo che il suo albero è stato convertito in legname ed è stato usato per costruire navi, case o steccati, il reietto arboreo si sveglia e reclama il controllo della regione in cui è stato trapiantato.

Questa teoria inizia a fare acqua, se esaminata più da vicino. Ad esempio, il reietto arboreo non sembra esibire alcun legame simbiotico con un particolare oggetto nel suo nuovo ambiente, e non è vincolato a una regione specifica. Anzi, spesso i reietti arborei vengono trasportati inconsapevolmente verso nuove città quando si imbarcano clandestinamente su qualche nave.

È difficile individuare il covo di un reietto arboreo, ma un segno sicuro della sua presenza è la comparsa di piccoli arbusti

spinosi in un deposito di legno o un magazzino abbandonato. Questi arbusti si rivelano invariabilmente i corpi delle vittime locali, catturate, uccise e trasformate dal reietto arboreo. I reietti arborei fanno attenzione a cercare queste vittime in luoghi casuali in tutta la città, e tendono a concentrarsi sugli orfani e sugli altri bambini di cui nessuno sentirà particolarmente la mancanza. I reietti arborei hanno un unico, orribile motivo per trasformare i corpi delle vittime che catturano e uccidono: adorano il sapore dei bambini uccisi che sono stati trasformati in arbusti spinosi essiccati. A volte i reietti arborei sono costretti a uccidere anche gli adulti. Trasformano anche queste vittime in arbusti, non fosse altro che per occultare i cadaveri. Tuttavia, i reietti arborei trovano che gli adulti abbiano un sapore amaro e sgradevole, quindi gli arbusti delle vittime adulte tendono ad accumularsi col tempo, rivelando che nella regione c'è un reietto arboreo attivo. Curiosamente, i reietti arborei sono riluttanti a distruggere questi arbusti, e quando diventano troppo fitti o finiscono per rivelare inequivocabilmente un'area come il covo di un reietto arboreo, le creature non fanno altro che passare a una nuova area invece che distruggere gli arbusti.

REJKAR

Esterno Grande (Freddo)

Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +0 Des, +8 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 17

Attacco base/Lotta: +5/+12

Attacco: Corno +7 in mischia (1d8+4 o Carica Poderosa 1d8+4 più 2d6)

Attacco completo: Corno +7 in mischia (1d8+4)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Sguardo congelante, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, *banchetto degli eroi*, immunità al freddo, tratti degli esterni, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 17, Des 10, Cos 16, Int 20, Sag 15, Car 15

Abilità: Artigianato (carpenteria) +13, Artigianato (fabbricare armature) +13, Artigianato (fabbricare armi) +13, Ascoltare +10, Camuffare +2 (+4 recitazione), Cercare +15, Concentrazione +11, Diplomazia +14, Intimidire +12, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +4, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Raggiare +10, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)

Talenti: Capacità Focalizzata (sguardo congelante), Carica Poderosa^B, Maestria in Combattimento

Ambiente: Nove Inferi di Baator (Cania)

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

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 6-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: +6

Questo stambecco dai muscoli possenti è ricoperto di una folta pelliccia bianca. Lunghe corna ricurve spuntano dalla fronte.

I rejkar sono una razza di creature simili ai caribù o agli stambecchi, ma dotati della capacità di congelare un bersaglio col semplice sguardo. I rejkar sono nativi di Baator e in origine dimoravano sullo strato gelido di Cania, ma non sono diavoli. Queste creature disprezzano i baatezu e i loro simili, e molte di loro si sono fatte strada verso le regioni artiche di altri piani dove poter reclamare nuovi territori su cui esercitare potere. Sognano un giorno di poter usare queste conquiste come base di potere da cui lanciare la loro riconquista di Cania.

Solitamente, i rejkar appaiono ai capi delle popolazioni artiche, promettendo di utilizzare i loro poteri magici a beneficio della tribù. Creano cibo per gli affamati, offrono aiuto nei lavori artigianali e a volte rivelano addirittura fugaci visioni del futuro. Col tempo, il capotribù finisce per dipendere totalmente dai "caribù mistici" che lo aiutano e i rejkar finiscono per controllare tutta la tribù attraverso il capo. Ben

presto, la tribù impugna le armi costruite dai rejkar per rivoltarsi contro i suoi vicini, portando ancora più mortali sotto il controllo dei mostri.

Un rejkar è lungo quasi 2,4 metri ed è alto 1,8 metri al garrese. Pesa circa 1.000 kg.

I rejkar parlano l'Abissale, il Comune, il Gigante, il Goblin, l'Infernale e il Nanico.

COMBATTIMENTO

Quando un rejkar deve affrontare un nemico più minaccioso di un comune membro delle tribù dei ghiacci, ordina ai vari servitori che tiene sotto il suo controllo di attaccare, alimentando la loro bramosia di battaglia con la magia. Quando un rejkar deve combattere, usa il suo sguardo per neutralizzare più nemici possibile prima di attaccare il più potente con una solida incornata.

Le armi naturali di un rejkar sono considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *disperazione opprimente* (CD 16), *fabbricare, ira*; 3 volte al giorno: *immagine maggiore* (CD 15); 1 volta alla settimana: *presagio*. 5° livello dell'incantatore.

Sguardo congelante (Sop): I rejkar sono dotati di un pericoloso attacco con lo sguardo che ha un raggio di azione di 9 metri. Qualsiasi creatura influenzata dallo sguardo di un rejkar viene congelata sul posto, completamente immobile perché ha il corpo ricoperto da uno strato di cristalli di ghiaccio (Tempra CD 16 nega). Ogni round dopo essere stata congelata, la creatura può tentare un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza è immune allo sguardo di quel particolare rejkar per 24 ore.

Le creature con resistenza o immunità al freddo non sono influenzate dallo sguardo congelante. Il calore è in grado di sciogliere i cristalli di ghiaccio: se una creatura congelata subisce 5 o più danni da fuoco, l'effetto ha termine. Un rejkar può sopprimere o riattivare il suo attacco con lo sguardo come azione gratuita nel suo turno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e include un bonus di +2 per il talento Capacità Focalizzata.

Banchetto degli eroi (Mag): Una volta alla settimana, tre rejkar che lavorino assieme possono creare un *banchetto degli eroi* (11° livello dell'incantatore). Le creature solitamente usano questa ricompensa come incentivo per le loro pedine.

Abilità: Un rejkar riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni.

REJKAR IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i rejkar provengono dal piano ghiacciato di Risia. Greggi di rejkar vivono nel Distesa Glaciale e, a volte, è possibile scorgere un esemplare solitario nella fredda tundra del Khorvaire nord orientale.



TSAI 2004

Rejkar

ROVETO DA BATTAGLIA

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 25d8+200 (312 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Attacco base/Lotta: +18/+37

Attacco: Schianto +28 in mischia (2d6+11/19-20)

Attacco completo: 4 schianti +28 in mischia (2d6+11/19-20)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Impalare, afferrare migliorato, raffica di spine, travolgere 2d6+16

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza all'elettricità 20 e al fuoco 20, campo di spine

Tiri salvezza: Temp +22, Rifl +6, Vol +10

Caratteristiche: For 32, Des 6, Cos 27, Int 5, Sag 10, Car 7

Abilità: Nascondersi +18*

Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 26-50 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura a sei zampe, simile a un leone, ha un corpo composto da un groviglio di liane e spine. Ogni coppia dei suoi arti, simili alle zampe di un gorilla, è leggermente più corta rispetto alla coppia precedente: le zampe anteriori sono le più lunghe, quelle centrali sono leggermente più corte e quelle posteriori sono ancora più corte. Numerose spine lunghe e acuminate sporgono da ogni punto del corpo della creatura, rendendo impossibile ogni forma di avvicinamento o di accerchiamento senza rischiare gravi ferite.

I roveti da battaglia sono vegetali alterati magicamente per servire come gigantesche macchine d'assedio viventi, in grado di distruggere con facilità intere formazioni di truppe inferiori sul campo di battaglia. Anche se creati per la guerra, i roveti da battaglia sono sfuggiti da tempo al controllo dei loro creatori e ora vagano privi di controllo per le foreste e per i campi. Un singolo rovetto da battaglia è in grado di distruggere un piccolo paese, ed è per questo motivo che un suo avvistamento nei pressi di qualsiasi insediamento viene considerato un evento di importanza vitale.

I roveti da battaglia sono dotati di una rudimentale forma d'intelligenza, ma non sono in grado di parlare. In quei rari casi in cui qualche druido o qualche incantatore di abilità analoga è riuscito a comunicare con loro, i roveti da battaglia si sono dimostrati intrattabili e indifferenti. Qualche druido malvagio potente è riuscito a trovare un modo per controllare i roveti da battaglia mediante la magia, facendone dei temibili guardiani, una volta assoggettati.

Un rovetto da battaglia cammina su tutte e sei gli arti, ma quando combatte si erge soltanto su un paio di zampe, menando colpi possenti e selvaggi con le zampe anteriori. Un rovetto da battaglia è largo quasi quanto è alto e, in confronto a un umanoide di taglia analoga, appare tozzo e squadrato.

I roveti da battaglia sono ricoperti da una pelle dura e gommosa del colore del fango essiccato, anche se alcuni dei filamenti simili a liane che avvolgono il suo corpo sono di colore verdastro. Questi giganteschi vegetali possono raggiungere anche i 4,5 metri di lunghezza e un peso di 9.000 kg.

I roveti da battaglia non sono in grado di parlare, ma possono capire parole e frasi semplici in Silvano.

COMBATTIMENTO

Un rovetto da battaglia non è né intelligente né creativo a sufficienza da adottare una qualsivoglia tattica. Avanza verso i nemici sulle zampe possenti, scagliando raffiche di spine nel caso gli avversari si rivelino troppo sfuggenti per essere catturati. Sebbene un rovetto da battaglia sia tardo di riflessi per i parametri umani, almeno è abbastanza percettivo da saper usare le sue varie forme d'attacco nel modo più efficace, travolgendo i gruppi più numerosi di avversari più piccoli, sfruttando le raffiche di spine contro i nemici in fuga e avvicinandosi a quegli avversari intenzionati a combattere in mischia, in modo da ferirli con le sue spine acuminate. Più per caso che per strategia, i roveti da battaglia hanno sviluppato un'unica tecnica di combattimento che è estremamente efficace contro gli avversari di taglia Media o inferiore. Il rovetto da battaglia si fa avanti fino a raggiungere l'avversario e usa il talento Colpo Terrificante, ottenendo un attacco di opportunità contro il suo avversario se l'attacco va a segno, dal momento che la creatura influenzata viene spinta attraverso l'area minacciata del rovetto da battaglia.

Impalare (Str): Ogni volta che un rovetto da battaglia entra con successo in lotta con una creatura di taglia Media o inferiore, esiste una possibilità che questa creatura rimanga impalata su una delle sue spine. Dopo che la lotta ha avuto inizio, un rovetto da battaglia può effettuare un'altra prova di lotta come azione gratuita per impalare la creatura sulle sue spine.

Una creatura impalata è indifesa finché non riesce a vincere una prova di lotta contrapposta col rovetto da battaglia. Fintanto che le altre creature con cui sta lottando sono tutte impalate, il rovetto da battaglia non viene considerato in lotta (il rovetto da battaglia non perde il bonus di Destrezza alla CA, minaccia ancora le aree attorno a sé e può usare i suoi attacchi rimanenti contro altri avversari). Quando effettua una prova di lotta contro delle creature impalate, un rovetto da battaglia subisce una penalità di -20 alle prove di lotta.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un rovetto da battaglia deve colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Raffica di spine (Str): I roveti da battaglia sviluppano e perdono le loro spine a un ritmo incredibilmente rapido, impennandosi sulle zampe posteriori e inarcando il corpo in avanti possono scagliare una micidiale raffica di spine. Come azione standard, un rovetto da battaglia può lanciare una raffica di spine, incentrando la raffica in un punto qualsiasi entro un raggio di 18 metri. Le spine infliggono 8d6 danni perforanti a tutte le creature entro un raggio di 3 metri (Riflessi CD 33 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Travolgere (Str): Riflessi CD 33 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Campo di spine (Str): Le spine sul corpo di un rovetto da battaglia si protendono nell'area attorno alla creatura, esercitando vari effetti sulle creature che attraversano l'area minacciata da un rovetto da battaglia. Un rovetto da battaglia può

sfferrare fino a quattro attacchi di opportunità ad ogni round (a differenza del talento Riflessi in Combattimento, questa capacità non consente a un rovetto da battaglia di eseguire attacchi di opportunità anche quando è colto alla sprovvista). Inoltre, le CD delle prove di Acrobazia per attraversare le aree minacciate da un rovetto da battaglia o i quadretti che occupa vengono aumentate di 10. Le creature di almeno tre categorie di taglia inferiori al rovetto da battaglia possono muoversi liberamente attraverso l'area occupata da un rovetto da battaglia.

Abilità: *Nonostante la taglia, un rovetto da battaglia si mimetizza bene nell'ambiente circostante, ottenendo un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi negli ambienti naturali di superficie.

IMPALATORE DA GUERRA (ROVETO DA BATTAGLIA INFERIORE)

Vegetale Grande

Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, -2 Des, +12 naturale), contatto
7, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +9/+19

Attacco: Schianto +14 in mischia (1d8+6/19-20)

Attacco completo: 2 schianti +14 in mischia (1d8+6/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Impalare, afferrare migliorato, raffica di spine, travolgere 1d8+9

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10, campo di spine

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +2, Vol +4

Caratteristiche: For 23, Des 6, Cos 22, Int 5, Sag 10, Car 7

Abilità: Nascondersi +11*

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Spingere Migliorato

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Gli impalatori da guerra, più piccoli rispetto ai potenti roveti da battaglia che vagano per le terre selvagge, sono vagamente più obbedienti e vengono spesso visti al servizio di altre creature. Gli addestratori più abili possono esercitare su queste creature un controllo sufficiente a tenerle a bada per la maggior parte del tempo e perfino a inviarle a combattere quando necessario. Molti credono che gli impalatori da guerra fossero i roveti da battaglia originari e che i roveti

più grandi e possenti siano in realtà degli impalatori da guerra inselvaticiti. Questa teoria smentisce la nozione che gli impalatori da guerra siano versioni sotto certi aspetti inferiori dei loro simili selvatici. Un rovetto da battaglia inferiore misura circa 2,4 metri e pesa tra 1 e 2 tonnellate.

Combattimento

I roveti da battaglia inferiori affrontano il combattimento allo stesso modo delle loro controparti più grandi.

Travolgere (Str): Riflessi CD 22 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Raffica di spine (Str): Le spine di un impalatore da guerra infliggono 5d6 danni perforanti a tutte le creature entro l'area (Riflessi CD 22 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

ROVETI DA BATTAGLIA IN EBERRON

Durante l'Ultima Guerra, i difensori druidici delle Terre dell'Eldeen usarono i roveti da battaglia per scoraggiare le incursioni degli umanoidi nei loro territori. Questo piano, però, si ritorse contro di loro, dal momento che i druidi guerrieri delle vicine terre dell'Aundair e del Droaam usarono la magia per assumere il controllo di varie dozzine di roveti da battaglia dell'Eldeen, inglobandoli negli eserciti delle loro nazioni. Anche se in numero minore, i roveti da battaglia continuano a fungere da macchine d'assedio in tutte le terre occidentali del Khorvaire.

ROVETI DA BATTAGLIA NEL FAERÛN

Anche se i circoli druidici di Waterdeep e di altre città usano più frequentemente le siepi guardiane (vedi pagina 164) per proteggere i loro rifugi, è possibile incontrare dei roveti da battaglia intenti a vagare o a difendere le varie foreste del Faerûn. Il Circolo infranto di Shadowdale fu il primo a creare dei roveti da battaglia, ma gli impalatori da guerra (roveti da battaglia inferiori) sono noti per prestare servizio nel nuovo Anello delle Spade, appena formatosi, a difesa del Bosco di Neverwinter dai predatori gnoll, bugbear e hobgoblin.



Roveto da battaglia

SCARABEO DEL RINTOCCO

Parassita Grande

Dadi Vita: 12d8+72 (126 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 15 m (10 quadretti), scavare 3 m

Classe Armatura: 24 (-1 taglia, +15 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +9/+21

Attacco: Artiglio +17 in mischia (2d8+8)

Attacco completo: 2 artigli +17 in mischia (2d8+8) e morso +14 in mischia (1d8+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Squartare 4d8+12, scuotere la terra, squillo sonoro, travolgere 4d6+12

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità ai danni sonori, olfatto acuto, guarigione sonora, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 26, Des 10, Cos 23, Int -, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +10, Equilibrio +8, Osservare +10, Saltare +16

Talenti: Allerta^B, Arma Focalizzata (artiglio)^B, Attacco Naturale Migliorato (artiglio)^B, Multiattacco^B, Riflessi Fulminei^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o colonia (3-12)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Questa creatura a dieci zampe, simile a uno scarabeo, è protetta da un carapace rosso rigido e lucente. Due artigli minacciosi si agitano nell'aria davanti ai quattro occhi neri luccicanti e alle mandibole seghettate e affilate. Le mandibole spuntano da sotto una gigantesca sporgenza che sembra una specie di campana fatta di sostanza chitinosa, dalla quale si leva un lontano trillo acuto.

Gli scarabei del rintoeco sono discendenti di scarabei giganti, che molto tempo addietro furono deformati dall'esposizione prolungata a potenti magie di trasmutazione ed energia sonora. Dopo la loro creazione originale, questi parassiti a dodici zampe si sono riprodotti rapidamente nelle loro colonie sotterranee, costruendo immensi complessi di tunnel vagamente simili a formicai.

Il carapace rosso e nero di uno scarabeo del rintoeco sembra quasi nascondere delle ali, ma in realtà funge solo da robusta protezione. Altri due arti, snodati, agili e dotati di letali artigli uncinati, spuntano ai lati di un paio di lunghe mandibole. Da sopra la testa di uno scarabeo del rintoeco sporge una protuberanza cornea simile alla bocca di un'enorme tromba, attaccata sulle spalle della creatura, che si innalza al di sopra delle sue mandibole aguzze. I quattro occhi neri da insetto si

aprono su una fronte bassa e chitinosa situata appena sotto il corno. In pratica, la creatura è priva di un testa vera e propria: al suo posto si erge il grosso corno, che vibra e squilla quando lo scarabeo del rintoeco comunica coi suoi simili.

Gli scarabei del rintoeco, come molti altri parassiti, sono cacciatori che agiscono in base all'istinto. Vivono per riprodursi e per ampliare le loro colonie, allontanandosi per formarne altre quando una è diventata troppo grossa per quell'area (solitamente quando una colonia ha ammassato oltre cinquanta esemplari). Gli scarabei del rintoeco a volte vengono anche usati come cavalcature dalle razze del Sottosuolo. Gli hobgoblin e alcune tribù di orchi in passato sono riusciti ad addomesticarli. Questi gruppi sanno che gli scarabei del rintoeco diventano più efficaci se agiscono in gruppo, e così gli squadroni di cavalieri in sella agli scarabei del rintoeco spesso costituiscono le unità di combattimento scelte in certe città o tribù.

Uno scarabeo del rintoeco di solito misura circa 2,7 metri di lunghezza e pesa pressappoco 750 kg.

COMBATTIMENTO

Gli scarabei del rintoeco combattono in gruppo usando la loro capacità di scuotere la terra, tentando di far cadere a terra proni quanti più nemici possibili. Poi si avventano su di loro e travolgono tutti gli avversari che possono prima di passare ai loro attacchi con gli artigli, il morso e quelli per squartare. Le creature fanno ricorso al loro squillo sonoro soltanto se necessario. Anche se sono parassiti privi di intelletto, gli scarabei del rintoeco combattono mostrando una certa misura di astuzia selvaggia, forse un altro risultato degli esperimenti di trasmutazione di tanto tempo fa che portarono alla loro creazione.

Squartare (Str): Se uno scarabeo del rintoeco colpisce con entrambi gli artigli, può affondarli nel corpo dell'avversario e lacerarne le carni. Questo attacco infligge automaticamente 4d8+12 danni aggiuntivi.

Scuotere la terra (Str): Uno scarabeo del rintoeco può incanalare parte dell'energia sonora all'interno del suo corpo percuotendo il terreno a ritmo sempre crescente come azione standard. Qualsiasi creatura entro 1,5 metri da uno scarabeo del rintoeco mentre attiva questa capacità deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 o cadere prono a

causa del terreno che trema e si agita sotto i suoi piedi. Gli scarabei del rintoeco sono immuni all'effetto di scuotere la terra generato da se stessi o dai loro simili e non hanno mai bisogno di effettuare un tiro salvezza contro questo effetto.

Se più scarabei del rintoeco attivano la loro capacità di scuotere la terra nello stesso round, il raggio dell'effetto si amplia, man mano che la risonanza sul terreno si somma. Per ogni scarabeo del rintoeco entro 1,5 metri che usi la sua capacità di scuotere la terra, il raggio si amplia di altri 1,5 metri. Di conseguenza, due scarabei del rintoeco entro 1,5 metri l'uno dall'altro generano un tremore che influenza tutte le creature entro 3 metri da ciascuno dei due scarabei. Tre scarabei del



Scarabeo del rintoeco

rintocco entro 1,5 metri che usano questa capacità genererebbero un effetto che influenza tutte le creature entro 4,5 metri da uno degli scarabei del rintocco.

Le creature dotate di stabilità o considerate stabili contro i tentativi di sbilanciare ricevono un bonus ai loro tiri salvezza sui Riflessi come se fossero sbilanciate (quindi un nano riceverebbe un bonus di +4 al tiro salvezza per evitare di essere buttato a terra prono). La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Squillo sonoro (Sop): Una volta al giorno, uno scarabeo del rintocco può emettere un cono di energia sonora dalla campana chitinosa che ha sulla testa. Il cono è lungo 9 metri e attivare lo squillo è un'azione standard. Le creature all'interno del cono subiscono 10d6 danni sonori (Riflessi CD 22 dimezza). Uno scarabeo del rintocco è immune al suo attacco di squillo sonoro e a quello degli altri scarabei del rintocco. Quando gli scarabei del rintocco attaccano in gruppo usano questa capacità istintivamente per guarire i loro compagni scarabei del rintocco quando parecchi di loro hanno subito danni (vedi "Guarigione sonora", più sotto). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Travolgere (Str): Riflessi CD 24 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Guarigione sonora (Sop): Per ogni 5 danni che un attacco sonoro infliggerebbe a uno scarabeo del rintocco, la creatura viene invece curata di 1 danno che ha già subito. Se uno scarabeo del rintocco viene guarito di un numero di punti ferita maggiore del suo massimo, i punti ferita extra vanno perduti (la creatura non ottiene punti ferita temporanei tramite l'esposizione ai danni sonori). Uno scarabeo del rintocco non ha diritto ad alcun tiro salvezza contro gli attacchi che infliggono danni sonori.

Abilità: Gli scarabei del rintocco ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Equilibrio e Osservare.

SCARABEO DEL RINTOCCO INFERIORE

Parassita Medio

Dadi Vita: 6d8+24 (51 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 3 m

Classe Armatura: 20 (+1 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +4/+8

Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d10+4)

Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d10+4) e morso +6 in mischia (1d6+2)

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

Attacchi speciali: Squartare 2d10+6, stridio, scuotere la terra, travolgere 2d8+6

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità ai danni sonori, olfatto acuto, guarigione sonora, tratti dei parassiti

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 18, Int -, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +6, Equilibrio +5, Osservare +6, Saltare +8

Talenti: Allerta^B, Attacco Naturale Migliorato (artiglio)^B, Multiattacco^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o colonia (12-24 più 3-12 scarabei del rintocco)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Gli scarabei del rintocco inferiori sono l'equivalente delle api operaie in un alveare. Vanno in cerca di cibo, costruiscono e ampliano il nido e fungono da difensori di prima linea nel caso la colonia venga attaccata. Sebbene non siano potenti come i normali scarabei del rintocco, in gruppo anche questi esemplari inferiori possono rivelarsi altrettanto letali. Uno scarabeo del rintocco inferiore misura circa 1,2-1,5 metri di lunghezza e pesa tra i 90 e i 100 kg.

Combattimento

Come i loro fratelli più grandi, gli scarabei del rintocco inferiori cercano di attaccare in gruppo, sfruttando la loro capacità di scuotere la terra e i loro stridii per infliggere danni ai loro nemici e curarsi a vicenda. La differenza fondamentale a livello strategico, quando gli scarabei del rintocco inferiori e quelli normali combattono assieme, sembra essere la loro tattica istintiva. Gli scarabei del rintocco inferiori attaccano in linea come una singola unità, mentre i normali scarabei del rintocco si riuniscono alle spalle dei loro fratelli inferiori. In questo modo, l'attacco di squillo sonoro di un normale scarabeo del rintocco investirà molti più scarabei del rintocco inferiori nel raggio della sua esplosione. Grazie alla loro capacità di guarigione sonora, molto più potente di quella posseduta dagli esemplari più grandi, gli scarabei del rintocco inferiori possono combattere molto più a lungo di quanto ci si aspetti. Unitamente ai loro stridii, gli scarabei del rintocco inferiori spesso sembrano altrettanto (se non più) durevoli dei loro simili più forti.

Squartare (Str): Se uno scarabeo del rintocco inferiore colpisce con entrambi gli artigli, può affondarli nel corpo dell'avversario e lacerarne le carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d10+6 danni aggiuntivi.

Stridio (Sop): Una volta al giorno, uno scarabeo del rintocco inferiore può generare un cono di energia sonora dalla campana chitinosa sopra la testa, come un normale scarabeo del rintocco. Tuttavia, il cono dello scarabeo del rintocco inferiore è lungo 6 metri e le creature al suo interno subiscono 5d6 danni sonori (Riflessi CD 17 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Scuotere la terra (Str): Questa capacità funziona in modo analogo alla capacità di scuotere la terra di un normale scarabeo del rintocco, con la differenza che la CD del tiro salvezza sui Riflessi è 17. Gli scarabei del rintocco normali e inferiori sono immuni alle reciproche capacità di scuotere la terra. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Travolgere (Str): Riflessi CD 17 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Guarigione sonora (Sop): Questa capacità funziona come la capacità di guarigione sonora di un normale scarabeo del rintocco, con la differenza che gli scarabei del rintocco inferiori curano 1 danno per ogni 3 danni sonori che un attacco sonoro infliggerebbe normalmente.

Abilità: Gli scarabei del rintocco inferiori ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Equilibrio e Osservare.

SCARABEI DEL RINTOCCO IN EBERRON

Gli scarabei del rintocco venivano usati come cavalcature dalle legioni di combattenti dell'antico Impero Dhakaan. Dell'antica dinastia degli hobgoblin ora rimane solo una serie di rovine disseminate in tutto il Khorvaire e gli scarabei del rintocco vivono in parecchie di queste rovine. Si nascondono anche nelle profondità di Khyber, dove il loro sinistro squillo sonoro a volte si propaga per chilometri e chilometri.

SCIAME DI BOCCIOLI DEL TERRORE

Vegetale Minuscolo (Extraplanare, Sciame)

Dadi Vita: 7d8+14 (45 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: Volare 18 m (buona) (12 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +5/-

Attacco: Sciame (2d6)

Attacco completo: Sciame (2d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Risucchio di sangue, distrazione, polline velenoso

Qualità speciali: Danni dimezzati dalle armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, rigenerazione 5, tratti degli sciami

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

Caratteristiche: For 2, Des 17, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 3

Abilità: Ascoltare +2, Nascondersi +11^B, Osservare +2

Talenti: Allerta^B, Capacità Focalizzata (polline velenoso)^B, Riflessi Fulminei^B

Ambiente: Distese Selvagge delle Terre Bestiali

Organizzazione: Solitario, coppia (2-4) o colonia (5-8)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Il prato è ricoperto da una splendida distesa di centinaia di grossi fiori rossi punteggiati di nero e oro. Il loro dolce profumo non è sufficiente a coprire l'odore di carne putrefatta che aleggia nell'aria ed esaminando i fiori più da vicino, è possibile vedere che spuntano da quelli che sembrano cadaveri. Improvvisamente, tutti i fiori tremano come se toccati da una forte brezza e si sollevano in aria. Volano come uno stormo di sparvieri, che sale in alto per poi scendere in picchiata, con spine acuminata rivolte contro la preda.

I boccioli del terrore sono vegetali che succhiano sangue, provenienti dalle Distese Selvagge delle Terre Bestiali e trapiantati sul Piano Materiale da alcuni sciocchi elfi che ne avevano frainteso la natura.

Un singolo bocciolo del terrore assomiglia a un fiore scarlatto lungo 30 centimetri, punteggiato da polline oro e nero, che termina con una spina cava lunga 15 cm circondata alla base da un groviglio di radici lunghe 2,5 cm. Ma sono poche le creature che possono esaminare un bocciolo del terrore così in dettaglio, dal momento che uno sciame di boccioli del terrore di solito si placa solo piantandosi saldamente nei corpi delle ultime vittime.

In volo, uno sciame di boccioli del terrore assomiglia a uno stormo di uccelli che turbinano vorticosamente nell'aria. Ogni bocciolo vola puntando la sua spina in avanti e battendo freneticamente i petali come un colibrì che sbatte le ali.

Le creature delle Terre Bestiali hanno imparato a non disturbare i prati di boccioli del terrore, ma gli abitanti del Piano Materiale spesso si dimostrano curiosi nei confronti delle creature morte su cui i fiori hanno affondato le radici.

COMBATTIMENTO

Uno sciame di boccioli del terrore scende dal cielo circondando una creatura e poi attacca. Non usa alcuna tattica, se non quella di spostarsi sopra le creature paralizzate dal suo polline. Evita le aree di freddo o caldo intenso, ma per il resto attacca finché il bersaglio o lo sciame stesso non vengono uccisi.

Risucchio di sangue (Str): Oltre ai danni da sciame, uno sciame di boccioli del terrore infligge 1d6 danni alla Costituzione a qualsiasi creatura vivente paralizzato o altrimenti immobilizzata il cui spazio sia occupato dallo sciame alla fine del turno.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame di boccioli del terrore e che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo

mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Polline velenoso (Str): Uno sciame di boccioli del terrore emana costantemente un veleno di contatto che si diffonde nell'aria in un raggio di 4,5 metri.

Le creature all'interno dell'area o all'interno dello sciame devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o essere paralizzate per 1 round. I danni secondari sono paralisi per 1 minuto. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Rigenerazione (Str): Il fuoco e il caldo infliggono danni normali a uno sciame di boccioli del terrore.

Abilità: *Uno sciame di boccioli del terrore riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi nelle aree boschive.



Sciame di boccioli del terrore

SCIAMI DI BOCCIOLI DEL TERRORE IN EBERRON

I boccioli del terrore sono nativi del piano di Lamannia, la Foresta Crepuscolare. Si radunano nelle giungle di Aerenal. Molti millenni fa, gli elfi stregoni che vivevano nello Xen'drik portarono i primi boccioli del terrore a Eberron per tormentare i loro padroni giganti. Gli sciami di boccioli del terrore continuano ad affliggere gli abitanti delle giungle di Xen'drik e di Aerenal. Gli elfi di Aerenal sono stati accusati di trapiantare e scatenare deliberatamente i boccioli del terrore sui loro nemici, nel caso più recente le tribù orchesche delle Marche dell'Ombra.

SCIAME DI CENERE

Elementale Piccolissimo (Fuoco, Sciame)

Dadi Vita: 16d8 (72 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 12 m (buona)

Classe Armatura: 25 (+6 Des, +8 taglia, +1 naturale), contatto 24, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +12/-

Attacco: Sciame (4d6 più 3d6 fuoco)

Attacco completo: Sciame (4d6 più 3d6 fuoco)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Bruciare, distrazione

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, tratti degli sciame, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +18, Vol +7

Caratteristiche: For 1, Des 22, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11

Abilità: Nascondersi +16, Osservare +9

Talenti: Capacità Focalizzata (bruciare), Capacità Focalizzata (distrazione), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Piano Elementale del Fuoco

Organizzazione: Solitario, fiamma (2-4 sciame) o incendio (5-8 sciame)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una massa di fiamme guizzanti si sposta lungo il terreno e nell'aria come se fosse un unico corpo. Arde e crepita, incendiando tutto ciò che incontra sul suo cammino.

Anche se molti elementali tendono alla neutralità, le ceneri sono decisamente di natura malvagia. Si beano del dolore che infliggono e della distruzione che provocano. Singolarmente, sono insignificanti quanto un lapillo che schizzi via dal falò di un accampamento. Tutte assieme, però, possiedono un terrificante potere distruttivo.

Ogni elementale che compone uno sciame di cenere parla l'ignan, ma la comunicazione con un singolo elementale Piccolissimo nello sciame è pressoché impossibile. Il crepitare e il rombo della massa di ceneri soffoca le singole voci.

COMBATTIMENTO

Uno sciame di cenere inizia attaccando la creatura più vicina. Tuttavia, nei round successivi, attaccherà quelle creature che dimostrano la capacità di danneggiarlo, specialmente se dotate di attacchi basati sul freddo. A differenza di molti altri elementali basati sul fuoco, le ceneri hanno una velocità di volare e spesso si gettano anche contro gli avversari aerei.

Bruciare (Str): L'attacco di uno sciame di cenere infligge danni come uno sciame più danni da fuoco provocati dai corpi infuocati degli elementali Piccolissimi. Coloro che vengono assaliti da uno sciame di cenere devono anche superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 o prendere fuoco. Le fiamme bruciano per 1d4 round. Una creatura che ha preso fuoco deve usare un'azione di movimento per



Sciame di cenere

estinguere le fiamme. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le creature che colpiscono uno sciame di cenere con armi naturali o attacchi senz'armi subiscono danni da fuoco come se fossero state colpite dallo sciame e prendono anche fuoco, a meno che non effettuino con successo un tiro salvezza sui Riflessi.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame di cenere e che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

SCIAMI DI CENERE IN EBERRON

Gli sciame di cenere sono nativi del piano infuocato di Fernia e spesso si fanno strada fino ad Eberron in quei periodi in cui Fernia e il Piano Materiale diventano adiacenti.

SCIAMI DI CENERE NEL FAERÛN

Gli sciame di cenere si sono formati nelle grandi fosse di lava in contatto col Piano Elementale del Fuoco. Spinti in superficie dalle eruzioni dei vulcani, possono devastare migliaia di acri di territorio circostante. Tuttavia, sono molto più frequenti nel Sottosuolo, in particolare nelle Profondità del Serpente (sotto Tashalar e Lapaliya), nel Dirupo Rovenne (sotto le Giungle di Chult) e nella Progenie Profonda (sotto le Montagne Fumanti).

SCIAME DI DENTI A SPILLO

- Animale Minuscolo (Sciame)**
Dadi Vita: 11d8+22 (71 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+2 taglia, +5 Des, +2 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +8/-
Attacco: Sciame (3d6)
Attacco completo: Sciame (3d6)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, ferimento
Qualità speciali: Danni dimezzati dalle armi taglienti e perforanti, visione crepuscolare, olfatto acuto, tratti degli sciame
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +14, Vol +4
Caratteristiche: For 2, Des 21, Cos 15, Int 2, Sag 13, Car 2
Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +18*, Osservare +7
Talenti: Allerta, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, banda (2-4 sciame) o branco (5-8 sciame)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Un'ondata di minuscoli dinosauri dai colori sgargianti stride e sibila riversandosi sul terreno.

I dinosauri denti a spillo, così chiamati per le zanne lunghe e incredibilmente affilate, sono predatori estremamente pericolosi che vanno a caccia riuniti in grossi sciame, dilaniando gli animali più grossi allo stesso modo in cui i piranha divorano le loro prede. I denti a spillo sono sempre affamati e sciamano per il sottobosco della giungla senza fare gli schizzinosi riguardo a quello che trovano da mangiare. Sono curiosi, temerari e superano rapidamente ogni diffidenza nei confronti di qualsiasi bestia strana o insolita che possa capitare all'interno del loro territorio.

I dinosauri denti a spillo sono cacciatori ingegnosi e pazienti, che possono inseguire e incalzare una preda per chilometri e chilometri prima di decidersi a ucciderla. Sono famosi per i loro versi striduli e acuti e sembrano innocui, quasi teneri, finché non decidono di sciamare tutti assieme sul bersaglio.

I dinosauri denti a spillo sono alti circa 30 cm e pesano 1 kg.

COMBATTIMENTO

Uno sciame di denti a spillo cerca di circondare e attaccare qualsiasi preda vivente che incontri. Uno sciame infligge 3d6 danni a ogni creatura che si trovi in uno spazio da esso occupato alla fine del suo movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame di denti a spillo e che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega l'effetto.



Sciame di denti a spillo

Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ferimento (Str): Qualsiasi creatura vivente danneggiata da uno sciame di denti a spillo continua a sanguinare, perdendo 1 punto ferita a ogni round successivo. Più ferite non provocano perdite di sangue cumulative. Il sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con CD 10 o applicando un incantesimo *cura ferite* o qualche altra magia curativa.

Abilità: *Uno sciame di denti a spillo riceve un bonus raziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trova in un'area di fitto fogliame, nella giungla o nel sottobosco.

SCIAMI DI DENTI A SPILLO IN EBERRON

Le giungle e le rovine del Q'barra brulicano di sciame di denti a spillo, specialmente nei pressi dell'antica città di Haka'torvhak. Sono frequenti anche a Dajar Orioth (la Giungla dei Pugnali) nell'Aerenal. Una varietà di denti a spillo infesta le giungle settentrionali di Xen'drik ed è in grado di trasmettere la malattia rossa (vedi pagina 293 della Guida del DUNGEON MASTER).

SCIAMI DI DENTI A SPILLO NEL FAERUN

Gli sciame di denti a spillo sono frequenti nelle Jungle di Chult e nelle Giungle Nere. Alcune varietà di denti a spillo sono velenose (Tempra CD 17, danni iniziali e secondari 1d3 Des) e hanno un Grado di Sfida 7. La CD del tiro salvezza contro il veleno è basata sulla Costituzione.

SCIAME DI INSETTI DELLE PALUDI

Parassita Minuto (Sciame)

Dadi Vita: 9d8 (40 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+4 taglia, +5 Des), contatto 19, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +6/-

Attacco: Sciame (2d6)

Attacco completo: Sciame (2d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione, fermento

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immune ai danni da arma, tratti degli sciame, tratti dei parassiti, camminare sull'acqua, percezione acquatica

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 1, Des 20, Cos

10, Int -, Sag 10, Car 8

Abilità: Nascondersi +21⁺, Osservare +4

Talenti: Iniziativa Migliorata^B

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario, flotta (2-4 sciame) o flottiglia (11-20 sciame)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Uno sciame di insetti, grandi quanto uno scarabeo e dotati di lunghe ventose spinose, avanza sulle acque torbide della palude.

Gli insetti delle paludi sono insetti predatori la cui fisiologia consente di "camminare" sull'acqua altrettanto facilmente che sulla terra. Assalgono in gruppo le creature più grosse, pungendole coi loro lunghi pungiglioni e bevendo il sangue che cade in acqua. Nonostante la natura pericolosa dello sciame, alcune razze umanoidi a volte danno la caccia agli sciame di insetti delle paludi, ritenendoli una prelibatezza una volta arrostiti. Un singolo insetto delle paludi è lungo 17,5 cm e pesa 250 grammi.

COMBATTIMENTO

Come tutti gli sciame, uno sciame di insetti delle paludi circonda e attacca qualsiasi preda vivente a sangue caldo in cui si imbatta. Lo sciame infligge 2d6 danni (più i danni della sua capacità di fermento; vedi sotto) a qualsiasi creatura con uno sciame nel proprio spazio alla fine del suo movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame di insetti delle paludi e che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di

Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Ferimento (Str): Qualsiasi creatura vivente danneggiata da uno sciame di insetti delle paludi continua a sanguinare, perdendo 1 punto ferita a ogni round successivo. Più ferite non provocano perdite di sangue cumulative. Il sanguinamento può essere fermato con una prova di Guarire con CD 10 o applicando un incantesimo *cura ferite* o qualche altra magia curativa.

Camminare sull'acqua (Str): Gli insetti delle paludi possono camminare sull'acqua con la stessa facilità con cui camminano sul terreno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *camminare sull'acqua*, con la differenza che si tratta di una capacità straordinaria e che lo sciame di insetti delle paludi tocca effettivamente l'acqua invece di fluttuare al di sopra di essa. Se lo sciame di insetti delle paludi viene sommerso, affiora in superficie (come descritto nell'effetto dell'incantesimo), ma se è costretto a rimanere sott'acqua per 5 round o più, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 a ogni round successivo o morire.

Percezione acquatica (Str): Uno sciame di insetti è in grado di individuare e localizzare qualsiasi creatura nel raggio di 9 metri, purché le creature si trovino nello stesso specchio d'acqua dello sciame.

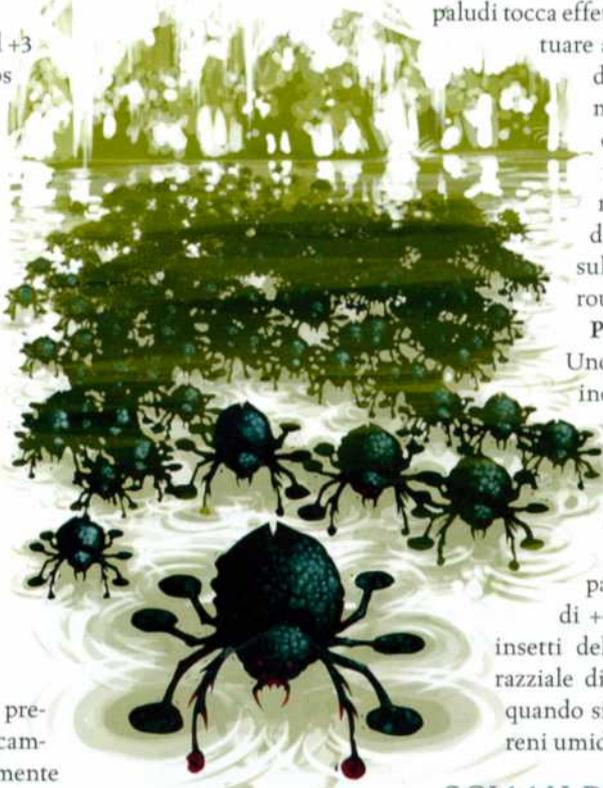
Abilità: Gli insetti delle paludi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare. *Gli insetti delle paludi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi quando si trovano nelle paludi o sui terreni umidi.

SCIAMI DI INSETTI DELLE PALUDI IN EBERRON

Gli sciame di insetti delle paludi sono micidiali seccature nello Stagno Strisciante (nelle Marche dell'Ombra) e nella Palude Infame (nel Droam occidentale). Dozzine di sciame di insetti delle paludi circondano la fortezza in rovina in cima a Karthoon Tor, situata nella Palude Infame, attirati dalla presenza del signore dei parassiti che si nasconde laggiù (vedi la voce "Signori dei parassiti in Eberron", pagina 168, per ulteriori informazioni).

SCIAMI DI INSETTI DELLE PALUDI NEL FAERUN

Gli sciame di insetti delle paludi assalgono i viaggiatori che passano attraverso la Palude della Vipera a est di Luthcheq nel Chessenta e spesso terrorizzano gli abitanti della Vasta Palude a est del Cormyr. Sciame di insetti delle paludi bianchi e ciechi vivono nel Mare Buio e in altri laghi e mari del Sottosuolo; questi sciame del Sottosuolo sono dotati di vista cieca invece della scurovisione.



Sciame di insetti delle paludi

Illustrazione di F. Irving

SCIAME

SCIAME DI SCINTILLINI COMBATTIMENTO

Folletto Piccolissimo (Sciame)

Dadi Vita: 11d6+3 (41 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 15 m (perfetta)

Classe Armatura: 24 (+8 taglia, +6 Des), contatto 24, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +5/-

Attacco: Sciame (3d6)

Attacco completo: Sciame (3d6)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Illuminazione abbagliante, distrazione

Qualità speciali: Mente alveare, immune ai danni da arma, visione crepuscolare, tratti degli sciami

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +15, Vol +11

Caratteristiche: For 1, Des 22, Cos 11, Int 7, Sag 15, Car 18

Abilità: Ascoltare +16, Diplomazia +6, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +36, Osservare +16, Percepire Intenzioni +9

Talenti: Riflessi Fulminei, Robustezza, Tempra Possente, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, branco (2-4) o colonia (5-8)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una creatura luccicante, nuda e dai lineamenti elfici, alta soltanto dieci centimetri, sta seduta su una foglia credendosi sola; poi spiega di scatto le ali, simili a quelle di una libellula. Improvvisamente, migliaia di questi folletti lucenti sbucano dai loro nascondigli, riempiendo l'aria di un ronzio intenso e di una cacofonia di acute vocine. Formano una nube luminosa multi-colore che avanza compatta.

Gli scintillini sono folletti minuscoli e quasi privi di una mente propria che si nutrono di polline. Singolarmente sono innocui e potrebbero essere trascurabili quanto gli sparvieri, se non fosse per la loro capacità di riunirsi in sciami.

Gli scintillini formano uno sciame quando si trovano esposti a grandi pericoli. Le cause più comuni sono la carenza di cibo, la perdita del loro ambiente naturale o una caccia troppo serrata da parte dei predatori. Gli scintillini si radunano in sciami principalmente per migrare collettivamente verso un altro luogo, ma quando formano uno sciame sviluppano anche un'aggressiva intelligenza di gruppo che spesso agisce per cercare vendetta contro qualunque cosa ritengano responsabile del pericolo.

Un singolo scintillino assomiglia a un elfo alto 10 cm e dotato di ali da libellula. La pelle e i capelli sono dello stesso colore del bagliore che emana, che può essere uno qualsiasi dei colori dell'arcobaleno. Uno scintillino pesa 30 grammi.

Gli scintillini parlano il Silvano.

Uno sciame di scintillini solitamente vola fino a portarsi fuori portata dagli avversari e li ipnotizza, scegliendone poi uno da circondare e attaccare. Uno sciame di scintillini infligge 3d6 danni a qualsiasi creatura con uno sciame nel proprio spazio alla fine del suo movimento.

Illuminazione abbagliante (Sop): Ogni scintillino all'interno di uno sciame risplende di uno dei colori dell'arcobaleno. Quando i membri di uno sciame si concentrano su questo bagliore, lo sciame emana una luce equivalente a quella di un incantesimo *luce diurna*. Questa illuminazione abbaglia qualsiasi creatura entro un raggio di 18 metri che sia dotata di vista e abbia gli occhi aperti, che guardi o meno in direzione dello sciame di scintillini.

Inoltre, il turbinio di luci e movimento dello sciame ha un effetto ipnotico. Alla sola vista di uno sciame di scintillini illuminato, una creatura entro 90 metri deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o essere affascinata fintanto che lo sciame rimane in vista. Qualsiasi potenziale minaccia consente un altro tiro salvezza contro l'effetto, mentre una minaccia palese libera automaticamente la creatura dall'effetto, come anche uno scuotimento vigoroso. Una creatura che effettui con successo il tiro salvezza è immune alla forma ipnotica di quello sciame di scintillini per 1 minuto. Questa è una capacità di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Uno sciame di scintillini può attivare o disattivare la sua illuminazione abbagliante come azione standard. Non può nascondersi (fallisce automaticamente le prove di Nascondersi) finché emana illuminazione abbagliante.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame di scintillini e che inizi il suo turno

con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova

di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Mente alveare (Str): Uno sciame di scintillini con almeno 1 punto ferita per Dado Vita (o 11 punti ferita, per uno sciame di scintillini standard) forma una mente alveare, che gli fornisce un punteggio di Intelligenza 7. Quando uno sciame di scintillini è ridotto al di sotto di questa soglia di punti ferita, il suo punteggio di Intelligenza è ridotto a 1. Questo cambiamento riduce i suoi modificatori di abilità ai valori seguenti: Ascoltare +2, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +36, Osservare +2, Percepire Intenzioni +2.



Sciame di scintillini

SCIAME SPETTRALE

Non morto Minuscolo (Incorporeo, Sciame)

Dadi Vita: 12d12 più 12 (90 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: Volare 9 m (buona) (6 quadretti)

Classe Armatura: 20 (+2 taglia, +4 Des, +4 deviazione), contatto 20, colto alla sprovista 16

Attacco base/Lotta: +6/-

Attacco: Sciame (1d6 For)

Attacco completo: Sciame (1d6 (For)

Spazio/Portata: 3 m/0 m

Attacchi speciali: Distrazione, danni alla forza

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, danni dimezzati dalle armi taglienti e perforanti, tratti degli incorporei, tratti degli sciami, tratti dei non morti

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

Caratteristiche: For -, Des 18, Cos -, Int 2, Sag 11, Car 18

Abilità: Ascoltare +9, Osservare +10

Talenti: Allerta, Robustezza (4)

Ambiente: Piano Etereo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Uno sciame spettrale di topi fluttua silenziosamente e in modo innaturale sul terreno, strisciando sempre più vicino.

Gli sciami spettrali sono branchi spettrali di piccole creature che hanno subito lo stesso tipo di morte tutte assieme. Così come lo spirito di una partico-



Sciame spettrale

lare creatura permane come fantasma, quando sono molte piccole creature a soccombere per morte violenta, i loro spiriti permangono come vendicativi sciami spettrali. Lo sciame di non morti è composto dall'agonia psichica e dall'angoscia delle creature appena defunte.

L'aspetto fisico delle creature dello sciame corrisponde a quello che avevano al momento della morte. Quindi, in un'area in cui un'epidemia ha ucciso tutti i gatti, uno sciame spettrale sarà composto da un branco di gatti e gattini. Se un incantesimo *palla di fuoco* ha sterminato una nidiata di topi, lo sciame spettrale sarà composto da un'orda di topi fantasma.

COMBATTIMENTO

Quasi tutti gli sciami spettrali fanno ritorno dalla morte con l'intenzione di infliggere dolori e sofferenze simili a quelli che hanno sperimentato al momento della morte. Se la causa della loro distruzione è visibile e riconoscibile agli occhi delle creature, lo sciame concentra tutte le sue forze sulla sua morte. Altrimenti, uno sciame circonda e attacca qualsiasi preda vivente che incontra.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di uno sciame spettrale e che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Danni alla Forza (Sop): L'attacco di sciame di uno sciame spettrale infligge 1d6 danni alla Forza a qualsiasi creatura vivente il cui spazio sia occupato dallo sciame alla fine del suo movimento. Una creatura, la cui Forza sia ridotta a 0 da uno sciame spettrale, muore. Questo è un effetto di energia negativa.

SCIAMI SPETTRALI IN EBERRON

Gli sciami spettrali a volte si manifestano in quelle città ancora impegnate a riprendersi da una terribile infestazione di animali o parassiti. Questi sciami di non morti sono ciò che rimane di uno o più sciami già sterminati in precedenza. È possibile incontrare qualche sciame spettrale anche nelle roccaforti in rovina dell'Impero Dhakaan e nelle sale infestate di Trono di Noldrun, una città nanica in rovina sotto le Montagne Piediferro nelle Rocche di Mror.

SCIAMI SPETTRALI NEL FAERÛN

Gli sciami spettrali infestano il Sottosuolo e vari dungeon disseminati in tutto il Faerûn (vedi "Dungeon famosi di Faerûn", pagine 289-292 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* per alcune possibili locazioni). Infestano anche le fogne labirintiche di alcune delle più vecchie città del Faerûn, in particolare Skuld, la capitale del Mulhorand. Alcuni sciami spettrali di gatti che vagano per i sotterranei di Skuld sono particolarmente antichi e infliggono altri tipi di danni alle caratteristiche oltre ai danni alla Forza.

SCORPIONE STRIDENTE

Aberrazione Grande (Terra)

Dadi Vita: 9d8+36 (76 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m, scalare 6 m

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

Attacco base/Lotta: +6/+15

Attacco: Morso +10 in mischia (2d6+5 più veleno)

Attacco completo: Morso +10 in mischia (2d6+5 più veleno) e 6 artigli +8 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, stridio frantumante

Qualità speciali: riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, capacità magiche

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

Caratteristiche: For 20, Des 10, Cos 18, Int 16, Sag 10, Car 18

Abilità: Ascoltare +12, Intrattenere (canto) +16, Osservare +12, Scalare +25, Sopravvivenza +12

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Correre, Multiattacco

Ambiente: Qualsiasi sotterraneo

Organizzazione: Solitario, corale (2-4) o coro (5-11)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 10-14 DV (Grande); 15-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura simile a uno scorpione si sposta su una dozzina di gambe ed è coperta da un carapace d'ossidiana lucida. La coda termina con un'apertura simile alla bocca di una lampreda.

Lo scorpione stridente è una creatura orribile e bizzarra, composta di pietra flessibile. In apparenza assomiglia a uno scorpione, con un corpo largo e piatto ricoperto di spesse scaglie. Si sposta con l'aiuto delle lunghe zampe da ragno che terminano con artigli di cristallo in grado di perforare la pietra. La fronte della creatura è un grumo di sei lunghi artigli collocati in cima a grosse zampe dinoccolate. La "coda" della creatura è in realtà un lungo tentacolo di pietra nera flessibile che termina con un'enorme bocca simile a quella di un lampreda, circondata da cinque braccia uncinete.

Anche se di solito vengono erroneamente scambiati per esterni del Piano Elementale della Terra, gli scorpioni stridenti sono nativi del Piano Materiale. Sono maestri nel controllo della terra e intonano canti angoscianti e rimbombanti che spesso vengono scambiati per l'eco del vento che soffia attraverso zone aride e desolate.

Gli scorpioni stridenti sono creature intelligenti. Sono grandi cultori della musica e a volte un suonatore abile può placare uno scorpione stridente arrabbiato semplicemente intonando una canzone struggente. Questo effetto funziona allo stesso modo in

cui si influenza l'atteggiamento di una creatura con Diplomazia, con la sola differenza che il personaggio effettua una prova di Intrattenere (canto) invece di una prova di Diplomazia.

Gli scorpioni stridenti amano imprigionare le creature intelligenti in tombe di pietra, lasciando scoperta solo la testa della vittima, in modo che sia costretta ad ascoltare il canto dello scorpione stridente. Gli scorpioni stridenti a volte razziano le città semplicemente per rapire delle persone e costringerle a fare da pubblico nel loro covo. Solitamente questi individui vengono avvelenati e sbranati non appena lo scorpione stridente termina la sua interpretazione.

Gli scorpioni stridenti si nutrono di materia organica fossilizzata. Anche se possono nutrirsi di fossili naturali, spesso rimediano cibo avvelenando le creature viventi e poi divorando le loro forme indurite. Un tipico scorpione stridente è lungo 3,6 metri e pesa 1.500 kg.

Gli scorpioni stridenti parlano il loro linguaggio personale.

COMBATTIMENTO

Uno scorpione stridente intona sempre il suo canto durante il combattimento. Anche se il canto può risultare snervante per chi lo ascolta, non influenza in alcun modo il combattimento. Gli scorpioni stridenti amano compiere movimenti vistosi e teatrali in combattimento, e usano Attacco Poderoso per rendere i loro attacchi più forti e dolorosi, quando hanno interesse a farlo.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18, danni iniziali e secondari 1d4 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. Una creatura ridotta a Destrezza 0 in questo modo diventa completamente fossilizzata. *Pietra in carne* può riportare una vittima al suo stato originario.

Stridio frantumante (Sop): Una volta ogni 5 round, come attacco uno scorpione stridente può emettere uno stridio lancinante. Lo stridio crea un'esplosione di energia sonora che lo scorpione stridente può indirizzare contro un qualsiasi bersaglio singolo nel raggio di 18 metri; lo scorpione stridente effettua una prova di Intrattenere (canto), usando la CA di contatto del bersaglio come CD della prova. Se ha successo, l'attacco infligge 12d6 danni non letali e la vittima rimane stordita per 1d6 round (Tempra CD 18 nega lo stordimento). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *fondersi nella pietra*, *scoprire pietra*; 1 volta al giorno: *muro di pietra* (CD 19).

A differenza delle normali

capacità magiche, queste hanno una componente verbale (lo scorpione stridente deve cantare). 9° livello dell'incantatore.

Abilità: Uno scorpione stridente riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

SCORPIONI STRIDENTI NEL FAERÛN

Gli scorpioni stridenti si incontrano di frequente nei pressi della Grande Crepa e rappresentano una minaccia costante per i nani dorati che vivono laggiù. È possibile incontrarne anche a ovest, fino al Vecchio Shanatar, e a nord fino alla Radice della Terra.



Scorpione stridente

SEGUGIO DEL MASSACRO

Non morto Enorme

Dadi Vita: 21d12+84 (220 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 26 (-2 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24

Attacco base/Lotta: +10/+32

Attacco: Morso +17 in mischia (2d8+19)*

Attacco completo: Morso +17 in mischia (2d8+19)* e 2 artigli +12 in mischia (2d6+12)*

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Integrazione corporea, squartare 4d6+21

Qualità speciali: Avversione alla luce diurna, riduzione del danno 10/argento e magia, scurovisione 18 m, presenza terrificante, resistenza agli incantesimi 23, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +12

Caratteristiche: For 38, Des 14, Cos -, Int -, Sag 11, Car 18

Abilità: -

Talenti: Attacco Poderoso^B

Ambiente: Pianure fredde

Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 22-31 DV (Enorme); 32-63 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

*Comprendivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa creatura, dalla forma di un segugio, è alta almeno 6 metri al garrese. Esaminandola più da vicino, è possibile vedere che la creatura ha la forma esteriore di un segugio, ma è composta dai corpi di centinaia di cadaveri umanoidi in putrefazione.

I segugi del massacro sono una sconcertante creazione di qualche necromante impazzito o di un dio della morte. La loro stessa esistenza è un inno alla potenza delle arti necromantiche.

I cadaveri che compongono il segugio a volte urlano, gemono e si contraggono, terrorizzando ulteriormente chi si imbatte nella creatura.

I segugi del massacro, una volta creati, sono macchine autosufficienti di non morte distruttiva, che vagano di notte nelle pianure dove è stata combattuta una battaglia o nelle aree sotterranee abbastanza grandi da consentire alla loro mole di spostarsi. Di giorno, i segugi scavano dei grandi cunicoli per sfuggire alla luce del sole. Quando un chierico o un necromante diventa potente a sufficienza da comandare un segugio del massacro, solitamente lo usa come guardiano.

Un segugio del massacro è alto circa 6 metri e pesa 17.500 kg.

COMBATTIMENTO

Un segugio del massacro assale con ferocia qualsiasi creatura vivente che incontri. Quando riesce a sopraffare i nemici

(specialmente gli umanoidi) ingloba immediatamente l'avversario nel suo corpo, anche se l'avversario non è ancora morto del tutto.

Un segugio del massacro di norma usa il talento Attacco Poderoso per attaccare con una penalità di -5 al tiro per colpire, ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Integrazione corporea (Sop): Ogni volta che un segugio del massacro riduce un umanoide vivente di taglia Grande o inferiore a un ammontare negativo di punti ferita, l'avversario deve immediatamente superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24. Se lo fallisce, il corpo della vittima viene immediatamente assorbito nella massa del segugio del massacro, guarendolo di un numero di punti ferita pari a 3 x i Dadi Vita della vittima. Questo effetto uccide la vittima e rende piuttosto difficile da parte dei compagni il recupero del suo corpo o dell'equipaggiamento, a meno che il segugio del massacro non venga sconfitto e il corpo della vittima estratto dal cumulo risultante di cadaveri. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Squartare (Str): Un segugio del massacro che colpisce con entrambi gli artigli si avvinghia al corpo dell'avversario e ne lacerà le carni. Questo attacco infligge automaticamente 4d6+21 danni extra.

Avversione alla luce diurna (Str): I segugi del massacro rifuggono dalla luce diurna. Se esposto alla luce del giorno naturale (non un semplice incantesimo *luce diurna*), un segugio del massacro subisce una penalità di -4 a tutti i tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove di abilità.

Presenza terrificante (Sop): Un segugio del massacro può ispirare terrore quando carica o attacca. Le creature influenzate devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o diventare scosse, rimanendo in quella condizione fintanto che restano entro 18 metri dal segugio del massacro. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Robustezza sacrilega (Str): Un segugio del massacro ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.



Segugio del massacro

SEGUGIO RUNICO COMBATTIMENTO

Aberrazione Media

Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla spovvista 14

Attacco base/Lotta: +3/+8

Attacco: Morso +8 in mischia (2d6+5) o sputo infame +5 contatto a distanza (vedi testo)

Attacco completo: Morso +8 in mischia (2d6+5) o sputo infame +5 contatto a distanza (vedi testo)

Spazio/Portata: 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Sputo infame

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/argento, portata estesa, guarigione rapida 3, olfatto acuto psichico, vista cieca prodigiosa

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +5

Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 17, Int 5, Sag 12, Car 8

Abilità: Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +5, Nuotare +5, Osservare +5, Sopravvivenza +1 (+21 seguendo tracce^b)

Talenti: Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Seguire Tracce^b

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-14 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un grosso lupo grigio totalmente privo di pelo. La pelle pallida e viscida è ricoperta di strani tatuaggi arcani. Quando si fa più vicina, è possibile vedere che è priva di testa; il lungo collo serpentino si innalza dal centro della schiena, terminando con grottesche fauci sproporzionate che rivelano più file di zanne. Anche se non ha occhi, la bocca sembra muoversi infallibilmente verso il bersaglio, sputando uno spruzzo acido di bile.

La pelle viscida di un segugio runico è pallida e maculata, anche se spesso i padroni dei segugi la ricoprono di inquietanti disegni tatuati. Un segugio runico può arrivare fino a 1,8 metri di lunghezza e 105 cm di altezza al garrese, e può pesare fino a 180 kg.

I segugi runici parlano un linguaggio molto limitato, fatto di guaiti e di secchi latrati, pressoché impossibile da riprodurre per gli umanoidi. Molti segugi sono in grado di comprendere il Sottocomune, anche se non sanno parlarlo.

I segugi runici sono creature tenaci e astute. Se un nemico non è dotato di armi a distanza, un segugio runico tenta di usare la velocità per attaccare ai fianchi sia lui che gli altri avversari, tenendosi fuori portata e usando il suo sputo acido per ferirli. Contro i nemici con armi a distanza, il segugio userà il suo sputo vischioso contro il combattente a distanza più forte, per poi avvicinarsi più in fretta possibile. Sfrutta al massimo i riflessi e la portata estesa, colpendo qualsiasi creatura che attraversi il suo spazio minacciato.

Sputo infame (Str): Un segugio runico può produrre due sostanze tossiche che poi sputa con grande energia. Può emettere un fiotto d'acido che infligge 1d6 danni per ogni Dado Vita posseduto dal segugio runico (5d6 per un tipico esemplare), concedendo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare i danni. In alternativa, può sputare uno schizzo di sostanza collosa che ha lo stesso effetto di un incantesimo *ragnatela* su un singolo bersaglio; un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 nega l'effetto. Entrambi gli attacchi hanno una gittata di 30 metri, richiedono un attacco di contatto a distanza e possono essere usati solo una volta ogni 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Portata estesa (Str): Il collo serpentino di un segugio runico è lungo e possente, e offre alla creatura una portata di 3 metri col suo attacco con il morso; questa portata gli consente anche di minacciare un'area con raggio di 3 metri. Data la flessibilità del suo collo, il segugio runico può attaccare gli avversari adiacenti senza alcuna penalità.

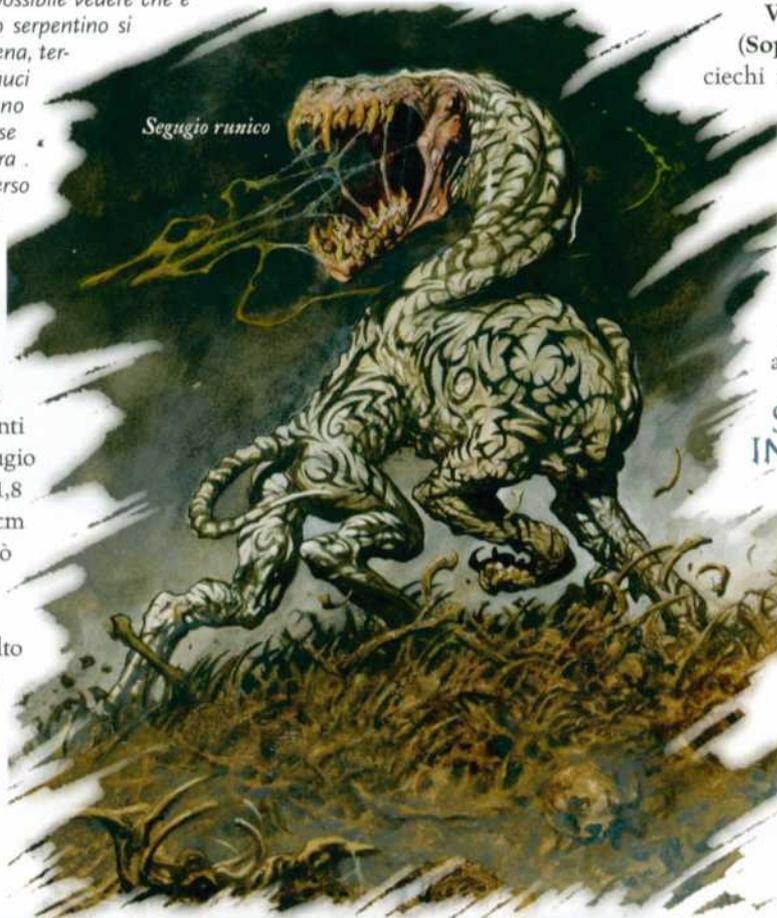
Olfatto acuto psichico (Sop): Un segugio runico segue le tracce percependo percorsi psichici e scie di auro. Riceve un bonus di +20 a tutte le prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce. ^aNon riceve questo bonus contro quelle creature prive di mente o schermate contro gli effetti mentali.

Vista cieca prodigiosa

(Sop): I segugi runici sono ciechi ma percepiscono ciò che accade attorno a loro grazie ai loro sensi psichici. Questa capacità fornisce a un segugio runico vista cieca nel raggio di 150 metri. Inoltre, un segugio runico non può essere attaccato ai fianchi.

SEGUGI RUNICI IN EBERRON

I segugi runici vengono usati dai daelkyr, dai dolgaunt e dai Culti del Drago Sottterraneo. Alcuni rami indipendenti possono essere trovati a Khyber, nelle Marche dell'Ombra e nelle Terre dell'Eldeen. Negli eserciti dei daelkyr e dei dolgaunt, i segugi runici vengono usati per seguire le tracce o come unità di artiglieria vivente.



SEMINATORE DEL CONTAGIO

Non morto Enorme

Dadi Vita: 16d12 (104 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 23 (-2 taglia, -1 Des, +16 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 23

Attacco base/Lotta: +8/+26

Attacco: Schianto +16 in mischia (1d8+10 più epidemia)

Attacco completo: 2 schianti +16 in mischia (1d8+10 più epidemia)

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

Attacchi speciali: Epidemia, vomitare sciame di topi

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliante, scurovisione 18 m, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +4, Vol +11

Caratteristiche: For 31, Des 9, Cos -, Int -, Sag 12, Car 16

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia più 2d4 sciami di topi

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 17-32 DV (Enorme); 33-48 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Una miriade di bozze ribolle sotto la pelle di questa enorme e orrenda creatura di forma vagamente umanoide. Il colorito esanguineo lo fa sembrare un cadavere.

Queste creature non morte, prive di mente propria, vagano senza meta, spinte dal desiderio di uccidere qualsiasi creatura vivente che non sia un topo o un parassita. Se un seminatore del contagio riesce a farsi strada fino a un centro abitato, usando lo sciame di topi che porta con sé, può decimarne gli abitanti nel giro di poco tempo.

La più grande minaccia di cui dispone un seminatore del contagio è la malattia devastante che porta con sé. A differenza di altre epidemie simili, questa si trasmette semplicemente al contatto. E così, perfino coloro che cercano di aiutare gli afflitti ne diventano a loro volta vittime. I seminatori del contagio sono alti 6,6 metri e pesano 10 tonnellate.

COMBATTIMENTO

I seminatori del contagio odiano quasi tutte le creature viventi e sono pronti a lanciarsi in combattimento a testa bassa, attaccando senza tregua l'avversario più vicino. I seminatori del contagio non usano alcuna astuzia o strategia nei loro attacchi. Tentano semplicemente di schiantare e colpire con violenza le creature viventi. Di tanto in tanto, o quando non riescono a raggiungere facilmente un avversario, vomitano sciami di topi.

Epidemia (Sop): Malattia soprannaturale: schianto, Tempra CD 21, periodo di incubazione 1 minuto; danni 2d4 Des e 2d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

La malattia si diffonde tramite contatto e non richiede il ferimento.

A differenza delle normali malattie, l'epidemia continua ad avere effetto finché la vittima non scende a Costituzione 0 (e muore) o finché non viene applicato un incantesimo *rimuovi*

malattia o una magia simile (vedi "Malattia", pagina 293 della Guida del DUNGEON MASTER).

Una creatura afflitta di taglia Enorme o superiore che muoia a causa dell'epidemia si anima come seminatore del contagio nel giro di 1d4 giorni.

Vomitare sciame di topi (Sop): Come azione di round completo, un seminatore del contagio può rigurgitare uno sciame di topi (vedi il Manuale dei Mostri, pagina 221). Può farlo fino a quattro volte al giorno.

SEMINATORI DEL CONTAGIO IN EBERRON

Almeno un seminatore del contagio infesta i dungeon sotto Sharn e si sa di altri che vivono nella Landa Gemente e tra alcune delle antiche rovine Dhakaani disseminate per le terre del Khorvaire. Tuttavia, i seminatori del contagio vengono incontrati più frequentemente nello Xen'drik, dove si dice che siano i resti non morti dei giganti che vennero maledetti dai grandi draghi dell'Argonnessen con un'orribile epidemia.

SEMINATORI DEL CONTAGIO NEL FAERÛN

I seminatori del contagio hanno infestato città come Westgate, Marsember e Urmlaspyr coi loro sciami di topi. Il fatto che quasi tutti i seminatori del contagio siano stati incontrati lungo la Costa del Drago ha dato adito a molte voci che parlano di un "culto del contagio". Anche se gli avventurieri a Westgate e Urmlaspyr hanno aiutato i conestabili locali a far fronte all'incremento inaudito della popolazione dei topi in queste città, trovando e distruggendo i seminatori del contagio che ne erano responsabili, i tentativi di localizzare il seminatore del contagio che dovrebbe nascondersi sotto le strade di Marsember finora sono falliti.



Seminatore del contagio

SERYULIN

Questa grossa creatura, simile a una lumaca, misura quasi 2,7 metri dalle fauci irte di zanne alla punta luccicante della coda. Il corpo è di color verde pallido, simile alla spuma delle onde, ed è ricoperto da lunghe ciglia sottili e ondulanti che sembrano muoversi animate da volontà propria. Due antenne spuntano dalla cima della testa e sondano l'aria attorno alla creatura.

I seryulin, creature anfibe, vivono nei pressi delle aree costiere, dove danno la caccia ai pesci e ai mammiferi marini di cui si nutrono. Usando le antenne, simili a quelle delle lumache, e le ciglia sensoriali per scovare le prede, si dimostrano dei cacciatori micidiali.

Molte razze acquatiche senzienti fanno amicizia o assoggettano i seryulin per usarli come cavalcature in grado di muoversi sia sulla terra che in acqua. Il fattore sorpresa di cui può godere un cavaliere in sella a un seryulin, uscendo dall'acqua e avanzando sulla terra per combattere, fa spesso la differenza, dal momento che molti avversari sottovalutano la velocità sul terreno di un seryulin finché non vedono la creatura in azione.

Un seryulin non addomesticato trascorre buona parte del tempo a cacciare. Essendo onnivoro, dà la caccia soprattutto alle foche, ai peschi più grossi (compresi gli squali) e alle sue prede preferite, i sahuagin.

Un seryulin nella media misura tra i 2,4 e i 3 metri di lunghezza e pesa dai 450 ai 600 kg. I seryulin non sanno parlare, ma sono in grado di comprendere l'Aquan.

COMBATTIMENTO

I seryulin sfruttano la loro velocità al meglio in combattimento. Sanno che la maggior parte degli avversari tende a sottovalutarli e ne approfittano per attirare le prede nelle vicinanze, galleggiando dove le acque sono più basse e fingendo di essersi arenati. Una volta entrati in battaglia, i seryulin generalmente attivano il loro spruzzo viscoso prima di farsi avanti e usare i loro attacchi di schianto.

I cavalatori dei seryulin traggono vantaggio dalla dolorosa tossina secreta dalle ciglia di un seryulin per fiaccare gli avversari. Una volta che la vittima è stata colpita dalle ciglia, il cavaliere solitamente si ritrae assieme alla cavalcatura per un round o due (in acqua, se possibile) e attende che la tossina faccia effetto.

Tossina dolorosa (Str): Qualsiasi creatura vivente colpita dall'attacco di schianto di un seryulin è esposta a una sostanza secreta dalle ciglia che ricoprono la parte superiore del corpo. Il contatto con la sostanza provoca nel bersaglio un dolore lancinante e gli infligge 1d6 danni aggiuntivi nel round dopo che è stato colpito. A questo effetto non viene applicata

la riduzione del danno. Le creature immuni al veleno sono immuni alla tossina dolorosa di un seryulin.

Spruzzo viscoso (Str): Una volta al giorno, un seryulin può usare un'azione standard per produrre in un raggio di 6 metri un'esplosione di muco viscoso attorno al corpo. Qualsiasi creatura nell'area diventa intralciata e deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 o rimanere incollata al terreno, impossibilitata a muoversi. Una creatura volante non viene incollata al terreno, ma deve effettuare con successo il tiro salvezza o essere incapace di continuare a volare, cadendo a terra. I seryulin, nonché i loro cavalieri, non sono influenzati dallo spruzzo viscoso. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Una creatura incollata al terreno può liberarsi superando una prova di Forza con CD 20 o infliggendo 15 danni al muco con un'arma tagliente. Se una creatura tenta di scrostarsi il

muco di dosso o un'altra creatura la aiuta, non c'è bisogno di effettuare un tiro per colpire; il muco viene colpito automaticamente e la creatura che ha messo a segno il colpo effettua un tiro per i danni e determina quanto muco è riuscita a rimuovere. Una volta libera, la creatura può muoversi (e volare, se ne è in grado) a velocità dimezzata.

Un personaggio in grado di lanciare incantesimi, ma bloccato dal muco, deve superare una prova di Concentrazione con CD 15 per lanciare un incantesimo.

Il muco diventa fragile e friabile dopo 2d4 round, sbriciolandosi e perdendo la sua efficacia. Un'applicazione di *solvente universale*

riesce a dissolvere il muco a sufficienza

da liberare una creatura immediatamente.

Non può essere sbilanciato (Str): La forma del corpo di un seryulin non consente agli avversari di tentare di sbilanciare la creatura. Qualsiasi tentativo di sbilanciare il seryulin fallisce automaticamente, come se l'avversario non fosse riuscito a vincere la prova di Forza contrapposta.

Scivoloso (Str): Il corpo di un seryulin secreta una sostanza viscosa e a rapida dissoluzione, che rende la creatura (e il suo cavaliere) immune a qualsiasi effetto che normalmente ostacola i movimenti come la paralisi, la lentezza, una borsa dell'impedimento o lo stesso spruzzo viscoso del seryulin, con effetti molto simili a quelli di un incantesimo *libertà di movimento*.

A differenza dell'incantesimo *libertà di movimento*, però, un seryulin non ottiene automaticamente un successo alle prove effettuate per resistere ai tentativi di lotta o di immobilizzare, anche se riceve un bonus di +4 alle prove di lotta effettuate per sfuggire a una lotta e un bonus razziale di +8 alle prove di Artista della Fuga.

Abilità: Un seryulin riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.



Seryulin

	Seryulin	Seryulin superiore
	Aberrazione Grande (Acquatico)	Aberrazione Enorme (Acquatico)
Dadi Vita:	10d8+20 (65 pf)	21d8+84 (178 pf)
Iniziativa:	+5	+4
Velocità:	15 m (10 quadretti), nuotare 15 m	15 m (10 quadretti), scalare 6 m, nuotare 15 m
Classe Armatura:	20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19	22 (-2 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+7/+16	+15/+32
Attacco:	Schianto +12 in mischia (1d8+5 più tossina dolorosa)	Schianto +23 in mischia (2d6+9 più tossina dolorosa)
Attacco completo:	2 schianti +12 in mischia (1d8+5 più tossina dolorosa) e morso +9 in mischia (1d6+2)	2 schianti +23 in mischia (2d6+9 più tossina dolorosa) e morso +20 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata:	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Tossina dolorosa, spruzzo viscoso	Tossina dolorosa, spruzzo viscoso
Qualità speciali:	Anfibio, percezione cieca 9 m, non può essere sbilanciato, riduzione del danno 5/perforante o tagliante, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, scivoloso	Anfibio, percezione cieca 9 m, non può essere sbilanciato, riduzione del danno 5/perforante o tagliante, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, scivoloso
Tiri salvezza:	Temp +5, Rifl +6, Vol +9	Temp +13, Rifl +10, Vol +14
Caratteristiche:	For 20, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 14, Car 13	For 28, Des 12, Cos 18, Int 8, Sag 14, Car 13
Abilità:	Artista della Fuga +9, Ascoltare +9, Nuotare +13, Osservare +8	Artista della Fuga +9, Ascoltare +14, Nuotare +17, Osservare +14
Talenti:	Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei	Arma Focalizzata (schianto), Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Tempra Possente
Ambiente:	Sotterranei	Sotterranei
Organizzazione:	Solitario o nidata (2-4)	Solitario o nidata (2-4)
Grado di Sfida:	7	10
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	11-20 DV (Grande)	22-30 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	+4 (gregario)	+4 (gregario)

Un seryulin riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Artista della Fuga, grazie al suo corpo scivoloso (vedi sopra).

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un seryulin va da 0 a 200 kg; un carico medio da 201 a 400 kg; un carico pesante da 401 a 600 kg. La capacità di trasporto di un seryulin viene calcolata come se la creatura fosse un quadrupede.

SERYULIN SUPERIORE

È possibile incontrare degli esemplari particolarmente grossi di seryulin in quelle aree costiere più remote, dove non c'è scarsità di riserve di cibo. I seryulin superiori sono in grado di assalire perfino le balene e gli squali crudeli, in caso di necessità.

Combattimento

La CD del tiro salvezza per lo spruzzo viscoso di un seryulin superiore (CD 24) è stata modificata in base al suo numero maggiore di Dadi Vita e al suo punteggio di Costituzione più alto.

Spruzzo viscoso (Str): Una volta al giorno, un seryulin superiore può usare un'azione standard per produrre in un raggio di 6 metri un'esplosione di muco viscoso attorno al corpo. Qualsiasi creatura nell'area diventa intralciata e deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi con CD 24 o rimanere incollata al terreno, impossibilitata a muoversi. Una creatura volante non viene incollata al terreno, ma deve effettuare con successo il tiro salvezza o essere incapace di continuare a volare, cadendo a terra. I seryulin superiori, nonché i loro cavalieri, non sono influenzati

dallo spruzzo viscoso. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un seryulin superiore va da 0 a 1.200 kg; un carico medio da 1.201 a 2.400 kg; un carico pesante da 2.401 a 3.600 kg. La capacità di trasporto di un seryulin superiore viene calcolata come se la creatura fosse un quadrupede.

SERYULIN IN EBERRON

Furono i daelkyr a creare i primi seryulin, affinché fungessero da cavalcature acquatiche. Quando i druidi Custodi dei Portali intrappolarono i daelkyr a Khyber, molte delle aberrazioni create dai daelkyr, compresi i seryulin, divennero specie indipendenti e in grado di riprodursi. I tritoni che vivono nello Stretto di Shargon a volte usano i seryulin come cavalcature e vari seryulin selvatici nuotano nelle acque costiere più turbolente dello Xen'drik settentrionale, nonché nei cavernosi mari sotterranei di Khyber. Molti dei seryulin incontrati a Khyber sono ex-servitori o gregari dei daelkyr, e in genere sono seryulin superiori.

SERYULIN NEL FAERÛN

I seryulin popolano il Mare Splendente. I kuo-toa chierici del Calderone della Sacra Madre li usano come cavalcature, così come molte altre razze del Sottosuolo che vivono all'interno o nei pressi del Mare Splendente. Alcuni esemplari sono stati avvistati molto a ovest, all'altezza del Calice del Gigante, pronti a sfidare le seppie vampiriche che considerano il lago sotterraneo il loro dominio.

SIEPE GUARDIANA

Questa siepe meticolosamente potata è stata scolpita a forma di animale.

Una siepe guardiana è un cespuglio o un arbusto scolpito a forma di animale e poi animato tramite la magia arcana. Queste creature hanno sia funzioni decorative che difensive: sorvegliano i cortili dei re e dei nobili, mescolate impercettibilmente alle normali siepi scolpite.

Le siepi guardiane prendono vita solo quando

sioni di un leone. Tuttavia, una siepe guardiana è composta per lo più di piccoli rami e foglie, e di conseguenza è molto più leggera di una creatura in carne e ossa della stessa taglia; pesa solo un quarto rispetto alla sua controparte in carne e ossa. Le siepi guardiane non parlano, ma fremono leggermente quando si muovono.

COMBATTIMENTO

Una siepe guardiana esegue gli ordini del suo creatore, se questi si trova entro 27 metri.

Se non riceve comandi, continua a eseguire l'ultimo ordine che ha ricevuto al meglio delle sue capacità, anche se è pronta ad attaccare qualsiasi creatura che la

attacchi. Il creatore della siepe guardiana può lasciarle dei semplici ordini da seguire, come "Attacca qualsiasi creatura che entri nel giardino di notte," che la siepe guardiana sia in grado di eseguire.

Se una siepe guardiana è collocata a protezione di un'importante figura



Triceratopo

Leone

Cinghiale

un intruso entra nel giardino.

Le siepi guardiane sono considerate sia dei costrutti che dei vegetali. Non si tratta di creature vegetali naturalmente mobili; come i golem, la forza che li anima è uno spirito proveniente dal Piano Elementale della Terra che è stato vincolato al corpo attraverso la magia. Come risultato, i druidi li ritengono nel migliore dei casi di cattivo gusto, e nel peggiore dei casi dei veri e propri abomini. I ricchi tenutari che usano queste creature nei loro giardini, tuttavia, non si preoccupano troppo di questi problemi. Considerano la protezione aggiuntiva di una siepe guardiana in paziente attesa, pronta ad assaltare eventuali ladri e assassini, assai più importante dei "sentimenti" del cespuglio.

Una siepe guardiana ha la stessa taglia delle creature che riproduce, quindi una siepe guardiana leone avrà le dimen-

Siepi guardiane

dal terreno, dimostrandosi delle ottime sentinelle. Quando una siepe guardiana si accorge della presenza di un intruso, rimane perfettamente immobile finché l'intruso non arriva entro 9 o 12 metri. Il cespuglio animato carica allora l'avversario, solitamente cogliendolo di sorpresa.

Clemente (Str): Una siepe guardiana può infliggere danni non letali con uno qualsiasi dei suoi attacchi senza subire la consueta penalità di -4 ai tiri per colpire. La creatura sceglie se infliggere danni letali o non letali in base agli ordini ricevuti dal suo creatore. Se l'ordine è quello di catturare o

governativa, spesso riceve l'ordine di immobilizzare gli avversari, invece di ucciderli. Gli intrusi catturati possono poi essere arrestati e interrogati dalle guardie locali.

Le siepi guardiane percepiscono le vibrazioni trasmesse

sottomettere i nemici, allora la siepe guardiana usa gli attacchi non letali; qualsiasi altro ordine consente alla creatura di infliggere danni letali.

Immobilità (Str): Una siepe guardiana può rimanere perfettamente immobile in modo da sembrare un normale cespuglio scolpito. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 30 per notare che una siepe guardiana è in realtà una creatura animata.

Abilità: Una siepe guardiana riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

SIEPE GUARDIANA CINGHIALE

Vegetale Medio

Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

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

Attacco base/Lotta: +3/+6

Attacco: Corno +6 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: Corno +6 in mischia (2d6+4)

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

Attacchi speciali: Ferocia, clemente

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliente, immobilità, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, percezione tellurica 27 m, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 17, Des 16, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 1

Abilità: Muoversi Silenziosamente +11

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o giardino (2-8)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una siepe guardiana cinghiale è alta 90 cm al garrese ed è lunga 120 cm. Pesa circa 50 kg.

Combattimento

Una siepe guardiana cinghiale ha i seguenti attacchi speciali:

Ferocia (Str): Una siepe guardiana cinghiale continua a combattere senza penalità anche se è inabile o morente.

SIEPE GUARDIANA LEONE

Vegetale Grande

Dadi Vita: 10d8+40 (85 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +7/+18

Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d6+7)

Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d6+7) e morso +8 in mischia (1d8+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, clemente, assaltare, artigliare 1d6+3

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliente, immobilità, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, percezione tellurica 27 m, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 25, Des 14, Cos 18, Int -, Sag 10, Car 1

Abilità: Muoversi Silenziosamente +10

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o giardino (2-8)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una siepe guardiana leone è lunga fino a 2,4 metri e pesa circa 50 kg.

Combattimento

Una siepe guardiana leone ha i seguenti attacchi speciali:

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, una siepe guardiana leone deve colpire con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può artigliare nei round successivi.

Assaltare (Str): Se una siepe guardiana leone carica un avversario, può portare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +13 in mischia, 1d6+3 danni.

SIEPE GUARDIANA TRICERATOPO

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 20d8+120 (210 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-2 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +15/+34

Attacco: Corno +24 in mischia (4d6+16 o Carica Poderosa 7d6+16)

Attacco completo: Corno +24 in mischia (4d6+16)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Clemente, travolgere 4d6+16

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliente, immobilità, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, percezione tellurica 27 m, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 33, Des 12, Cos 22, Int -, Sag 10, Car 1

Abilità: Muoversi Silenziosamente +9

Talenti: Carica Poderosa^B

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o giardino (2-8)

Grado di Sfida: 13

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una siepe guardiana triceratopo misura 7,5 metri di lunghezza e pesa 2.500 kg.

Combattimento

Una siepe guardiana triceratopo ha i seguenti attacchi speciali:

Travolgere (Str): Riflessi CD 31 per dimezzare. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

COSTRUZIONE

La creazione di una siepe guardiana ha inizio con la preparazione di una siepe perfettamente scolpita a forma di leone, cinghiale o triceratopo. Per dare alla pianta la forma giusta sono necessarie sei settimane e una prova di Artigianato (giardinaggio), Artigianato (scultura) o Professione (giardiniere) con CD 25. Dopo che la siepe guardiana è stata adeguatamente scolpita, il creatore deve trattarla con una serie di oli e tinture rare del costo di 1/25 del prezzo base della siepe guardiana (800 mo per una siepe guardiana Media, 2.400 per una siepe guardiana Grande o 4.600 mo per una siepe guardiana Enorme). Una volta che la siepe guardiana è stata trattata in modo adeguato, il rituale di animazione può avere inizio. L'intero rituale di animazione deve avere luogo all'aperto, dal momento che l'arbusto continua a dipendere dal sole, dalla pioggia e dal terreno fino all'ultimo giorno della procedura.

LI 13°: Creare Costrutti, *costruzione/cerca, desiderio limitato, risveglio*, il creatore deve essere un incantatore di 13° livello; Prezzo 20.000 mo (Media), 60.000 mo (Grande), 115.000 mo (Enorme); Costo 10.800 + 800 PE (Medio), 32.400 mo + 2.400 PE (Grande), 62.100 mo + 4.600 PE (Enorme).

SIEPI GUARDIANE ALTERNATIVE

È possibile creare una siepe guardiana che imiti un animale diverso (di taglia Media, Grande o Enorme). Si parte dalle normali statistiche della creatura base e si applicano i cambiamenti indicati di seguito.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in "vegetale". Bisogna ricalcolare i bonus di attacco base, i tiri salvezza e i punti abilità in base ai Dadi Vita della siepe guardiana (vedi sotto). La taglia non cambia.

Dadi Vita: Le siepi guardiane ottengono i loro Dadi Vita in base alla taglia. Le siepi guardiane Medie hanno 5 DV, quelle Grandi 10 DV e quelle Enorme 20 DV.

Velocità: La velocità sul terreno è la stessa della creatura base. Una siepe guardiana non ottiene alcuna velocità di volare, scavare, scalare o nuotare posseduta dalla creatura su cui si basa.

Attacchi speciali: Una siepe guardiana ottiene il seguente attacco speciale.

Clemente (Str): Una siepe guardiana può infliggere danni non letali con uno qualsiasi dei suoi attacchi senza subire la consueta penalità di -4 ai tiri per colpire. La creatura sceglie se infliggere danni letali o non letali in base agli ordini

ricevuti dal suo creatore. Se l'ordine è quello di catturare o sottomettere i nemici, allora la siepe guardiana usa gli attacchi non letali; qualsiasi altro ordine consente alla creatura di infliggere danni letali.

Qualità speciali: Una siepe guardiana ottiene le seguenti qualità speciali.

Riduzione del danno (Str): Una siepe guardiana ha riduzione del danno 10/tagliante.

Immobilità (Str): Una siepe guardiana può rimanere perfettamente immobile in modo da sembrare un normale cespuglio scolpito. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 30 per notare che una siepe guardiana è in realtà una creatura animata.

Percezione tellurica (Str): Una siepe guardiana è dotata di percezione tellurica fino a 27 metri.

Vulnerabilità al fuoco: Le siepi guardiane sono vulnerabili al fuoco.

Caratteristiche: Una siepe guardiana usa una serie specifica di punteggi di caratteristica in base alla sua taglia, come indicato di seguito.

Media: For 17, Des 16, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 1.

Grande: For 25, Des 14, Cos 18, Int -, Sag 10, Car 1.

Enorme: For 33, Des 12, Cos 22, Int -, Sag 10, Car 1.

Abilità: Una siepe guardiana riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Ambiente: Qualsiasi.

Organizzazione: Solitario o giardino (2-8).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1 o in base alla taglia (Media 3, Grande 7, Enorme 12), quale dei due è maggiore.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Sempre neutrale.

Avanzamento: -.

Modificatore di livello: -.

SIEPI GUARDIANE IN EBERRON

I nobili più ricchi del Khorvaire, nonché i membri delle famiglie portatrici dei marchi del drago amano usare le siepi guardiane per proteggere le loro tenute. Le siepi guardiane cinghiali sono popolari presso i nobili dell'Aundair, del Thrane e del Breland. I nobili del Karrnath e del Cyre preferiscono le siepi guardiane leoni. Le siepi guardiane Enorme come i triceratopi adornano i giardini impeccabilmente curati di alcune famiglie nobili portatrici del marchio del drago.

SIEPI GUARDIANE NEL FAERÛN

Le siepi guardiane si trovano solitamente in quei luoghi in cui si radunano i circoli druidici, compresi i parchi cittadini e gli altri luoghi dove la natura e la civiltà si sovrappongono. Proteggono anche i templi e santuari di Chauntea, Mielikki, Silvanus e altre divinità simili. Gli elfi acquatici druidi hanno imparato a creare siepi guardiane utilizzando banchi di alghe, mentre nel Sottosuolo le siepi guardiane vengono ottenute da cumuli scolpiti di muschio vivo.

SIGNORE DEI PARASSITI

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 25d8+150 (262 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 18 m (12 quadretti), scavare 9 m, scalare 9 m, volare 9 m (media)

Classe Armatura: 30 (-1 taglia, +5 Des, +11 naturale, +4 cuoio borchiato+1, +1 buckler perfetto), contatto 14, colto alla sprovista 25

Attacco base/Lotta: +25/+33

Attacco: *Scimitarra di ferro freddo*+2+30 in mischia (1d8+6/15-20) o morso +28 in mischia (1d8+4 più veleno) o artiglio +28 in mischia (1d6+4) o *arco lungo composito*+1 (bonus di For +4) +30 a distanza (2d6+5/x3)

Attacco completo: *Scimitarra di ferro freddo*+2+30/+25/+20/+15 in mischia (1d8+6/15-20) e 2 artigli +26 in mischia (1d6+2) e morso +26 in mischia (1d8+2 più veleno) e pungiglione +26 in mischia (1d6+2 più veleno) o *arco lungo composito*+1 (bonus di For +4) +30/+25/+20/+15 a distanza (2d6+5/x3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Comandare parassiti, stritolare 1d6+4, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche, nube di parassiti

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, eludere, immunità agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, rigenerazione 5, resistenza agli incantesimi 25, schivare prodigioso

Tiri salvezza: Temp +17, Rifl +22, Vol +18

Caratteristiche: For 19, Des 21, Cos 22, Int 18, Sag 13, Car 17

Abilità: Acrobazia +27, Ascoltare +8, Cercare +14, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (natura) +15, Diplomazia +5, Equilibrio +20, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +20, Osservare +19, Percepire Intenzioni +10, Saltare +40, Sapienza Magica +11 (+13 per decifrare pergamene), Scalare +20, Sopravvivenza +1 (+3 negli ambienti di superficie o seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +26 (+28 per usare pergamene)

Talenti: Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Critico Migliorato (scimitarra), Incantare in Combattimento, Mobilità, Multiattacco, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Sotterranei

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

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Standard, comprese proprietà (vedi testo)

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Questa creatura insettoide è alta circa 3,6 metri e possiede zampe simili a quelle di una locusta. È dotata di quattro braccia, due delle quali impugnano una spada e uno scudo con le mani chitinose, mentre le altre terminano con grossi artigli simili a quelli di uno scorpione. Sotto l'armatura il corpo è ricoperto di placche chitinose verdi e nerastre. Dalla bocca sporgono delle chele e dalla schiena si snoda la coda ondeggiante di uno scorpione. Quando si fa avanti, il carapace da scarabeo che protegge la schiena si apre e si chiude, facendo fruscicare come foglie secche le grosse ali da vespa nascoste sotto.

I signori dei parassiti sono creature estremamente solitarie che vagano per il sottosuolo e che fanno capolino di tanto in tanto tra le giungle di superficie a caccia di creature docili da poter schiavizzare e asservire. I signori dei parassiti esercitano un grande potere sui vari parassiti e considerano l'influsso che esercitano sulle altre creature come un'estensione naturale del loro diritto divino a governare.

È raro che i signori dei parassiti lavorino assieme, data la profonda invidia che provano gli uni per gli altri, ma quando

due signori dei parassiti si incontrano, spesso fanno combattere i rispettivi schiavi per stabilire chi ha la supremazia. Il vincitore prende l'altro signore dei parassiti al suo servizio come vassallo e, se è del sesso opposto, come compagno.

I signori dei parassiti non creano nulla di ciò che usano, preferiscono sottrarre gli oggetti di cui hanno bisogno alle altre culture o costringere i loro schiavi a creare gli oggetti e a offrirglieli in tributo. Apprezzano in particolare gli oggetti magici, data la loro affinità naturale per quel genere di oggetti. Un signore dei parassiti è alto 3,6 metri e pesa 750 kg.

I signori dei parassiti parlano vari linguaggi, spinti dal tentativo di sapere di più sulla magia delle altre creature. Molti di loro parlano il Comune, il Draconico, l'Elfico, il Nanico e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

I signori dei parassiti sono forti combattenti in mischia, ma preferiscono lasciare che siano i parassiti loro schiavi a combattere per loro. I signori dei parassiti fanno un uso attento dei loro oggetti magici e di quelli che saccheggiano dai nemici caduti.

Comandare parassiti (Sop): Un signore dei parassiti può costringere i parassiti a eseguire i suoi ordini. Come azione standard, un signore dei parassiti può scegliere un parassita nel raggio di 30 metri. Il parassita deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 25 o essere controllato. L'effetto di controllo funziona come un incantesimo *dominare mostri* lanciato da un incantatore di 20° livello. Un signore dei parassiti può comandare fino a dieci parassiti alla volta.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un signore dei parassiti deve colpire con gli artigli. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può stritolare. Un signore dei parassiti può scegliere se usare il modificatore di Forza o di Destrezza per le prove di lotta.

Stritolare (Str): Un signore dei parassiti infligge automaticamente danni da artiglio con una prova di lotta effettuata con successo.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 28, danni iniziali e secondari 1d8 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *respingere parassiti* (CD 17); 5 volte al giorno: *evoca sciame* (solo ragni); 3 volte al giorno: *parassiti giganti*, *piaga degli insetti*, *piaga strisciante*. 20° livello dell'incantatore.

Nube di parassiti (Sop): Un signore dei parassiti è costantemente circondato da una nube del raggio di 1,5 metri di insetti striscianti e volanti di ogni genere. La nube conferisce al signore dei parassiti occultamento nei confronti di qualsiasi creatura al di fuori di essa.

Inoltre, quando un signore dei parassiti termina il suo movimento entro 1,5 metri da una creatura o con una creatura nel suo spazio, la creatura subisce 2d6 danni e deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 28 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione. I danni della nube di parassiti possono essere ridotti normalmente dalla riduzione del danno, ma anche quelle creature che non subiscono nessun danno possono rimanere nauseate. I parassiti e gli altri signori dei parassiti sono immuni agli effetti della nube di parassiti.

I parassiti che compongono la nube non sono soggetti all'incantesimo *respingere parassiti* e a effetti simili. Quegli

effetti che normalmente danneggerebbero i parassiti della nube non hanno effetto, dal momento che altri parassiti appaiono istantaneamente per rinfoltire la nube.

Un signore dei parassiti può sopprimere la sua nube di parassiti o rinnovarne l'uso come azione gratuita. Se non sopprime la nube, subisce una penalità di -10 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Eludere (Str): Un signore dei parassiti non subisce alcun danno, se effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente consente un tiro per dimezzare i danni.

Rigenerazione (Str): Il freddo infligge danni normali a un signore dei parassiti. Se un signore dei parassiti perde una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata all'istante applicandola sul moncherino.

Schivare prodigioso (Str): Un signore dei parassiti ha la capacità di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. Tuttavia, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA se viene immobilizzato.

Abilità: Un signore dei parassiti riceve un bonus razziale di +5 alle prove di Acrobazia, Cercare, Nascondersi, Osservare e Saltare. Un signore dei parassiti riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Proprietà: *Armatura di cuoio borchiato+1, scimitarra di ferro freddo+2, arco lungo composito+1 (bonus di For +4), mantello della resistenza+3, bacchetta delle palle di fuoco.* (Altri signori dei parassiti potrebbero possedere oggetti diversi).

SIGNORI DEI PARASSITI CON LIVELLI DI CLASSE

La classe preferita di un signore dei parassiti è il ladro. Alcuni scelgono di approfondire il loro interesse per la magia e diventano stregoni e maghi, ma molti signori dei parassiti che non sono ladri diventano ranger, per potersi muovere più agevolmente nel corso dei loro vagabondaggi.

TATTICHE ROUND PER ROUND

Un signore dei parassiti è particolarmente efficace sui campi di battaglia infestati dai parassiti.

Prima del combattimento: Prima di una battaglia, un signore dei parassiti usa gli oggetti magici protettivi che possiede su se stesso e crea vari parassiti Colossali usando la capacità magica *parassiti giganti*. Se possiede una pergamena con *invisibilità superiore*, la usa su di sé. Se possibile, usa la capacità di comandare parassiti sui parassiti giganti per ottenere un controllo tattico maggiore nella battaglia imminente. Dopo aver completato le preparazioni, sopprime la sua nube di parassiti, si nasconde e segue i suoi parassiti giganti in combattimento.

Primo round: Evoca dieci sciami di millepiedi dal suo nascondiglio usando *piaga strisciante* e li schiera in modo da chiudere gli avversari e spingerli a combattere contro i parassiti giganti.

Secondo round: Se non è stato localizzato nel primo round, usa *piaga degli insetti* attorno agli avversari in volo o *evoca sciame* intorno a un avversario impegnato a scalare. Se è stato visto, si sposta fuori visuale, si nasconde dietro un parassita gigante e poi usa *piaga degli insetti*.

Terzo round: Se non è stato visto, continua a usare *evoca sciame*, *piaga degli insetti*, *parassiti giganti* e *piaga strisciante*, nella



Signore dei parassiti

speranza di intrappolare i nemici e di logorarli nel corso di più round. Se è stato visto, rinnova la sua nube di parassiti e usa un oggetto magico per danneggiare gli avversari, nella speranza di rimanere a distanza.

Round successivi: Se impegnato in mischia, si disimpegna e carica un avversario che è evidentemente dotato di molti oggetti magici o ha fatto uso di un oggetto potente. Sferza un attacco con gli artigli contro quell'avversario, tentando di entrare in lotta e poi di ucciderlo per potersi impadronire dei suoi oggetti magici.

Un signore dei parassiti fa affidamento sui parassiti giganti per tenere occupati i combattenti in mischia più forti mentre si concentra sui nemici che sembrano più vulnerabili alla sua nube di parassiti e al veleno.

SIGNORI DEI PARASSITI IN EBERRON

I signori dei parassiti di tanto in tanto governano le loro città e fortezze infestate dai parassiti nel cuore di Xen'drik. A volte stringono patti coi drow, ma si tratta di alleanze quanto mai precarie. Sebbene molti signori dei parassiti preferiscano rimanere nell'anonimato, un signore dei parassiti di nome Miirkym si è insediato in una fortezza in rovina in cima a Karthoon Tor, una collina che si innalza nella Palude Infame nel Droaam occidentale. Quegli avventurieri che hanno cercato di distruggere il signore dei parassiti e di recuperare i tesori nascosti della fortezza sono stati respinti dai micidiali sciami di insetti che circondano la struttura e dai parassiti più grossi che infestano la fortezza stessa.

Alcuni signori dei parassiti si sono fatti strada fino al Khorvaire e si sono annidati nei sotterranei delle grandi città come Sharn e Korranberg.

SIGNORI DEI PARASSITI NEL FAERÛN

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, i signori dei parassiti solitamente sono acerrimi nemici dei drow, anche se alcune piccole bande spesso si insediano nei pressi delle città dei drow (dove i parassiti abbondano).

SORVEGLIANTE DEI BOSCHI

Vegetale Medio

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 17 (+1 Des, +4 naturale, +2 scudo pesante di legno), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Randello +9 in mischia (1d6+3) o randello +7 a distanza (1d6+3)

Attacco completo: Randello +9/+4 in mischia (1d6+3) o randello +7 a distanza (1d6+3)

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

Attacchi speciali: *Deformare legno*

Qualità speciali: Visione crepuscolare, tratti dei vegetali, camminare negli alberi, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 17, Des 12, Cos 16, Int 7, Sag 12, Car 8

Abilità: Ascoltare +3, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +7*, Osservare +4, Scalare +9, Sopravvivenza +4

Talenti: Allerta, Furtivo, Riflessi Fulminei^B, Seguire Tracce

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario o colonia (3-6)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Beni standard; oggetti standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Questa strana creatura di forma umanoide impugna un grosso scudo di legno e si tiene pronta a colpire col randello. Fissa la scena con piccoli occhi neri che spuntano dalle pieghe della faccia. Il corpo è ricoperto di corteccia e di grossi muscoli e la testa è sormontata da un cerchio di rametti nodosi.

I sorveglianti dei boschi sono creature vegetali simili ai treant, che mostrano un'inclinazione brutale e fortemente territoriale. I loro corpi sembrano quelli di umani robusti ma contorti, fatti interamente di legno e ricoperti di corteccia. Le mani terminano con dita nodose simili a rami e i piedi sono masse di radici nere.

Un sorvegliante dei boschi ha il potere di entrare negli alberi allo stesso modo di una driade, ma può anche usare questa capacità per teletrasportarsi da un albero all'altro. Questa somiglianza con le capacità della driade ha condotto molti a credere che i sorveglianti dei boschi siano i membri maschili di quella razza, ma in realtà sono dei vegetali e si riproducono attraverso i semi allo stesso modo dei treant.

I sorveglianti dei boschi non possono portare molti oggetti con loro quando si spostano da un albero all'altro; dopo aver sconfitto un avversario, spesso portano gli oggetti più utili con loro per una certa distanza per nasconderli in un albero cavo o sotto un tronco. Sebbene non siano troppo furbi, i sorveglianti dei boschi hanno un'ottima memoria per ricordare dove sono nascosti questi oggetti, e fanno ritorno a questi

nascondigli per recuperare le armi migliori o gli oggetti più utili, non appena avvistano un intruso.

Tali nascondigli solitamente sono protetti da una spessa porta di legno che il sorvegliante dei boschi apre e chiude usando la capacità *deformare legno*. Questo potere consente al sorvegliante dei boschi di deformare il legno morto e gli oggetti di legno, e una foresta abitata da un sorvegliante dei boschi spesso è segnata da numerosi esempi dell'uso di questa capacità. Un sorvegliante dei boschi è alto circa 1,8 metri e pesa 150 kg.

I sorveglianti dei boschi parlano una forma rudimentale di Silvano.

COMBATTIMENTO

I sorveglianti dei boschi attaccano qualsiasi creatura che non sia nativa della loro foresta. Caricano gli avversari da lontano, usando la capacità di camminare negli alberi per attraversare rapidamente le grandi distanze. Dopo aver deformato le armi di legno dei loro avversari e aver sferrato alcuni colpi, i sorveglianti dei boschi scappano e vedono se i nemici se ne vanno dalla foresta.

Deformare legno (Mag): Un sorvegliante dei boschi può usare un effetto di *deformare legno*, come per l'incantesimo, a volontà. Gli oggetti custoditi possono sfuggire a questo effetto con un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13 (ma se il tiro salvezza ha successo, il sorvegliante dei boschi può semplicemente produrre di nuovo l'effetto nel round successivo). 8° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Camminare negli alberi (Sop): A volontà, un sorvegliante dei boschi può entrare in un albero vivente come azione gratuita e uscire dallo stesso albero o da un altro albero vivo entro 18 metri, continuando a muoversi come se la distanza tra i due alberi non contasse. Un sorvegliante dei boschi che si sposta in questo modo può caricare o correre attraverso gli alberi, purché si muova in linea retta.

Gli alberi di entrata e di uscita devono avere una circonferenza pari almeno a quella del sorvegliante dei boschi e il sorvegliante dei boschi non può portare con sé oggetti che non siano vegetali o altre creature attraverso gli alberi. Un sorvegliante dei boschi può uscire dall'albero in qualsiasi direzione e da qualsiasi punto dell'albero in cui la circonferenza sia sufficiente.

Un sorvegliante dei boschi può rimanere all'interno di un albero vivo per tutto il tempo che desidera. Un sorvegliante dei boschi all'interno dell'albero può percepire ciò che accade nei dintorni normalmente e sa automaticamente quali alberi nel raggio di 18 metri sono vivi e possono ospitare la sua massa. Se l'albero in cui il sorvegliante dei boschi si nasconde viene

abbattuto, bruciato o distrutto in qualsiasi altro modo, il sorvegliante dei boschi al suo interno muore.

Questa capacità è un effetto di teletrasporto.

Abilità: I sorveglianti dei boschi ricevono un bonus raziale di +4 alle prove di Equilibrio e di Nascondersi. Un sorvegliante dei boschi riceve un bonus raziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato. *Nelle aree boschive, un sorvegliante dei boschi riceve un bonus aggiuntivo di +4 alle prove di Nascondersi.



Sorvegliante dei boschi

SORVEGLIANTI DEI BOSCHI CON LIVELLI DI CLASSE

La classe preferita di un sorvegliante dei boschi è il ranger, ma molti capi dei sorveglianti dei boschi sono druidi. Molti sorveglianti dei boschi ranger scelgono gli elfi come nemici prescelti, dati i loro frequenti incontri con gli elfi nelle foreste.

SORVEGLIANTI DEI BOSCHI IN EBERRON

I sorveglianti dei boschi infestano le antiche foreste delle Terre dell'Eldeen. Spesso gironzolano nei pressi dei treant e scelgono di rintanarsi nei pressi di vecchie rovine.

SPINA

Folletto Piccolo

Dadi Vita: 6d6+12 (33 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +2 Des, +3 naturale, +2 armatura in cuoio di foglie, +1 buckler), contatto 13, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +3/+2

Attacco: Spada lunga spinata +8 in mischia (1d6+3/19-20) o arco lungo +6 a distanza (1d6/x3)

Attacco completo: Spada lunga spinata +8 in mischia (1d6+3/19-20) o arco lungo +6 a distanza (1d6/x3)

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

Attacchi speciali: Frecce del sonno, attacco furtivo +2d6

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +5

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

Abilità: Ascoltare +9, Cercare +9, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +17, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce)

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Furtivo, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o pattuglia (3-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2 (gregario)

Una piccola creatura umanoide e vestita di foglie gommose impugna un buckler e una spada lunga cosparsa di spine. La pelle è color verde scuro e i capelli sono marroni.

Le spine sono i combattenti del reame dei folletti, di cui sono degli accaniti difensori. Spesso un grig, un nixie o un pixie

scoprono che la loro passione per gli scherzi o per le risate li ha cacciati in qualche guaio da cui non riescono più a uscire. A volte, nelle vicinanze c'è una spina pronta a prestare loro aiuto. Questi combattenti fungono anche da guardie o da protettori per i folletti di prestigio o per i luoghi più importanti del popolo del folletti. Ad esempio, se una driade deve affrontare una missione importante che la spingerà ad abbandonare il suo albero per un periodo di tempo, ingaggerà una spina per fare la guardia all'albero.

Le spine traggono il loro nome dalle insolite spade lunghe che impugnano, fatte di spine meticolosamente coltivate nei roseti delle corti fatate. Le loro armature sono fatte di spesse foglie gommose che conferiscono alla spina una protezione pari al cuoio.

Una spina è alta soltanto 90 cm ed è molto snella, pesa soltanto 12,5 kg. La pelle può essere di una qualsiasi tonalità di verde. I capelli in genere sono marroni come le cortecce degli alberi, ma alcuni li hanno rossi come le bacche e li portano acciacciati in lunghe trecce.

Le spine parlano il Comune e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Le spine in genere non attaccano briga, ma sono pronte a combattere con chiunque o con qualsiasi cosa minacci o faccia del male agli altri folletti. Come molti folletti, tuttavia, non seguono un approccio diretto. Sono creature furtive che lanciano attacchi letali dai loro nascondigli.

Frecce del sonno (Str): Le spine sono armate delle frecce del sonno comunemente usate dai pixie. Qualsiasi avversario colpito da una di queste frecce, indipendentemente dai Dadi Vita, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o subire gli effetti di un incantesimo *sonno*. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e comprende un bonus razziale di +2.

Attacco furtivo (Str): Una spina può sferrare un attacco furtivo come un ladro, infliggendo 2d6 danni extra se l'attacco furtivo va a segno.

SPINE IN EBERRON

Le spine vivono nelle aree boschive dell'Aundair, pronte a difendere i loro territori pastorali dall'avanzata di qualsiasi creatura del male. Si nascondono anche nelle Terre dell'Eldeen meridionali, nelle vaste foreste a ovest del Lago d'Argento, dove sono solite fuorviare orchi e goblinoidi cacciatori che scendono dalle Montagne Byeshk.

SPINE NEL FAERÛN

Molti racconti che parlano di spine e di petali (vedi pagina 133) vengono narrati ai bambini delle Valli per evitare che si addentrino troppo nei boschi circostanti. In base alle storie, le spine sarebbero creature maliziose e non minacciose, e i ranger e druidi locali che le hanno incontrate in genere ne parlano con simpatia. Anzi, le spine si ritengono le sentinelle del Cormanthor e sorvegliano vari luoghi malvagi che giacciono semisepolti negli angoli più profondi dei boschi antichi.



SSVAKLOR

Drago Medio

Dadi Vita: 15d12+105 (202 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti), nuotare 12 m

Classe Armatura: 22 (+1 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +15/+19

Attacco: Morso +14 in mischia (2d6+9/19-20 più veleno)*

Attacco completo: Morso +14 in mischia (2d6+9/19-20 più veleno)* e 2 artigli +9 in mischia (1d8+7)*

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

Attacchi speciali: Arma a soffio, veleno, capacità magiche

Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immunità agli effetti magici di sonno, al veleno e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 18

Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +10, Vol +8

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 24, Int 9, Sag 8, Car 12

Abilità: Ascoltare +17, Camuffare +1 (+3 recitazione), Diplomazia +5, Intimidire +3, Nuotare +12, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +19, Saltare +8, Sopravvivenza +17

Talenti: Arma Naturale Migliorata (artiglio), Arma Naturale Migliorata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Incalzare, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o nidata (3-5)

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 16-20 DV (Medio); 21-30 DV (Grande); 31-45 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa creatura è un drago snello e lungo, simile a un serpente. Le scaglie sono disposte secondo uno schema alternato a rombi color verde vivo e nero. Dalle zanne che spuntano nelle grandi mascelle cola un liquido viscoso.

Così come gli yuan-ti discendono dagli umani il cui sangue si è mescolato a quello dei rettili, gli ssvaklor sono il frutto di un incrocio tra i draghi e gli yuan-ti. Gli ssvaklor e gli yuan-ti hanno molte cose in comune e spesso collaborano.

Anche se gli ssvaklor non possiedono la stessa intelligenza e astuzia naturale degli yuan-ti, provano comunque piacere nel partecipare ai complessi piani congegnati dagli astuti umanoidi mostruosi.

Gli ssvaklor sono in grado di camminare eretti, ma preferiscono muoversi sulle quattro zampe. Una tipica creatura misura 2,4 metri dal naso alla coda e pesa 60 kg.

Gli ssvaklor parlano il Comune, il Draconico e lo Yuan-ti.

COMBATTIMENTO

La forza di uno ssvaklor in combattimento è nei suoi attacchi ravvicinati. È in grado di indebolire un gruppo di nemici con la sua arma a soffio, per poi entrare in mischia mentre attende di poterla utilizzare di nuovo.

Uno ssvaklor preferisce combattere da solo o in compagnia delle creature immuni alla sua arma a soffio velenosa. Non

è abbastanza paziente da preoccuparsi di eventuali alleati che potrebbero essere vulnerabili al suo soffio, quindi capita spesso che anche i suoi alleati si ritrovino all'interno dell'area influenzata dal soffio dello ssvaklor.

Uno ssvaklor normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Arma a soffio (Sop): Un cono di 9 metri di gas velenoso, una volta ogni 1d4 round, danni 1d4 Cos, Tempra CD 24 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 24, danni iniziali paralisi, danni secondari 1d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *incuti paura* (CD 12), *intralciare* (CD 12), *oscurità* (CD 13), *trance animale* (CD 13). 15° livello dell'incantatore.

Abilità: Uno ssvaklor riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

SSVAKLOR SUPERIORE

Drago Grande

Dadi Vita: 30d12+270 (465 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 15 m (10 quadretti), nuotare 15 m

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

Attacco base/Lotta: +30/+42

Attacco: Morso +32 in mischia (3d6+13/19-20 più veleno)*

Attacco completo: Morso +32 in mischia (3d6+13/19-20 più veleno)* e 2 artigli +27 in mischia (2d6+9/19-20)*

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, veleno, capacità magiche, sputo

Qualità speciali: Percezione cieca 18 m, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18 m, immunità agli effetti magici di sonno, al veleno e alla paralisi, visione crepuscolare, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 28

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +19, Vol +17

Caratteristiche: For 27, Des 14, Cos 28, Int 9, Sag 10, Car 12

Abilità: Ascoltare +33, Camuffare +1 (+5 recitazione), Diplomazia +5, Intimidire +7, Nuotare +16, Osservare +33, Percepire Intenzioni +33, Raggiare +34, Saltare +16, Sopravvivenza +33

Talenti: Arma Naturale Migliorata (artiglio), Arma Naturale Migliorata (morso), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (artiglio), Critico Migliorato (morso), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 31-34 DV (Grande); 35-40 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Uno ssvaklor superiore è molto più grosso e imponente fisicamente rispetto alla sua versione inferiore, e può raggiungere dimensioni quasi doppie. Dal naso alla coda misura 4,8 metri e pesa 200 kg.

Combattimento

Gli ssvaklor superiori dispongono di più risorse rispetto agli ssvaklor comuni. In termini difensivi, uno ssvaklor superiore possiede un'armatura naturale, una riduzione del danno e una resistenza agli incantesimi sostanzialmente migliori. Dal punto di vista offensivo, il suo sputo e la sua arma a soffio più potenti gli consentono di far fronte ai suoi nemici da una distanza maggiore.

Arma a soffio (Sop): Un cono di 12 metri di gas velenoso, una volta ogni 1d4 round, danni 1d6 Cos, Tempra CD 34 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 34, danni iniziali paralisi, danni secondari 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *forme animali* (solo serpenti), *incuti paura* (CD 12), *intralciare* (CD 12), *oscurità* (CD 13), *trance animale* (CD 13). 20° livello dell'incantatore.

Sputo (Str): Uno ssvaklor superiore può sputare uno schizzo concentrato di veleno contro un bersaglio. Compie un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 9 metri. Se riesce a colpire, il veleno è un veleno da contatto, ma per il resto i suoi effetti sono identici a quelli del suo morso velenoso.

Abilità: Uno ssvaklor superiore riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.



Ssvaklor

SSVAKLOR IN EBERRON

Quando gli Ispirati strinsero la loro morsa su Sarlona, gli yuan-ti nativi di quel continente fuggirono dalle loro città di Riedra, attraversando il Golfo del Drago a bordo di zattere e si rifugiarono nell'Argonnessen. La migrazione degli yuan-ti non fu vista di buon occhio da molti dei draghi dell'Argonnessen, ma una manciata di dragoni vide l'arrivo dei profughi come il segno di una profezia prossima a compiersi e offrirono loro un rifugio. Gli yuan-ti strinsero buoni rapporti con questi draghi e da questa improbabile unione nacquero i primi ssvaklor. Tuttavia, gli yuan-ti non riuscirono a stabilirsi numerosi nell'Argonnessen. I draghi esiliarono molti di loro nello Xen'drik, dove divennero corrotti e malvagi.

Gli yuan-ti di Xen'drik catturano le uova dei draghi e usano i loro incantesimi per trasformare i feti dei draghi non nati in ssvaklor. Usano gli ssvaklor come guardiani nelle loro città e templi segreti, molti dei quali si celano sotto il fogliame delle giungle di Xen'drik o nelle viscere più oscure di Khyber.

Gli ssvaklor superiori continuano a prosperare nell'Argonnessen, montando la guardia negli osservatori e nelle roccaforti dei draghi e continuando a proteggere i nascondigli segreti degli yuan-ti situati sotto le montagne.

SSVAKLOR NEL FAERUN

Gli ssvaklor sono presenti in quei luoghi abitati dagli yuan-ti, e in particolar modo nel regno dei serpenti di Najara. Dmetrio Extaminos, uno yuan-ti sanguepuro che ha assunto il comando della città di Hlondeth dopo la scomparsa di sua madre, guida segretamente la cellula di Hlondeth del Culto del Drago. Sfruttando i suoi contatti all'interno del Culto, Dmetrio ha acquisito varie uova di draghi neri e ora cerca il modo di trasformarli in ssvaklor. I suoi rivali nel Culto di Tiamat sono venuti a sapere dei piani di Dmetrio e stanno tramando per recuperare le uova.

SSVAKLOR PSIONICI

Se il DM usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche* e sta conducendo una campagna di psionici, gli ssvaklor acquisiscono il sottotipo psionico, ottengono resistenza ai poteri 18 invece di resistenza agli incantesimi e acquisiscono capacità psioniche.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno: *avversione* (durata 10 ore, CD 16*), *controllare luce*, *ectoplasma intralciante*, *insinuazione nel sé* (influenza fino a quattro creature, nessuna delle quali deve trovarsi a più di 4,5 metri da un'altra; CD 16*), *libertà di movimento psionica*. 7° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Queste capacità si sostituiscono alle capacità magiche dello ssvaklor. *Comprensivo di aumento per il livello di manifestazione dello ssvaklor.

SSVAKLOR SUPERIORI PSIONICI

Gli ssvaklor superiori acquisiscono il sottotipo psionico, ottengono resistenza ai poteri 28 invece di resistenza agli incantesimi e acquisiscono capacità psioniche.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno: *avversione* (durata 20 ore, CD 18*), *controllare luce*, *ectoplasma intralciante* (influenza le creature di taglia Grande o inferiore), *insinuazione nel sé* (influenza fino a sei creature, nessuna delle quali deve trovarsi a più di 4,5 metri da un'altra; CD 18*), *metamorfosi* (soltanto forma di serpente strangolatore gigante o vipera Enorme), *libertà di movimento psionica*. 15° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma. Queste capacità si sostituiscono alle capacità magiche dello ssvaklor. *Comprensivo di aumento per il livello di manifestazione dello ssvaklor superiore.

STRANGOLATORE CELATO

Aberrazione Minuscola

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)

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

Attacco base/Lotta: +1/-10

Attacco: Raggio oculare +7 contatto a distanza o sferzata +7 in mischia (1d4-3)

Attacco completo: 2 raggi oculari +7 contatto a distanza o sferzata +7 in mischia (1d4-3)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Raggi oculari, soffocare

Qualità speciali: Visione a 360°, scurovisione 18 m, volare

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 5, Des 19, Cos 13, Int 4, Sag 10, Car 10

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +1, Nascondersi +12, Osservare +8

Talenti: Allerta^B, Arma Accurata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o come animale/compagno di un gauth o di un beholder

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 3-4 DV (Minuscolo); 5-6 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: -

Un filamento di muscoli striati lungo novanta centimetri collega due bulbi oculari fluttuanti. Il filamento si flette e si contorce.

I membri di molte specie tengono animali domestici che assomigliano a loro. Alcuni umani scelgono le scimmie come compagni e alcuni rakshasa accolgono gatti domestici. Ai gauth e ai beholder piace tenere degli strangolatori celati. Queste creature inferiori fungono da compagni, animali domestici e a volte anche da spie.

Gli strangolatori celati sono lunghi 90 cm da un bulbo oculare all'altro. Pesano circa 2,5 kg.

Gli strangolatori celati comprendono il Beholder e il Comune. Non hanno né una bocca né altri modi per parlare. Comunicano agitando i loro corpi. Una posizione completamente aperta di solito significa assenso, mentre una stretta spirale indica paura, tensione o disaccordo.

COMBATTIMENTO

Uno strangolatore celato usa soprattutto i suoi raggi oculari per attaccare. Può usare l'intero corpo per frustare un nemico adiacente. Tuttavia, preferisce tenersi a distanza e lasciare che siano i suoi raggi oculari a sconfiggere i nemici. Una volta che le vittime sono addormentate, si avvolge attorno a un nemico e lo soffoca a morte.

Raggi oculari (Sop): Ognuno dei due raggi oculari di uno strangolatore celato assomiglia a un incantesimo lanciato da un incantatore di 3° livello. Un occhio funziona come l'incantesimo *incuti paura* e l'altro produce un effetto di *sonno*. Ogni effetto viene negato con un tiro salvezza sulla Volontà con CD 11. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incute paura: Questo raggio funziona come l'incantesimo. Ha un raggio di azione di 9 metri.

Sonno: Questo raggio funziona come l'incantesimo, con la differenza che influenza una sola creatura con fino a 4 Dadi Vita. Ha un raggio di azione di 39 metri.

Soffocare (Str): Se uno strangolatore celato colpisce un avversario indifeso con la sua sferzata, si attorciglia intorno alla gola della vittima e inizia a soffocarla. Nel primo round, la vittima cade priva di sensi (0 punti ferita). Nel round successivo, scende a -1 punti ferita ed è morente. Nel terzo round, soffoca e muore.

Visione a 360° (Str): Gli strangolatori celati sono molto cauti e circospetti. Grazie ai loro occhi e alla loro fisiologia ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e di Cercare e non possono essere attaccati ai fianchi.

Volare (Sop): Il corpo di uno strangolatore celato fluttua naturalmente. Questa fluttuazione gli permette di volare alla velocità di 6 metri. Il fluttuare gli conferisce inoltre un effetto permanente di caduta morbida (come per l'incantesimo), con raggio di azione personale.

STRANGOLATORI CELATI IN EBERRON

I daelkyr (vedi pagina 281 dell'Ambientazione di EBERRON) crearono i primi strangolatori celati per scacciare la noia, e soltanto in seguito i loro servitori beholder li adottarono come compagni e animali domestici. Anche se i beholder trovano gli strangolatori celati divertenti e a volte utili come spie e sentinelle, queste creature non furono create per nessuno di questi due scopi; servono solo da esempi viventi della spregiudicatezza dei daelkyr nei loro esperimenti.

STRANGOLATORI CELATI NEL FAERÛN

Nell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, i beholder magi sono i progenitori degli strangolatori celati, che li creano mediante un incantesimo. Ovunque si trovi un enclave di beholder, anche gli strangolatori celati sono presenti. Ooltul, una piccola città del Sottosuolo, ospita la più grande popolazione di strangolatori celati.



Strangolatore celato

SUSSURRUS

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +6/+15
Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d8+5)
Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d8+5)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Canto monotono, tocco fantasma, afferrare migliorato
Qualità speciali: Difesa uncinata, vista cieca 18 m, scurovisione 18 m, individuazione dei non morti
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +3, Vol +6
Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 16, Int 7, Sag 11, Car 16
Abilità: Ascoltare +5, Intrattenere (canto) +9, Scalare +13
Talenti: Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Poderoso, Incalzare
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 9-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Questa sagoma umanoide priva di testa sembra essere ricoperta di frammenti di vetro disposti attorno a numerosi buchi che attraversano il corpo da parte a parte. La creatura avanza appoggiandosi a tutti e quattro gli arti, e il sommesso raschiare delle scaglie sul pavimento è quasi coperto da una rilassante musica monotona prodotta dal corpo.

Un sussurrus è una creatura per altro pacifica che distrugge i non morti a vista. Attraversa i passaggi sotterranei, assorbendo l'aria di cui ha bisogno per sostentarsi. Questa azione genera una musica monotona sommessa quanto un sussurro, simile a un vento delicato che soffia tra gli alberi, e che ha un effetto stranamente stupefacente sui



SUSSURRUS

non morti. Per questo motivo, i non morti intelligenti cercano sempre di uccidere un sussurrus, se ne hanno la possibilità.

Un sussurrus è alto 2,1 metri ed è quasi altrettanto largo. Un sussurrus nella media pesa circa 250 kg. Il suo esoscheletro è perforato da minuscoli condotti e passaggi attraverso i quali la creatura aspira l'aria di cui si sostenta. Il canto monotono della creatura echeggia per i corridoi dei dungeon e può essere sentito fino a 375 metri di distanza.

Un sussurrus parla un suo linguaggio che suona cavo, e che molte altre creature non hanno la capacità vocale di riprodurre. Un sussurrus vive per vari secoli, accoppiandosi solo raramente.

COMBATTIMENTO

Un sussurrus attacca chiunque impugni una torcia, una fiamma o che comunque corrompa in qualche modo l'aria di cui la creatura ha bisogno per sopravvivere. Attacca i non morti non appena li vede. Altrimenti, in genere si tiene in disparte. Tuttavia, se aggredito, attacca rapidamente e brutalmente, facendo a pezzi gli avversari finché non la smettono di consumare la sua preziosa aria.

Difesa uncinata (Str): Qualsiasi creatura che colpisca un sussurrus con un'arma impugnata o con un'arma naturale subisce 1d4+6 danni taglienti e perforanti dalle schegge del sussurrus. Le armi con portata, come le lance lunghe, non espongono chi le usa a questo pericolo.

Anche le creature in lotta con un sussurrus subiscono questi danni ogni round.

Vista cieca (Str): Un sussurrus "vede" ascoltando il movimento dell'aria e percependo le zone morte occupate dagli oggetti. Un sussurrus nel mezzo di una nube di nebbia o un incantesimo o effetto magico simile è accecato (la nebbia normale non ha effetto su un sussurrus).

Individuazione dei non morti (Sop): Un sussurrus può usare individuazione dei non morti, come per l'incantesimo, a volontà. Questo effetto è sempre attivo.

Canto monotono (Sop): Il canto monotono di un sussurrus non ha effetto sulle creature viventi, ma placa i non morti inducendo in loro uno stato di torpore. Questa capacità funziona come un tentativo di intimorire i non morti effettuato da un chierico malvagio di un livello pari ai Dadi Vita del sussurrus. Un non morto intimorito o comandato in questo modo è soggetto a uno stato simile all'effetto di un incantesimo *blocca non morti*: non può muoversi e non desidera farlo. Questo effetto dura 10 round.

Tocco fantasma (Sop): Un sussurrus infligge danni normali alle creature incorporee. Contro un avversario incorporeo, il suo bonus di armatura naturale diventa un bonus di deviazione.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un sussurrus deve colpire con gli artigli. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può impalare l'avversario sulle schegge del suo corpo, infliggendo 1d4+6 danni taglienti e perforanti ogni round.

Abilità: Un sussurrus riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 a una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

SVENTRATORE SPACCAPIETRE

Costrutto Grande (Terra)

Dadi Vita: 15d10+30 (112 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 29 (-1 taglia, +20 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 29

Attacco base/Lotta: +11/+23

Attacco: Lama adamantina+2 +20 in mischia (2d8+8/18-20/x3)

Attacco completo: 4 lame adamantine+2 +20 in mischia (2d8+8/18-20/x3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Critico aumentato, mobilità potenziata

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10, combattere nei tunnel, resistenza agli incantesimi 20

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

Caratteristiche: For 29, Des 11, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: Attacco Turbinante^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o banda (2-4)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

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

Modificatore di livello: -

Il corpo da insettoide di questo automa di pietra è sorretto da sei zampe grosse e robuste ed è più largo e più vicino a terra di quello di un cavallo. La solida corporatura della creatura sorregge quattro braccia, che terminano con lame seghettate e turbinano a una velocità letale.

Gli sventratori spaccapietre in origine sono stati costruiti dai nani per difendere le loro roccaforti; ora, anche altre razze sotterranee hanno iniziato a costruire le loro versioni di questo micidiale costrutto. Uno sventratore spaccapietre, una vera e propria macchina da guerra, è dotato di potenti lame montate su braccia in grado di dilaniare intere orde di avversari.

Le lame di uno sventratore spaccapietre sono di una taglia paragonabile a uno spadone Grande.

Gli sventratori spaccapietre non sanno parlare o emettere alcun suono vocale e non emanano alcun odore distinguibile.

COMBATTIMENTO

Uno sventratore spaccapietre affronta il combattimento con la precisione brutale e spietata tipica della maggior parte dei costrutti. Quando deve affrontare un gruppo nutrito di avversari, uno sventratore sfrutta la sua mobilità potenziata per spostarsi verso la concentrazione maggiore di avversari che può raggiungere e falciare con le lame.

Non possedendo alcuna capacità che gli consenta di combattere a distanza, uno sventratore spaccapietre finisce per ritro-

varsi alla mercé dei gruppi con una notevole mobilità e dotati di potenti attacchi a distanza. Per questo motivo, i nani e le altre razze che fanno uso degli sventratori spaccapietre di solito li affiancano a potenti arcieri o incantatori in grado di abbattere quegli avversari intenzionati a combattere a distanza.

Critico aumentato (Str): Le lame di adamantio di uno sventratore spaccapietre sono state indurite e perfezionate magicamente fino a essere affilate come rasoi. Minacciano un colpo critico con un tiro naturale di 18-20 e infliggono danni triplicati in caso di critico confermato. Le lame non sono soggette agli effetti come *estremità affilata*, che migliorerebbero ulteriormente il loro intervallo di minaccia.

Mobilità potenziata (Str): Uno sventratore spaccapietre può spostarsi fino a 4,5 metri in un round ed effettuare comunque un attacco completo.

Combattere nei tunnel (Str): Uno sventratore spaccapietre ha una capacità limitata di adattare la propria forma per passare in un'area stretta. Non subisce una penalità ai tiri per colpire o alla Classe Armatura quando si stringe per passare in uno spazio ristretto. Vedi pagina 29 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni sullo stringersi per entrare in uno spazio ristretto.

COSTRUZIONE

Il corpo di uno sventratore spaccapietre è stato ricavato scolpendo un singolo blocco di pietra, in modo analogo a un golem di pietra. Lo sventratore pesa almeno 1.500 kg. La pietra

deve essere di qualità straordinaria e costa 7.500 mo. L'assemblaggio del corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 20 o una prova di Artigianato (lavori in muratura) con CD 20. Per creare uno sventratore sono necessari anche quattro spadoni adamantini+2 Grandi. Queste spade vengono fuse permanentemente nel corpo dello sventratore e vengono distrutte, se lo sventratore viene distrutto.

LI 16⁺; Creare Costrutti, costruzione/cerca, estremità affilata, pelle di pietra, velocità, l'incantatore deve essere almeno di 16° livello; Prezzo 127.500 mo; Costo 67.500 mo + 4.800 PE.

COSTRUTTI SPACCAPIETRE IN EBERRON

I colossi spaccapietre (vedi pagina 28) e gli sventratori spaccapietre proteggono le città, le roccaforti e le necropoli delle Rocche di Mror. Il Casato Kunderak li usa anche come guardiani delle loro grandi banche. Il gigantesco colosso spaccapietre che monta la guardia all'interno delle Banca Kunderak di Sharn è una delle attrazioni turistiche più popolari della città.

COSTRUTTI SPACCAPIETRE NEL FAERÛN

I colossi spaccapietre (vedi pagina 28) e gli sventratori spaccapietre proteggono i regni dei nani dorati. I nani grigi (duergar) hanno costruito le loro versioni degli sventratori spaccapietre e a volte li usano anche come cavalcature in battaglia.



Sventratore spaccapietre

TEMPESTA FRANTUMANTE

Costrutto Piccolissimo (Sciame)
Dadi Vita: 14d10 (77 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: Volare 27 m (perfetta) (12 quadretti)
Classe Armatura: 24 (+8 taglia, +6 Des), contatto 24, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +10/-
Attacco: Sciame (3d6 più 2d6 elettricità)
Attacco completo: Sciame (3d6 più 2d6 elettricità)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Distrazione, *fulmine*, penetrazione
Qualità speciali: Trattati dei costrutti, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, tratti degli sciame
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +10, Vol +4
Caratteristiche: For 6, Des 22, Cos -, Int -, Sag 11, Car 10
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario o divisione (2-5)
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Una scura nube vorticosa di frammenti di metallo turbinata nell'aria, accompagnata dallo stridulo rumore di una violenta frantumazione. Numerose scariche elettriche balenano all'interno dello sciame metallico.

Una tempesta frantumante è uno sciame di migliaia di dischi laminati, crepitante di elettricità. Ogni disco è una lama di adamantio animata magicamente, delle dimensioni di circa uno shuriken, che ruota a una velocità vorticoso. L'ingrediente magico usato nella sua creazione e che gli consente di volare lo tiene anche unito agli altri, formando un'unica creatura compatta che può obbedire agli ordini del creatore.

Le tempeste frantumanti sono costrutti ideati per agire sui campi di battaglia, per abbattere le fortificazioni nemiche e sventrare i difensori. I comandanti le schierano per aprire varchi nelle mura e consentire alle truppe alleate di passare, o semplicemente li inviano all'interno di un castello per spazzare via i nemici colpendo da dietro le loro stesse linee.

Ogni singolo disco che compone una tempesta frantumante ha un diametro di 10 cm e pesa circa 60 grammi.

Le tempeste frantumanti non parlano.

COMBATTIMENTO

Una tempesta frantumante esegue i comandi del suo creatore, se tale individuo si trova entro 36 metri; se non riceve alcun comando, esegue l'ultimo ordine ricevuto al meglio delle sue capacità. Il creatore può impartirgli semplici ordini, che il costrutto può eseguire in sua assenza, come, ad esempio, "Entra nella fortezza e attacca chiunque si trovi al suo interno."

Data la natura letale e l'aura elettrica, una tempesta frantumante infligge 4d6 danni più 2d6 danni da elettricità a qualsiasi creatura con uno sciame nel proprio spazio alla fine del suo movimento.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni di una tempesta frantumante e che inizi il suo turno



Tempesta frantumante

con uno sciame nel proprio spazio è nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 nega l'effetto. Anche se effettua con successo il tiro salvezza, per lanciare incantesimi o concentrarsi su un incantesimo mentre si trova nell'area dello sciame, la creatura deve superare una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). L'uso di tutte quelle abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede anche una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Fulmine (Sop): Una tempesta frantumante può scaricare parte della sua aura elettrica generando un'esplosione di elettricità che funziona allo stesso modo di un *fulmine* lanciato da un incantatore di 14° livello (Riflessi CD 17 dimezza). Una tempesta frantumante necessita di 2d6 ore dopo ogni uso di questa capacità per riportare i suoi livelli elettrici a piena potenza; durante questo periodo di tempo, infligge solo 1d6 danni da elettricità a quanti si trovano in uno spazio occupato dallo sciame. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Penetrazione (Str): L'attacco da sciame di una tempesta frantumante è considerato come se fosse sferrato da un'arma magica di adamantio allo scopo di superare la riduzione del danno, e può colpire le creature incorporee allo stesso modo di un'arma magica. Quando colpisce un oggetto, una tempesta frantumante ignora qualsiasi durezza inferiore a 20.

COSTRUZIONE

La creazione del "corpo" di una tempesta frantumante costa 15.000 mo, per le lame di adamantio di cui è composta. È necessario effettuare con successo una prova di Artigianato (fabbricare armi) con CD 25 per forgiare le lame dal metallo grezzo.

LI 13°; Creare Costrutti, *arma magica superiore, costrizione/cerca, desiderio limitato, fulmine, volare*, l'incantatore deve essere almeno di 13° livello; Prezzo 85.000 mo; Costo 50.000 mo + 2.800 PE.

TERRORE URLANTE

Questa creatura assomiglia a una stella marina volante da incubo. Cinque colli si allungano da un corpo centrale sormontato da grandi ali. In cima a ogni collo c'è una testa umana orribilmente contorta e ricoperta di pelle scagliosa. Gli occhi di ciascuna testa risplendono di una minacciosa fiamma verdastra.

I terrori urlanti furono creati come incroci mutati magicamente dei vargouille con le idre. Questi orrori hanno ereditato gli aspetti peggiori di ciascuno dei progenitori, che ne fanno dei brutali predatori a più teste dotati anche degli attacchi speciali del vargouille. Questi mostri furono creati per seminare guerra e distruzione, e attaccano ferocemente quasi tutte le creature che non sono native di Carceri. A volte sono state usate come truppe di prima linea per i demodand in alcuni dei tanti conflitti che affliggono Carceri.

Alcuni vargouille considerano queste creature deformi come abomini ripugnanti e le attaccano senza pietà, se ne hanno la possibilità. Altri le riveriscono, arrivando quasi a venerarle.

Ognuna delle teste di un terrore urlante è leggermente più grande di una testa umana e misura circa 45 cm di larghezza. Le fattezze del mostro suggeriscono un retaggio rettile. Le ali centrali hanno un'apertura di quasi 2,4 metri. Un terrore urlante pesa circa 100 kg.

I terrori urlanti parlano l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Un terrore urlante di solito inizia il combattimento usando la capacità di stridio. Poi seleziona un avversario paralizzato come prima vittima, e una o due teste la baciano mentre le altre tre o quattro attaccano qualsiasi avversario attivo che si avvicini, oppure usano la capacità di stridio in modo difensivo.

Un terrore urlante può essere ucciso, se vengono recise tutte le teste oppure se viene ucciso il corpo. Per recidere una testa, un avversario deve mettere a segno un tentativo di spezzare con un'arma tagliente (il giocatore deve dichiarare dove è indirizzato l'attacco, se al corpo o alla testa, prima di effettuare il tiro per colpire). Un avversario può colpire le teste di un terrore urlante da qualsiasi posizione che gli consentirebbe di colpirne il corpo, dal momento che le teste si contorcono e si agitano durante il combattimento. Un avversario può preparare un'azione per tentare di spezzare la testa di un terrore urlante quando la creatura lo morde.

Ognuna delle teste di un terrore urlante è dotata di punti ferita pari ai normali punti ferita totali della creatura diviso 10. Ad esempio, se un terrore urlante ha 97 punti ferita, servono 9 danni o più per recidere una testa ($97 : 10 = 9,7$ che viene arrotondato per difetto a 9). La perdita di una testa infligge al corpo danni pari ai normali punti ferita totali di una testa. Quando una testa viene recisa, un riflesso naturale sigilla il collo per impedire ulteriori perdite di sangue. Un

terrore urlante non può più attaccare con la testa recisa, ma non subisce altre penalità.

Ogni volta che una testa viene recisa, due nuove teste spuntano dal collo reciso nel giro di 1d4 round. Un terrore urlante non può mai arrivare ad avere più di dieci teste alla volta, e tutte le teste che sviluppa oltre il suo numero originario avvizziscono e muoiono nel giro di un giorno. Per impedire che dal collo reciso crescano due nuove teste, è necessario infliggere almeno 5 danni da fuoco o da acido al collo reciso (è necessario un attacco di contatto per colpirlo) prima che le nuove teste compaiano. Un'arma fiammeggiante (o un effetto simile) infligge danni da energia al collo reciso con lo stesso colpo che recide la testa. I danni da acido o da fuoco prodotti da un effetto ad area (come una palla di fuoco o il soffio di un

drago) possono bruciare più colli recisi, oltre a infliggere danni al corpo del terrore urlante.

Un terrore urlante non può morire per aver perso tutte le teste, finché tutte le teste non sono state tagliate e tutti i colli recisi non sono stati sigillati dal fuoco o dall'acido.

Il corpo di un terrore urlante può essere ucciso come quello di qualsiasi altra creatura, ma i terrori urlanti sono dotati di guarigione rapida e sono difficili da sconfiggere in questo

modo. Qualsiasi attacco che non sia (o che non possa essere) un tentativo di spezzare una testa viene inferto al corpo. Ad esempio, gli effetti ad area infliggono danni al corpo del terrore urlante e non alle teste. Gli effetti magici con bersaglio non possono recidere

le teste di un terrore urlante (e quindi devono essere indirizzati contro il corpo), a meno che non infliggano danni taglienti e non possano essere usati per effettuare tentativi

di spezzare.

Bacio (Sop): Ogni testa di un terrore urlante può baciare un bersaglio paralizzato mettendo a segno un attacco di contatto in mischia (bonus di attacco +12). Un avversario influenzato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 o essere sottoposto a un orribile processo che lo trasforma in un vargouille nel giro di 24 ore (e spesso anche molto prima; tirare 1d6 separatamente per ogni fase della trasformazione). Per prima cosa, nel giro di 1d6 ore, tutti i capelli della vittima cadono. Poi, entro altre 1d6 ore, le orecchie della creatura si trasformano in ali membranose, spuntano tentacoli dal mento e dalla nuca, e i denti si trasformano in lunghe zanne acuminate. Durante le successive 1d6 ore, la vittima subisce il risucchio di 1 punto di Intelligenza e 1 punto di Carisma per ogni ora (fino a un punteggio minimo di 3 per ciascuna caratteristica).



Terrore urlante

	Terrore a cinque teste Aberrazione Media (Extraplanare)	Terrore a dieci teste Aberrazione Grande (Extraplanare)
Dadi Vita:	15d8+30 (97 pf)	20d8+80 (170 pf)
Iniziativa:	+8	+7
Velocità:	Volare 12 m (buona) (8 quadretti)	Volare 12 m (buona) (8 quadretti)
Classe Armatura:	21 (+4 Des, +7 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17	21 (-1 taglia, +3 Des, +12 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 21
Attacco base/Lotta:	+11/+12	+15/+24
Attacco:	5 morsi +16 in mischia (1d6+1 più veleno)	10 morsi +20 in mischia (2d6+5 più veleno)
Attacco completo:	5 morsi +16 in mischia (1d6+1 più veleno)	10 morsi +20 in mischia (2d6+5 più veleno)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	3 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Bacio, veleno, assaltare, stridio	Bacio, veleno, assaltare, stridio
Qualità speciali:	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5	Scurovisione 18 m, guarigione rapida 10
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +11, Vol +12	Temp +12, Rifl +11, Vol +15
Caratteristiche:	For 13, Des 18, Cos 15, Int 5, Sag 12, Car 8	For 21, Des 16, Cos 19, Int 5, Sag 12, Car 8
Abilità:	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +7, Osservare +14	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +2, Osservare +19
Talenti:	Arma Accurata, Arma Focalizzata (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento ^B , Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro	Arma Accurata, Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento ^B , Riflessi Fulminei, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Profondità Tartaree di Carceri	Profondità Tartaree di Carceri
Organizzazione:	Solitario, stormo (2-5) o cosca (6-11)	Solitario
Grado di Sfida:	10	13
Tesoro:	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	16-19 DV (Medio); 20-30 DV (Grande)	21-30 DV (Grande)
Modificatore di livello:	-	-

La trasformazione è completa 1d6 ore dopo, quando la testa si stacca dal corpo (che muore immediatamente) e diventa un vargouille. Questa trasformazione viene interrotta dalla luce del sole, e anche un incantesimo *luce diurna* può ritardare la morte, ma per invertire la trasformazione è necessario un incantesimo *rimuovi malattia* o un effetto simile. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e comprende un bonus razziale di +4.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 19 o incapacità di guarire i danni da morso del terrore urlante naturalmente o magicamente. Un incantesimo *neutralizza veleno* o *guarigione* rimuove l'effetto, mentre *ritarda veleno* consente la guarigione magica. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Assaltare (Str): Se un terrore urlante si muove o carica un avversario in un round, può comunque portare un attacco completo con tutte le teste senza penalità.

Stridio (Sop): Come azione di round completo, un terrore urlante può spalancare le bocche ed lanciare un grido terribile. Chiunque si trovi entro 18 metri (ad eccezione di altri terrore urlanti e vargouille), che senta questo stridio e che veda chiaramente la creatura, deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24 o essere paralizzato dalla paura per 2d4 round o fino a quando il mostro non attacca il bersaglio, non si sposta fuori portata o non blocca la linea di visuale tra lui e il bersaglio. Una creatura paralizzato è vulnerabile al bacio del terrore urlante (vedi sopra). Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza non può più essere influenzata dallo stridio dello stesso terrore urlante per 24 ore. Lo stridio è un effetto di paura e di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e comprende un bonus razziale di +1 per ciascuna delle teste (se un terrore urlante acquisisce o perde delle teste, la CD del tiro di salvezza cambia di conseguenza).

Abilità: Un terrore urlante riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare, grazie alle sue molte teste. (Questo bonus viene negato se la creatura è ridotta a una testa.)

TERRORI A DIECI TESTE

Solitari terrore urlanti a dieci teste, fortunatamente di straordinaria rarità, sono stati avvistati dai viaggiatori planari. Un terrore a dieci teste ha un'apertura alare di 4,8 metri e pesa 800 kg.

Combattimento

Un terrore urlante a dieci teste può sferrare una serie particolarmente letale di attacchi con il morso, ma per il resto le sue tattiche di combattimento sono identiche a quelle del terrore a cinque teste.

Bacio (Sop): La CD del tiro salvezza contro l'attacco con il bacio di un terrore a dieci teste è 28.

Veleno (Str): La CD del tiro salvezza contro il veleno di un terrore a dieci teste è 24.

Stridio (Sop): La CD del tiro salvezza contro lo stridio di un terrore a dieci teste è 34, e comprende un bonus razziale di +1 per ciascuna delle sue dieci teste.

TERRORI URLANTI IN EBERRON

Per creare questi orrori indicibili, alcuni mind flayer maghi catturarono vargouille e idre in Eberron e le fusero in un'unica specie nel loro piano natio di Xoriat. I terrore urlanti vennero poi nuovamente liberati nelle terre di Eberron. Ora i terrore urlanti si nascondono nelle caverne più buie di Khyber, solitamente accompagnati da cosche di servili vargouille, bramosi di essere sottoposti a una trasformazione simile.

TIGRE DEL MARE COMBATTIMENTO

Animale Enorme

Dadi Vita: 10d8+30 (75 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 15 m

Classe Armatura: 19 (-2 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +7/+19

Attacco: Morso +9 in mischia (2d8+4) o artiglio +9 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (2d8+4) e 2 artigli +4 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Vista cieca 30 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +8, Vol +5

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 14, Car 8

Abilità: Nascondersi +6, Nuotare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Corriere, Resistenza Fisica, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi acquatico

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-20 più 20% non combattenti)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 11-20 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura, dal corpo lungo e slanciato, possiede una pelle striata e dura come il cuoio, e una pinna dorsale simile a quella di un'orca o di un delfino. A differenza di un pesce, ha quattro zampe muscolose che terminano con artigli palmati. Dalla bocca spuntano due lunghe zanne e una fila di denti aguzzi.

Le tigri del mare sono mammiferi acquatici simili alle otarie e ai trichechi. Danno la caccia a qualunque cosa siano in grado di divorare, dai pesci, agli uccelli, a tutti gli animali abbastanza imprudenti da spingersi troppo vicini alla riva. Spesso è possibile scorgere le tigri del mare lungo le rive rocciose, sdraiate al sole sulle rocce in grossi gruppi familiari.

Le tigri del mare hanno un'intelligenza pari a quella dei cani e dei lupi, e possono essere addestrate più o meno allo stesso modo.

La tigre del mare più grande e forte, indipendentemente dal sesso, è quella che guida il branco. Un branco comprende anche le femmine (pari alla metà dei maschi) e i cuccioli (pari alla metà delle femmine).

Una tipica tigre del mare misura circa 6 metri di lunghezza e pesa 3 tonnellate.

Le tigri del mare circondano i loro avversari per poi attaccarli uno alla volta finché non fuggono o non muoiono.

Vista cieca (Str): Una tigre del mare emette suoni ad alta frequenza, impercettibili per le altre creature, che le consentono di localizzare oggetti e creature nel raggio di 30 metri. Un incantesimo *silenzio* nega questo effetto e costringe la tigre a fare affidamento soltanto sulla vista, che equivale approssimativamente a quella di un umano.

Trattenere il fiato (Str): Una tigre del mare può trattenere il fiato per un numero di round pari a 6 x il suo punteggio di Costituzione, prima di rischiare l'annegamento (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Abilità: Una tigre del mare riceve un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere un'azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per una tigre del mare va da 0 a 350 kg; un carico medio da 351 a 700 kg; un carico pesante da 701 a 1.050 kg.

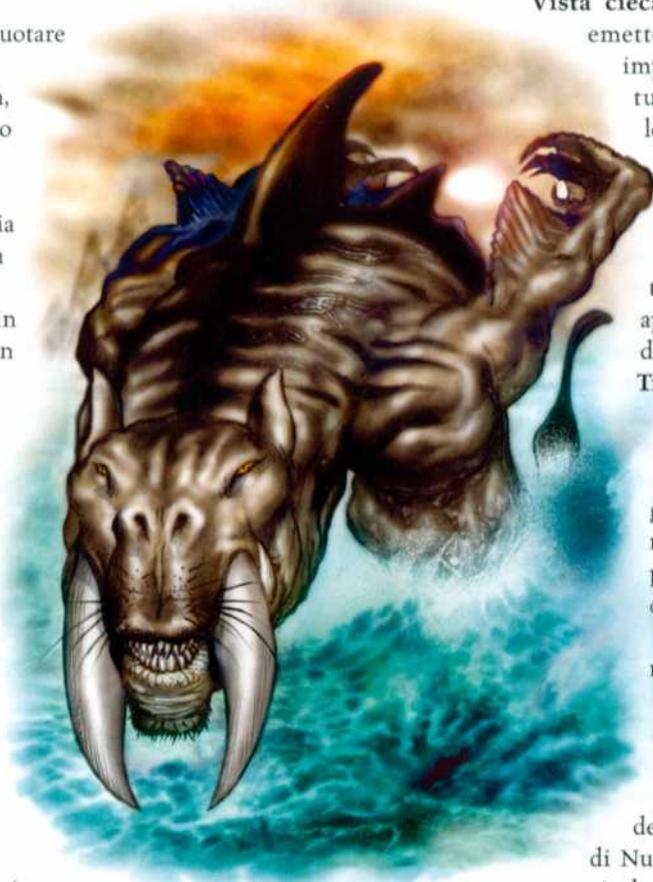
TIGRI DEL MARE COME COMPAGNI ANIMALI E CAVALCATURE SPECIALI

I druidi di 10° livello o superiore possono selezionare una tigre del mare come compagno animale. Deve essere applicato un modificatore di -9 al livello del druido allo scopo di determinare le peculiarità e le capacità speciali del compagno animale (come descritto nel riquadro "Il Compagno Animale del Druido", pagina 36 del *Manuale del Giocatore*). Per un ranger, il livello effettivo di druido, allo scopo di scegliere una tigre del mare come compagno animale, è pari alla metà del suo livello da ranger.

Un paladino di 9° livello o superiore può selezionare una tigre del mare come cavalcatura speciale. Deve essere applicato un modificatore di -4 al livello del paladino allo scopo di determinare le peculiarità e le capacità speciali della cavalcatura (come descritto nel riquadro "La Cavalcatura del Paladino", pagina 50 del *Manuale del Giocatore*).

TIGRI DEL MARE IN EBERRON

Alcuni popoli costieri riescono ad addomesticare e ad allevare le tigri del mare, usandole come cavalcature o addestrandole a spingere i banchi di pesci nelle loro reti. I branchi più grossi di tigri del mare vivono lungo le coste dei Principati di Lha-zaar, dove si contendono il cibo con le testuggini dragone.



Tigre del mare

TRILLOCH

Esterno Piccolo (Caotico, Extraplanare, Incorporeo)

Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: Volare 12 m (perfetta) (8 quadretti)

Classe Armatura: 19 (+1 taglia, +4 Des, +4 deviazione), contatto 19, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +8/+4

Attacco: -

Attacco completo: -

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

Attacchi speciali: *Controllare ira*, *rintocco di morte*

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, riduzione del danno 15/legge, scurovisione 18 m, immunità alla magia, tratti degli incorporei, invisibilità naturale, tratti degli esterni

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

Caratteristiche: For -, Des 19, Cos 17, Int 11, Sag 18, Car 18

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +11, Concentrazione +14, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +19, Osservare +15, Sopravvivenza +15 (+17 seguendo tracce)

Talenti: Capacità Focalizzata (*controllare ira*), Capacità Magica Rapida (*rintocco di morte*), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Piano dell'Energia Negativa

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 9-24 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: -

Non c'è nulla da vedere.

Un trilloch è un parassita proveniente dal Piano dell'Energia Negativa. Semina zizzania e ostilità nelle creature attorno a sé e sopravvive alimentandosi dell'essenza morente di coloro che cadono nel mezzo del caos che ha fomentato. Rimane sempre vicino a una creatura violenta, finché quella creatura non viene distrutta, nel qual caso passa a seguire colui che l'ha distrutta.

Un trilloch allo stato naturale è invisibile. Anche se la sua presenza viene individuata, gli incantesimi come *vedere invisibilità* rivelano soltanto un pulsare amorfo di energia. È necessario usare *visione del vero* o un'altra divinazione altrettanto potente per riuscire a vedere la vera forma di un trilloch, uno strano incrocio tra un fungo piumato, un crinoide e un crostaceo. Un trilloch completamente disteso può arrivare a una lunghezza di circa 90 cm, con un'apertura alare altrettanto ampia. I trilloch sono privi di peso.

I trilloch non sanno parlare, ma sono in grado di comprendere tutti i linguaggi parlati.

COMBATTIMENTO

Un trilloch non può combattere da solo, dal momento che non possiede attacchi. Controlla l'ira di ogni creatura che

riesce a influenzare, spesso impedendo il lancio degli incantesimi. Quando le creature scendono fino ad avere punti ferita negativi, usa la sua capacità *rintocco di morte* per nutrirsi delle loro morti premature. Se danneggiato, un trilloch scompare nel muro più vicino.

Le armi naturali di un trilloch, nonché eventuali armi da lui impugnate, sono considerate di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

Controllare ira (Mag): Un trilloch può ispirare ira (come un incantesimo *ira*, ma con un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 per negare l'effetto) in tutte le creature viventi entro 54 metri, a volontà. Ogni creatura riceve un bonus morale di +4 alla Forza e alla Costituzione, un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -4 alla

CA. Per il resto, questo effetto è identico alla capacità di ira del barbaro, con la differenza che i soggetti

non rimangono affaticati alla fine dell'ira.

Se una creatura possiede la capacità di ira e, quando è in preda all'ira, i suoi bonus sono superiori a quelli qui riportati, può usare gli altri bonus al posto di questi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questo è un effetto di compulsione e di influenza mentale.

Una creatura influenzata può porre fine alla sua ira superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19. Il trilloch può porre fine all'ira in anticipo in un qualsiasi numero di creature, senza influenzare in alcun modo le altre creature in preda all'ira. Può anche porre fine all'ira provocata da un altro effetto, quale la capacità di ira di un barbaro, nel qual caso il barbaro sarà affaticato. Un trilloch pone sempre fine all'ira di quelle creature che sono arrivate oltre i loro normali punti ferita e che hanno attinto a quelli conferiti dall'ira, con ogni probabilità uccidendoli.

Questo effetto dura fintanto che il trilloch si concentra su di esso, più 1 round per Dado Vita della creatura.

Rintocco di morte (Mag): Come azione rapida a volontà, un trilloch può creare un effetto simile a un *rintocco di morte* su tutte le creature nel raggio di 54 metri. Qualsiasi creatura vivente nell'area che abbia -1 punti ferita o meno deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o morire. Il trilloch non ottiene punti ferita o altri benefici dal *rintocco di morte*.

Immunità alla magia (Str): Un trilloch è immune a molti incantesimi o capacità magiche che permettono una resistenza agli incantesimi, ad eccezione di quanto segue: *individuazione del magico* e *visione della morte* mostrano la sua locazione. *Interdizione alla morte* protegge una creatura dalle capacità *controllare ira* e *rintocco di morte* di un trilloch. *Parola sacra* ed *esilio* fanno tornare la creatura sul suo piano natio. Viene considerato come una creatura non morta ai fini dell'essere influenzato da incantesimi *cuma ferite* e dai livelli positivi e negativi.

Invisibilità naturale (Sop): Questa capacità è una capacità intrinseca e non è soggetta all'incantesimo *epurare invisibilità*.

TRILLOCH IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i trilloch sono nativi del piano di Mabar, la Notte Senza Fine.



Trilloch

TRITAMENTE

LARVA DI TRITAMENTE

Aberrazione Piccola**Dadi Vita:** 2d8+4 (13 pf)**Iniziativa:** +5**Velocità:** 9 m (6 quadretti)**Classe Armatura:** 14 (+1 taglia, +1 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovista 13**Attacco base/Lotta:** +1/-3**Attacco:** Tentacolo +2 in mischia (1d6 più 1 Sag) o tentacolo +2 contatto in mischia (1 Sag)**Attacco completo:** 2 tentacoli +2 in mischia (1d6 più 1 Sag) o 2 tentacoli +2 contatto in mischia (1 Sag)**Spazio/Portata:** 1,5 m/1,5 m**Attacchi speciali:** Danni alla Saggazza**Qualità speciali:** Scurovisione 18 m, percezione del pensiero 6 m, trasformazione**Tiri salvezza:** Temp +2, Rifl +1, Vol +4**Caratteristiche:** For 11, Des 13, Cos 15, Int 6, Sag 12, Car 6**Abilità:** Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +7**Talenti:** Iniziativa Migliorata**Ambiente:** Sotterranei**Organizzazione:** Solitario o branco (2-5)**Grado di Sfida:** 1**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Generalmente legale malvagio**Avanzamento:** 3-6 DV (Piccolo)**Modificatore di livello:** -

Questo blocco di carne squadrato poggia su quattro zampe grosse ma corte, che sporgono dai fianchi del corpo e che si piegano come quelle di un ragno. Il muso appiattito e il collo tozzo lo fanno assomigliare a un tarchiato bulldog glabro, fatta eccezione per le zampe stranamente dinoccolate e i due tentacoli gommosi che agita aggressivamente in aria.

Le larve dei tritamente sono il primo stadio vitale di un pericoloso gruppo di aberrazioni note per la loro capacità di individuare i pensieri delle creature viventi e di fiaccare i bersagli divorando le loro energie mentali. Le larve sono spinte da una fame insaziabile per l'energia mentale di cui si nutrono, una fame che li rende aggressivi e pressoché impossibili da addestrare o da avvicinare amichevolmente. Le larve sono le forme di tritamente meno potenti e la loro presenza, di solito, implica che un gruppo di tritamente combattenti o zentral deve trovarsi nelle vicinanze.

Le zampe di una larva di tritamente si protendono dal corpo e si piegano come quelle di un ragno, spingendo molti a credere che queste creature non siano altro che grossi ragni carnosi a quattro zampe. Due tentacoli gommosi spuntano dal torso tarchiato della creatura, che li usa per colpire gli avversari e rubare la loro energia mentale.

Il tocco dei tentacoli di una larva di tritamente infligge danni alla Saggazza alle creature viventi. La larva si alimenta di queste energie mentali e, una volta che ne ha accumulata a sufficienza, si racchiude in una crisalide e si trasforma in un tritamente combattente più grande e potente. Le larve di tritamente misurano in media 60 cm di lunghezza e pesano circa 8 kg.

Le larve di tritamente non parlano, ma comprendono il Comune e il Sottocomune.

Combattimento

Una larva di tritamente si getta rapidamente in combattimento, tempestando l'avversario più vicino coi suoi tentacoli. Anche se non sono intelligenti a sufficienza per usare tattiche veramente sofisticate, le larve cercano comunque di tendere imboscate ai loro avversari, quando ne hanno la possibilità. Una larva di tritamente è abbastanza intuitiva da capire quando i suoi attacchi coi tentacoli non perforano l'armatura dell'avversario; in tal caso, tenterà degli attacchi di contatto contro l'avversario invece che normali attacchi in mischia.

Percezione del pensiero (Sop): Tutti i tritamente sono sensibili alle emanazioni di pensiero delle creature viventi. Una larva di tritamente in genere non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per determinare la posizione di una creatura vivente dotata di un punteggio di Intelligenza di 3 o più entro 6 metri. Qualsiasi avversario che un tritamente non sia in grado di vedere beneficia comunque di occultamento totale nei confronti del tritamente, e quest'ultimo ha comunque la normale probabilità di mancare il bersaglio quando attacca un avversario occultato. A un tritamente viene comunque negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro gli attacchi delle creature che non riesce a vedere.

Un tritamente non ha bisogno di avere una linea di effetto fino a una creatura per individuarla. La capacità di percezione del pensiero di un tritamente può oltrepassare le barriere, ma viene bloccata da 30 cm di pietra, da 2,5 cm di metallo comune, da una sottile lamina di piombo o da 90 cm di legno o detriti.

Qualsiasi creatura immune agli effetti di lettura della mente (come, ad esempio, un personaggio sotto l'effetto di vuoto mentale) non può essere individuata tramite percezione del pensiero.

Danni alla Saggazza (Sop): Una larva di tritamente infligge danni ai punti ferita ma anche 1 danno alla Saggazza ogni volta che colpisce una creatura vivente con l'attacco di un tentacolo. Una larva di tritamente può anche usare un tentacolo per effettuare un attacco di contatto. Se ha successo, l'attacco di contatto non infligge danni ai punti ferita ma infligge comunque 1 danno alla Saggazza.

Se una larva di tritamente entra in lotta con un avversario, quell'avversario subisce 1 danno extra alla Saggazza all'inizio di ogni turno della larva di tritamente.

Per ogni danno alla Saggazza inflitto, la larva di tritamente viene curata di 2 punti ferita. Se una larva di tritamente è già al massimo dei suoi punti ferita, ottiene 2 punti ferita temporanei per ogni danno alla Saggazza inflitto. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora.

Trasformazione (Str): Dopo che una larva di tritamente ha accumulato energia mentale a sufficienza, può costruire attorno a sé un bozzolo e trasformarsi in un tritamente combattente. Una larva di tritamente deve infliggere 20 danni alla Saggazza prima di poter costruire la sua crisalide. La costruzione della crisalide richiede una settimana di lavoro. Una volta completata la crisalide, la larva deve rimanere al suo interno per un mese. Alla fine del mese, emerge dalla crisalide come tritamente combattente.

La crisalide di una larva di tritamento ha durezza 5 e 45 punti ferita (ogni crisalide è spessa 7,5 cm e ha 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore). La resina indurita della crisalide di una larva di tritamento è di colore rosa pallido. La larva all'interno della crisalide è indifesa e muore se la crisalide viene distrutta.

TRITAMENTE COMBATTENTE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 7d8+21 (52 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +5/+14

Attacco: Artiglio +10 in mischia (1d8+5 più 1d2 Sag) o artiglio +10 contatto in mischia (1d2 Sag)

Attacco completo: 2 artigli +10 in mischia (1d8+5 più 1d2 Sag) o 2 artigli +10 contatto in mischia (1d2 Sag)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Danni alla Sagghezza

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, grande balzo, percezione del pensiero 12 m, trasformazione

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

Caratteristiche: For 21, Des 11, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 6

Abilità: Saltare +35

Talenti: Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o branco (2-5)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura, simile a un granchio, è protetta da uno spesso guscio chitinoso e dotata di quattro zampe e due poderosi artigli affilati.

I tritamento combattenti sono il secondo stadio vitale della strana specie di aberrazioni chiamate tritamento. Hanno un corpo fisicamente potente, simile a quello di un granchio, e artigli forti e taglienti fatti della resina chitinososa che secernono.

I tritamento combattenti sono dotati della stessa struttura corporea base di una larva di tritamento (vedi sopra). Hanno quattro zampe grosse e possenti che spuntano dai fianchi del torso squadrato come quelle di un ragno. Ogni creatura ha anche due grossi artigli che si protendono dal torace all'attaccatura del collo.

Il tocco degli artigli di un tritamento combattente infligge danni alla Sagghezza alle creature viventi. Il combattente si nutre di questa energia mentale e, una volta che ne ha accumulata a sufficienza, può costruire una crisalide e trasformarsi in una forma più piccola, ma dotata di grandi abilità magiche, chiamata zenthal (vedi sotto). I tritamento combattenti misurano in media 2,4 metri di lunghezza e pesano 500 kg.

I tritamento combattenti non parlano, ma riescono a capire il Comune e il Sottocomune.

Combattimento

I tritamento combattenti si dimostrano avversari fisici molto diretti in combattimento. In genere, non fanno altro che scagliarsi sul nemico più vicino per iniziare a tempestarlo coi loro artigli.

Grande balzo (Str): Come azione di movimento, un tritamento combattente può compiere un grande balzo. La creatura può coprire qualsiasi distanza fino al massimo indicato dal risultato della sua prova di Saltare, anche se questa distanza supera la sua velocità base. Quando usa questa capacità, un tritamento combattente calcola le distanze per i salti in alto e in lungo senza rincorsa come se fossero salti in alto o in lungo con rincorsa (un tipico tritamento combattente è in grado di coprire una distanza media di circa 13,5 metri con questa capacità).

Percezione del pensiero (Sop): Come una larva di tritamento, anche un tritamento combattente è sensibile alle emanazioni di pensiero delle creature viventi. La percezione del pensiero di un tritamento combattente funziona fino a una distanza di 12 metri.

Danni alla Sagghezza (Sop): Un tritamento combattente infligge danni ai punti ferita ma anche 1d2 danni alla Sagghezza ogni volta che colpisce una creatura vivente con l'attacco di un artiglio. Un tritamento combattente può anche usare un artiglio per effettuare un attacco di contatto. Se ha successo, l'attacco di contatto non infligge danni ai punti ferita ma infligge comunque 1d2 danni alla Sagghezza.

Se un tritamento combattente entra in lotta con un avversario, quell'avversario subisce 1d2 danni extra alla Sagghezza all'inizio di ogni turno del tritamento combattente.

Per ogni danno alla Sagghezza inflitto, il tritamento combattente viene curato di 2 punti ferita. Se un tritamento combattente è già al massimo dei suoi punti ferita, ottiene 2 punti ferita temporanei per ogni danno alla Sagghezza inflitto. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora.

Trasformazione (Str): Dopo che un tritamento combattente ha accumulato energia mentale a sufficienza, può costruire attorno a sé un bozzolo e trasformarsi in un tritamento zenthal. Un tritamento combattente deve infliggere un totale di 80 danni alla Sagghezza prima di poter costruire la sua crisalide. La costruzione della crisalide richiede una settimana di lavoro. Una volta completata la crisalide, il combattente deve rimanere al suo interno per un mese. Alla fine del mese, emerge dalla crisalide come tritamento zenthal.

La crisalide di un tritamento combattente ha durezza 5 e 90 punti ferita (ogni crisalide è spessa 15 cm e ha 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore). La resina indurita della crisalide di un tritamento combattente è di colore rosa pallido. Un combattente all'interno della crisalide è indifeso e muore se la crisalide viene distrutta.

Abilità: Un tritamento combattente riceve un bonus razziale di +20 alle prove di Saltare.

TRITAMENTE IN EBERRON

Le larve di tritamento, i combattenti e gli zenthal si cibano delle comunità di umanoidi presenti all'interno delle caverne di Khyber. Se una tana di tritamento si trova abbastanza vicino alla superficie, i tritamento combattenti (accompagnati da uno zenthal) a volte si spingono fino in superficie in cerca di prede, mettendo da parte una quantità sufficiente di ciò che trovano per le larve di tritamento affamate rimaste indietro.

TRITAMENTE ZENTHAL

Aberrazione Media

Dadi Vita: 13d8+26 (84 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 25 (+3 Des, +8 naturale, +4 scudo), contatto 13, colto alla sprovista 22

Attacco base/Lotta: +9/+8

Attacco: Tentacolo +12 contatto in mischia (1d4 Sag)

Attacco completo: 2 tentacoli +12 contatto in mischia (1d4 Sag)

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

Attacchi speciali: Capacità magiche, danni alla Saggiezza

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, scudo di forza, percezione del pensiero 18 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +11

Caratteristiche: For 8, Des 16, Cos 15, Int 12, Sag 12, Car 18

Abilità: Ascoltare +7, Concentrazione +18, Intimidire +20, Osservare +7, Saltare +3

Talenti: Arma Accurata, Capacità Focalizzata (*confusione*), Capacità Focalizzata (*trama ipnotica*), Capacità Magica Rapida (*trama ipnotica*), Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o truppa (1 zenthal più 2-5 tritamente combattenti)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Questa creatura dall'aspetto strano assomiglia a un carnoso ragno oblungo e smagrito, dotato soltanto di quattro zampe sottili. Due tentacoli spuntano dalle spalle, agitandosi attorno alla testa della creatura e trasudando un liquido dall'aspetto tossico. La pelle della creatura emana un vago bagliore azzurrognolo ed è evidente che la avvolge uno strano alone di energia mistica.

L'ultimo e più potente stadio di vita delle strane creature note come tritamente è il tritamente zenthal, che unisce l'uso di alcune potenti capacità magiche agli attacchi che infliggono danni alla Saggiezza tipici di tutti i tritamente. Come gli altri tritamente, gli zenthal sono predatori crudeli che si alimentano dell'energia mentale delle creature viventi. Anche se uno zenthal è abbastanza intelligente da riuscire a discutere con le altre creature, lo fa solo se deve preservare la propria vita o se servirà a garantirgli la possibilità di nutrirsi di creature intelligenti assieme alla sua progenie.

I tritamente zenthal condividono una struttura corporea base simile a quella degli altri tritamente, ma dove gli altri tritamente sono tarchiati e fisicamente robusti, gli zenthal sono esili e sorprendentemente agili. Hanno quattro lunghe zampe che spuntano dal torso emaciato come le zampe di un ragno. Inoltre, hanno due sottili tentacoli ricoperti di fanghiglia che spuntano dal torso, all'altezza dell'attaccatura del collo. Durante la loro trasformazione da combattenti a zenthal, i tritamente zenthal si liberano del loro carapace chitinoso e sviluppano la capacità di generare campi magici di energia simili agli incantesimi *scudo* e *armatura magica*. Queste protezioni magiche sono pressoché invisibili, ma conferiscono alla pelle di uno zenthal un alone bluastrò.

Il tocco dei tentacoli di un tritamente zenthal infligge danni alla Saggiezza alle creature viventi. A differenza delle

forme inferiori di tritamente, che accumulano l'energia mentale assimilata e la usano per alimentare la loro trasformazione a uno stadio di vita superiore, gli zenthal la usano per riprodursi. Quando uno zenthal ha inflitto 60 danni alla Saggiezza, si nasconde per una settimana e produce in modo asessuato 1d4 larve di tritamente.

Anche se le larve e i combattenti si muovono istintivamente in branco per avere maggiore protezione, gli zenthal sanno che questi branchi finiscono per farsi notare. Dopo aver generato uno o due branchi di larve, uno zenthal di solito si sposta in una nuova area, lasciando le larve in balia di se stesse. I tritamente zenthal misurano circa 1,2 metri di lunghezza e pesano pressappoco 30 kg.

I tritamente zenthal parlano il Comune e il Sottocomune.

Combattimento

Un tritamente zenthal è di gran lunga un antagonista più intelligente e più sofisticato rispetto ai suoi simili inferiori. Mentre i tritamente allo stadio di larva e di combattente si tuffano a testa bassa in battaglia, un tritamente zenthal usa le sue capacità magiche per distrarre e confondere gli avversari prima di entrare in mischia. Quando è possibile, gli zenthal radunano un gruppo di larve e di tritamente combattenti attorno a loro, coordinando gli sforzi delle creature più semplici e traendo beneficio dalla protezione fisica che possono fornire. Sebbene gli zenthal siano disposti a sacrificare i tritamente inferiori pur di salvarsi, sono sinceramente interessati a preservare la specie e non gettano via alla leggera le vite degli altri tritamente.

Scudo di forza (Sop): Uno scudo magico di forza protegge costantemente un tritamente zenthal. Questo scudo fornisce allo zenthal un bonus di scudo +4 alla CA (anche contro gli attacchi di contatto incorporati, dal momento che si tratta di un effetto di forza) e nega gli attacchi dei dardi incantati diretti contro di lui (allo stesso modo di un incantesimo *scudo*).

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *confusione* (CD 20), *trama ipnotica* (CD 18). 13° livello dell'incantatore.

Percezione del pensiero (Sop): Come le larve di tritamente e i tritamente combattenti, anche un tritamente zenthal è sensibile alle emanazioni di pensiero delle creature viventi. La percezione del pensiero di un tritamente zenthal funziona fino a una distanza di 18 metri.

Danni alla Saggiezza (Sop): I tentacoli di un tritamente zenthal infliggono 1d4 danni alla Saggiezza ogni volta che colpisce una creatura vivente con un attacco di contatto in mischia.

Se un tritamente zenthal entra in lotta con un avversario, quell'avversario subisce 1d4 danni extra alla Saggiezza all'inizio di ogni turno del tritamente zenthal.

Per ogni danno alla Saggiezza inflitto, il tritamente zenthal viene curato di 2 punti ferita. Se un tritamente zenthal è già al massimo dei suoi punti ferita, ottiene 2 punti ferita temporanei per ogni danno alla Saggiezza inflitto. Questi punti ferita temporanei durano al massimo 1 ora.

Tattiche round per round

Un tritamente zenthal combatte al meglio delle sue capacità quando riesce a dividere e a distrarre il gruppo con le sue capacità magiche, per poi attaccare una creatura alla volta.

Prima del combattimento: Un tritamente zenthal sa di avere poche possibilità di danneggiare le creature immuni sia alle capacità di influenza mentale che ai danni ai punteggi

di caratteristica. Quando deve far fronte a tali creature e dispone di servitori o alleati, indirizza tali servitori ed alleati a concentrarsi su quelle creature innanzi tutto. Se incontra creature del genere quando è solo, un tritamento zenthal non esita a fuggire.

Round 1: Trama ipnotica rapida, *confusione* sulla più grande concentrazione di creature che non sono state influenzate dalla trama ipnotica.

Round 2: Trama ipnotica rapida. Se la maggior parte delle creature è stata influenzata da *confusione* o da una delle due trame ipnotiche, avanza e attacca la creatura che sembra avere la Saggiezza più bassa.

Round 3: Se più di un avversario non è stato influenzato dalle capacità magiche, usa *confusione*. Se (dopo la seconda *confusione*) deve affrontare una sola creatura che non è sotto l'effetto di *confusione* o trama ipnotica, continua a combattere; altrimenti, si ritira.

SOCIETÀ DEI TRITAMENTE

Sebbene le aberrazioni siano a modo loro creature organizzate ed efficienti, la società dei tritamento assomiglia molto più a una colonia di parassiti che non alle culture più sofisticate delle razze civilizzate. I tritamento vivono raggruppati in colonie, guidate da un gruppo di zenthal anziani.

Anche se molti membri di una colonia di tritamento dispone di capacità mentali meno sofisticate di quelle di un umano medio, gli zenthal a capo della colonia sono molto più intelligenti dei normali membri delle razze comuni. I combattenti e le larve della colonia obbediscono istintivamente a questi capi. Gli zenthal proteggono la loro colonia con grande zelo, sfruttando tecniche ingegnose e sofisticate per nascondere la posizione effettiva della colonia. Spesso, un piccolo numero di zenthal genera alcune colonie satellite a una certa distanza dalla comunità principale e le popola con numerosi tritamento di ogni genere. Queste stazioni fungono da

avamposti di guardia e da aree di appoggio per esplorazioni e incursioni. Qualsiasi movimento degno di nota in partenza dalla colonia principale, come un assalto verso una comunità di superficie, passa regolarmente attraverso una delle colonie satellite e fa ritorno per la stessa strada. Se attaccati, i tritamento delle colonie satellite, anche gli zenthal, combattono fino alla morte per difendere le loro dimore e i loro cuccioli. Questi sacrifici, anche se dolorosi per i tritamento, tornano a beneficio della comunità principale, in quanto proteggono le numerose larve e i tritamento racchiusi nelle loro crisalidi di trasformazione nella colonia principale. Riconoscere una colonia satellite non è un'impresa facile, ma un personaggio che possa studiare una colonia di tritamento per almeno un minuto può tentare una prova di Conoscenze (dungeon) con CD 35 per riuscire a determinare la vera natura della colonia.

Questa specie preferisce i complessi di caverne sotterranee per fondare le sue colonie. Una nuova colonia solitamente si insedia in un tunnel o in una caverna naturale. I tritamento si preoccupano prima di tutto di rendere l'area sicura e di produrre altre larve. Sia i tritamento combattenti che gli zenthal sono in grado di proliferare, ed entrambi generano le stesse larve dall'aspetto brutale. Man mano che la colonia cresce e altri tritamento dell'insediamento entrano nelle crisalidi di trasformazione, le caverne assumono un aspetto sempre più alieno. I tritamento alterano l'area in cui vivono innalzando alte colonne contorte fatte dello stesso materiale della loro crisalide. Rivestono anche i tunnel naturali dei dintorni con la sostanza delle loro crisalidi, in modo da rendere il passaggio più angusto. Lo spessore del materiale che riveste i tunnel è un buon indicatore della longevità della colonia.

Illustrazione di M. Tedin



TROLL DELLE CAVERNE

Gigante Grande

Dadi Vita: 9d8+72 (112 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +1 Des, +11 armatura naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +6/+19

Attacco: Artiglio +11 in mischia (2d6+12)*

Attacco completo: 2 artigli +11 in mischia (2d6+12)* e morso +6 in mischia (1d8+7)*

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Colpo frastornante, afferrare migliorato, assaltare, artigliare, squartare 4d6+13

Qualità speciali: Scurovisione 27 m, guarigione rapida 8, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 29, Des 13, Cos 27, Int 3, Sag 13, Car 6

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Saltare +16, Sopravvivenza +4**

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Volontà di Ferro

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 10-14 DV (Grande); 15-27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: +6

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa grossa creatura è alta circa una volta e mezzo un umano. Le gambe terminano con piedi a tre dita artigliate e i massicci avambracci terminano con possenti artigli a forma di falce. La pelle ha un aspetto gommoso e i capelli scomposti sono folti e aggrovigliati.

È soltanto l'istinto a guidare i potenti carnivori noti come troll delle caverne. Come i loro simili più intelligenti, queste creature non hanno alcun timore della morte e attaccano senza tregua quando sono spinti dalla fame.

I troll delle caverne possono vivere praticamente ovunque, anche se preferiscono rifugiarsi sottoterra quando ne hanno la possibilità. Quando un gruppo di troll delle caverne va a caccia e si avvicina a un insediamento civilizzato, i troll attaccano inesorabilmente, spinti da un appetito insaziabile, finché non vengono uccisi o l'intero insediamento non è stato distrutto. Un troll delle caverne è alto 3 metri e pesa 400 kg.

I troll delle caverne hanno una comprensione rudimentale del linguaggio Gigante.

COMBATTIMENTO

I troll delle caverne sono cacciatori istintivi e brutali. Si tuffano caricando nei combattimenti in mischia, usando le loro capacità di assaltare e artigliare sul bersaglio più vicino.

Un troll delle caverne normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -3 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +3 ai tiri per i danni.

Colpo frastornante (Str): La forza dei colpi di entrambi gli artigli di un troll delle caverne può rivelarsi schiacciante. Se un troll delle caverne colpisce con entrambi gli artigli, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 o essere frastornato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Troll delle caverne



Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un troll delle caverne deve colpire con il morso. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Assaltare (Str): Se un troll delle caverne carica un avversario, può portare un attacco completo, compresi due attacchi per artigliare.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +11, 2d6+7 danni. Se un troll delle caverne ha stabilito una presa, può compiere due attacchi per artigliare con le gambe posteriori, comprensivi dei modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Squartare (Str): Se un troll delle caverne colpisce con entrambi gli artigli, li affonda nel corpo dell'avversario e ne lacera la carne. Questo attacco infligge automaticamente 4d6+13 danni aggiuntivi.

Abilità: **I troll delle caverne ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Sopravvivenza quando seguono le tracce usando il loro olfatto acuto.

TROLL DELLE CAVERNE IN EBERRON

I troll delle caverne spesso sono al servizio di altri mostri più intelligenti come gli elfi scuri di Xen'drik, i signori della guerra hobgoblin del Darguun e le streghe che governano il Droaam. I troll delle caverne vivono nei piccoli labirinti sotterranei alle pendici delle Montagne Byeshk, che separano le Terre dell'Eldeen dal Droaam, nei Picchi Ululanti a nord di Zilargo, nelle Montagne Muromarino tra Zilargo e il Darguun e nelle Montagne Piediferro che circondano le Rocche di Mror. Numerosi troll delle caverne di taglia Enorme popolano le montagne dell'Argonnessen centrale.

TROLL DELLE CAVERNE NEL FAERÛN

I troll delle caverne sono presenti ovunque si trovino delle caverne, anche se sono frequenti soprattutto nelle Montagne Galena a sud del Vaasa, sugli Speroni della Terra a ovest dell'Impiltur e alle pendici delle Montagne Orsraun a ovest del Turmish. È possibile incontrarli anche nel Sottosuolo, spesso al servizio di altre creature più intelligenti come i beholder, i duergar, i derro, i phaerimm e i draghi delle profondità.

TROLL CRISTALLINO

Gigante Grande

Dadi Vita: 10d8+60 (105 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +7/+17

Attacco: Artiglio +12 in mischia (1d6+6)

Attacco completo: 2 artigli +12 in mischia (1d6+6) e morso +7 in mischia (1d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Squartare 2d6+9

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità all'acido, visione crepuscolare, rigenerazione 5, olfatto acuto, vulnerabilità ai danni sonori

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 23, Des 14, Cos 23, Int 6, Sag 9, Car 8

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +8

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Volontà di Ferro

Ambiente: Montagne temperate

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Questa grossa creatura bipede è alta circa il doppio di un umano. Le braccia e le gambe sono lunghe e storte. La pelle scintilla debolmente, riflettendo e rifrangendo la luce.

Un troll cristallino, assai più carismatico di un troll comune, è a malapena meno feroce. La pelle di un troll cristallino è fatta di un materiale simile al vetro, che fa sembrare la creatura un troll ricoperto di rocce cristalline.

I troll cristallini camminano più eretti rispetto ai troll normali. Un adulto è alto 3,3 metri e pesa 300 kg.

I troll cristallini parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

Come un troll comune, un troll cristallino non ha timore della morte e si getta nel combattimento con vigore e piacere. Attacca l'avversario a lui più vicino. Anche quando viene danneggiato dagli attacchi sonori, il troll continua il suo assalto.

Squartare (Str): Se un troll cristallino colpisce con entrambi gli artigli, li affonda nel corpo dell'avversario e ne lacera la carni. Questo attacco infligge automaticamente 2d6+9 danni aggiuntivi.

Rigenerazione (Str): Gli attacchi sonori infliggono danni normali a un troll cristallino. Se un troll cristallino perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 3d6 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata all'istante applicandola sul moncherino.

PERSONAGGI TROLL CRISTALLINI

I personaggi troll cristallini possiedono i seguenti tratti razziali:

- +12 alla Forza, +4 alla Destrezza, +12 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (minimo 3), -2 alla Saggezza, -2 al Carisma.

- Taglia Grande. Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 ai tiri per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di trasporto raddoppiata rispetto a quella dei personaggi Medi.

- Spazio/Portata: 3 metri/3 metri.

- La velocità base sul terreno di un troll cristallino è di 9 metri.

- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

- Dadi Vita razziali: Un troll cristallino comincia con dieci livelli di gigante, che gli conferiscono 10d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +7 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +7, Rifl +3 e Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli di gigante di un troll cristallino gli conferiscono punti abilità pari a 13 x (2 + modificatore di Int, minimo 1). Le sue abilità di classe sono Ascoltare e Osservare.

- Talenti razziali: I livelli di gigante di un troll cristallino gli conferiscono quattro talenti.

- Bonus di armatura naturale +7.

- Armi naturali: Artiglio (1d6) e morso (1d6).

- Attacchi Speciali (vedi sopra): Squartare, danni 2d6 + modificatore di For per una volta e mezzo.

- Qualità speciali: Immunità all'acido, rigenerazione 5, olfatto acuto, vulnerabilità ai danni sonori.

- Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, Orchesco.

- Classe preferita: Guerriero.

- Modificatore di livello +5.

TROLL CRISTALLINI IN EBERRON

I troll cristallini vivono sulle Montagne Muromarino e assaltano le carovane che attraversano la catena montuosa. Gli gnomi di Zilargo hanno finanziato varie incursioni sulle montagne per spazzare via le enclaves di troll cristallini, ma i loro sforzi hanno avuto soltanto un successo parziale. Alcuni troll cristallini sono stati catturati e schiavizzati dagli eserciti di goblin del Darguun.



Troll cristallino

TROLL DELLE FORESTE COMBATTIMENTO

Gigante Medio

Dadi Vita: 5d8+25 (47 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 18 (+3 Des, +5 armatura naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +3/+6

Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d4+3 più veleno)

Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d4+3 più veleno) e morso +1 in mischia (1d4+1) o giavellotto +6 a distanza (1d6+3 più veleno)

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

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Scurovisione 27 m, guarigione rapida 5, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 17, Des 16, Cos 21, Int 11, Sag 11, Car 6

Abilità: Ascoltare +5, Nascondersi +6 (+8 nelle giungle o negli ambienti boschivi), Osservare +5, Scalare +11, Sopravvivenza +5

Talenti: Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo (2-8) o compagnia militare (9-24)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

Questa creatura sfoggia l'andatura scimmiesca e la pelle verdastra e gommosa di un troll, ma ha soltanto le dimensioni di un grosso umano. Lo sguardo e i movimenti rivelano un'intelligenza superiore a quelle che il viso da troll lascerebbe supporre.

I troll delle foreste sono più piccoli e più intelligenti degli altri troll, ma possono dimostrarsi pericolosi quasi quanto i loro simili più grandi per coloro che li sottovalutano. Anche se non sono dotati della taglia e della forza prodigiosa dei loro cugini più grossi, la loro intelligenza li rende capaci di applicare tattiche sofisticate che gli altri troll non possono eguagliare.

Un troll delle foreste, dotato di una mente pari almeno a quella di un umano comune, si avvantaggia dei suoi sorprendenti poteri di guarigione utilizzandoli in ingegnose tattiche di combattimento. Un troll delle foreste adulto è alto tra 1,8 e 1,95 metri e pesa circa 125 kg.

I troll delle foreste parlano il Gigante.



Troll delle foreste

I troll delle foreste sono cacciatori astuti e organizzati, che preferiscono tendere imboscate. Quando ne hanno la possibilità, lanciano i giavellotti dal riparo degli alberi e poi balzano addosso alle prede indebolite. Usano tattiche sofisticate per sfruttare al meglio le loro capacità di guarigione rapida, dividendo una compagnia militare in varie ondate di cacciatori. Se la prima ondata incontra dei nemici pericolosi, quei cacciatori si ritirano per avere il tempo di guarire mentre la seconda ondata e le successive portano avanti l'attacco. Usando questa tattica, è raro che una compagnia militare finisca per perdere un cacciatore in combattimento.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali e secondari 1d6 Cos. I troll delle foreste creano uno speciale veleno personale ricavato dalla loro saliva, con cui rivestono i giavellotti e gli artigli. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: Un troll delle foreste riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

La pelle di un troll delle foreste è in grado di cambiare parzialmente colore, consentendogli di mimetizzarsi con l'ambiente circostante e conferendogli un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi. Negli ambienti boschivi, questo bonus aumenta a +4.

TROLL DELLE FORESTE IN EBERRON

I troll delle foreste sono minacce comuni in tutto il Khorvaire: infestano le foreste di Zilargo, del Darguun, del Valemar, di Q'barra, del Karrnath e del Breland. Sono ancora più frequenti nelle giungle di Xen'drik. Anche se sono stati cacciati quasi fino all'estinzione in Aerenal dagli elfi che vivono laggiù, alcuni continuano a popolare le giungle più fitte di quel continente insulare.

TROLL DELLE FORESTE NEL FAERÛN

I troll delle foreste vivono in molte delle foreste a foglie caduche del Faerûn. I troll delle foreste del Bosco di Chondal sono noti come "verruche muschiate" poiché sono ricoperti di pustole verdastre che affiorano ovunque sulla loro pelle. Queste pustole emanano un orribile odore muschiato in grado di bruciare gli occhi. Tutte le creature viventi (esclusi i troll delle foreste) entro 3 metri dal troll delle foreste verruca muschiata devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o essere accecate per 2d4 round. Le creature che superano il tiro salvezza non potranno più essere influenzate dal muschio accecante dello stesso troll delle foreste per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

TROLL DELLA GUERRA

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 12d8+84 (138 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 9 m in corazza di piastre (6 quadretti); velocità base 12 m

Classe Armatura: 31 (-1 taglia, +3 Des, +14 armatura naturale, +5 corazza di piastre), contatto 12, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +12/+22

Attacco: Spadone perfetto +23 in mischia (2d8+15/19-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +10) +15 a distanza (2d6+10/x3)

Attacco completo: Spadone perfetto +23/+18/+13 in mischia (2d8+15/19-20) e morso +19 in mischia (1d6+5) o 2 artigli +21 in mischia (1d8+10) e morso +19 in mischia (1d6+5) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +10) +15/+10/+5 a distanza (2d6+10/x3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Colpo frastornante

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 27 m, visione crepuscolare, rigenerazione 9, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 20

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

Caratteristiche: For 31, Des 16, Cos 29, Int 8, Sag 15, Car 10

Abilità: Ascoltare +11, Osservare +12

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (spadone), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-9)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard (compresi spadone perfetto e arco lungo composito perfetto [bonus di For +10])

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

Questa grossa creatura attende in posizione eretta. Anche se possiede le fattezze feroci di un troll, la pelle verde e gommosa è più scura e rivela una tonalità metallica, e tutta la figura è protetta da una consistente armatura. La creatura maneggia uno spadone con disinvoltura ed è evidente che si tratta di un abile combattente.

Queste creature intelligenti e pericolose sono state allevate specificamente per la guerra. I troll della guerra non si separano mai dalle loro armi e dalle loro armature e non sanno cosa sia la pace: vivono solo per il caos perenne delle battaglie. Solitamente si spostano da una battaglia all'altra in compagnia di qualche banda di mercenari. Come i troll delle foreste (vedi pagina precedente), sono in grado di adottare tattiche sofisticate che molti altri troll non saprebbero mai comprendere.

Anche se ora costituiscono una varietà di troll a sé stante, i troll della guerra un tempo erano troll comuni dotati di

forza e intelligenza fuori dal comune. Radunati da una potente cabala di incantatori arcani, questi troll vennero alterati e potenziati magicamente. Poi vennero fatti riprodurre per generare soldati di incredibile potenza.

I troll della guerra mostrano una grande passione per le armi e le armature magiche, e cercano avidamente di impadronirsi di questi tipi di oggetti, se sono adatti alla loro corporatura. Un tipico troll della guerra è alto 2,7 metri e pesa circa 350 kg.

I troll della guerra parlano il Gigante.

COMBATTIMENTO

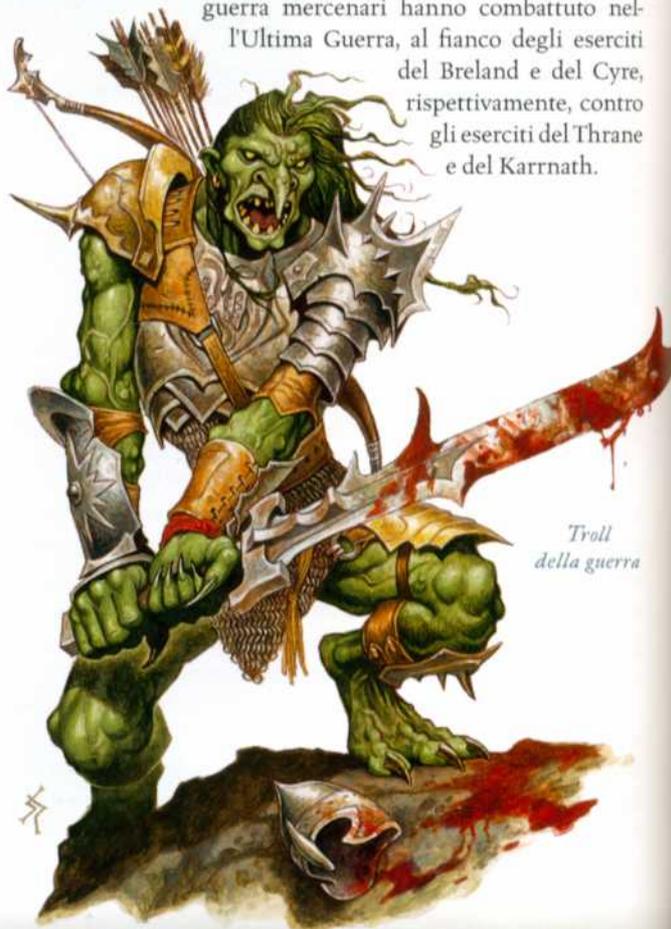
A differenza dei troll normali, i troll della guerra sono precisi e metodici in combattimento. Fanno affidamento sulle loro capacità di rigenerazione per arrivare fino in fondo a un combattimento contro gli avversari più potenti, quindi all'inizio di ogni scontro si concentrano soprattutto su eventuali incantatori.

Colpo frastornante (Str): La forza dei colpi di un troll della guerra può rivelarsi schiacciante. Se un troll della guerra colpisce con un'arma o con gli artigli, l'avversario deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25 o essere frastornato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Rigenerazione (Str): A differenza dei loro cugini inferiori, è l'acido (e non il fuoco) a infliggere danni normali a un troll della guerra. Se un troll della guerra perde un arto o una parte del corpo, la porzione persa ricresce in 2d4 minuti. La creatura può riattaccare la parte amputata all'istante applicandola sul moncherino.

TROLL DELLA GUERRA IN EBERRON

I troll della guerra in genere fungono da unità di rinforzo per le truppe di fanteria di Darguul e Droaam. Molti troll della guerra mercenari hanno combattuto nell'Ultima Guerra, al fianco degli eserciti del Breland e del Cyre, rispettivamente, contro gli eserciti del Thrane e del Karrnath.



Troll della guerra

TROLL DELLA GUERRA MERCENARI

I troll della guerra spesso si raggruppano in compagnie di mercenari. Anche se la loro natura scalmanata e la loro forza brutta ne fanno dei mercenari difficili da controllare, sono poche le armate che sono in grado di contrapporsi alla loro avanzata, e i troll chiedono delle cifre esorbitanti. Un soldato mercenario (un normale troll della guerra) non accetta di combattere per meno di 30 mo al giorno, mentre un troll della guerra sergente (guerriero di 4° livello) pretende 75 mo al giorno.

TROLL DELLE MONTAGNE COMBATTIMENTO

Gigante Enorme

Dadi Vita: 15d8+150 (217 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 22 (-2 taglia, +1 Des, +13 armatura naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21

Attacco base/Lotta: +11/+31

Attacco: Randello pesante +16 in mischia (3d8+28)*

Attacco completo: Randello pesante +16/+11/+6 in mischia (3d8+28)* e morso +11 in mischia (1d8+11) o 2 artigli +16 in mischia (1d8+17) e morso +11 in mischia (1d8+11)*

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

Attacchi speciali: Buttare a terra

Qualità speciali: Scurovisione 27 m, guarigione rapida 9, visione crepuscolare, olfatto acuto, stabilità

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 35, Des 12, Cos 31, Int 6, Sag 11, Car 6

Abilità: Ascoltare +11, Nascondersi -7 (+1 negli ambienti di montagna), Osservare +11

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +5

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.



Troll delle montagne

Questa grossa creatura ha la pelle spessa e grigiasta e sfoggia le rozze fattezze di un troll. La postura ingobbita e simile a quella di un gorilla rende la massa ancora più incumbente e lascia intuire la potenza dei pugni enormi.

I giganteschi troll delle montagne sono i membri più grossi della famiglia dei troll. Vivono nei pressi dei picchi montani ed escono dalle loro tane soltanto per procurarsi il cibo. Come tutti gli altri troll, i troll delle montagne sono animati da un vorace appetito.

È raro che i troll delle montagne circolino da soli. Sono creature brutali e tiranniche e in genere spadroneggiano sui giganti, sugli ogre e sui troll più piccoli che vivono nelle vicinanze. Anche se gli ogre e i giganti si rivelano servitori a dir poco riluttanti, i troll delle montagne, di acume limitato, si limitano a divorare tutte le creature che non eseguono i loro ordini molto semplici. Un tipico troll delle montagne è alto 5,1 metri e pesa 2 tonnellate.

I troll delle montagne parlano il Gigante.

I troll delle montagne non hanno alcuna familiarità coi concerti di paura o prudenza. Quando vedono qualcosa che vogliono (in genere qualcosa che vogliono mangiare), se lo prendono. Se qualcuno o qualcosa si mette sul loro cammino, lo schiacciano.

Un troll delle montagne normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni (+10 se usa un randello pesante).

Buttare a terra (Str): Un troll delle montagne che colpisce con un'arma o con gli artigli può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita, senza dover effettuare un attacco di contatto e senza provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare il troll delle montagne.

Stabilità (Str): I troll delle montagne sono straordinariamente stabili quando poggiano coi piedi per terra. Ricevono un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte o agli sbilanciamenti, quando si trovano in piedi sul terreno (ma non quando scalano, volano, cavalcano o, per qualsiasi altro motivo, non poggiano stabilmente sul terreno).

Abilità: I troll delle montagne possono mimetizzarsi nell'ambiente montuoso circostante, ricevendo un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi effettuate in montagna.

TROLL DELLE MONTAGNE IN EBERRON

I troll delle montagne vivono sulle Montagne Byeshk, che separano il Droaam dalle Terre dell'Eldeen, e sulle Rupi dell'Ombra, che corrono lungo il confine tra le Terre dell'Eldeen e le Distese Démoniache. I primi tendono a rimanere più in contatto con la natura, spesso acquisendo livelli da ranger o da druido. I secondi sono più feroci e a volte acquisiscono livelli da barbaro.

TROLL DELLE MONTAGNE NEL FAERÛN

I troll delle montagne più brutali vivono sulle catene montuose che circondano l'Halruaa e, in misura minore, sulle altre catene montuose sparse per il Faerûn. I troll delle montagne di Halruaa sono dotati del talento Attacco Naturale Migliorato (morso) invece del talento Volontà di Ferro, e i loro attacchi con il morso infliggono 2d6+6 danni invece di 1d8+6 danni. Questi troll delle montagne sono riconoscibili dalle loro zanne sproporzionate.

TRONCO NOTTURNO

Vegetale Grande

Dadi Vita: 15d8+135 (202 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 27 (-1 taglia, -2 Des, +15 naturale, +5 deviazione), contatto 12, colto alla sprovvista 27

Attacco base/Lotta: +11/+29

Attacco: Schianto +24 in mischia (2d8+14)

Attacco completo: 3 schianti +24 in mischia (2d8+14)

Spazio/Portata: 3 m/6 m

Attacchi speciali: Maledizione letale, canto di disperazione, capacità magiche, raffica di vento

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/tagliente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, grazia sacrilega, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +8, Vol +14

Caratteristiche: For 39, Des 6, Cos 29, Int 12, Sag 14, Car 21

Abilità: Ascoltare +9, Conoscenze (natura) +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +7^o, Osservare +12, Sopravvivenza +9 (+11 in superficie)

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Monete standard, nessun bene, oggetti standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 16-24 DV (Grande); 25-48 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Un grosso albero nero e privo di foglie cresce seguendo forme contorte e innaturali. Irradia un alone di cupa disperazione, di incubi e di dolore.

Gli sventurati viaggiatori che si trovano ad attraversare le paludi più remote e minacciose sentono il canto malinconico e angosciante di un tronco notturno ben prima di arrivare a vedere la sua sagoma inquietante. I gemiti spettrali del suo canto sembrano diversi a ogni viaggiatore che li ode. Per alcuni, il canto di un tronco notturno ha un suono simile al pianto di una donna. Per altri, sembra simile al soffio di un vento gelido su un cimitero desolato. Probabilmente, il canto di disperazione di un tronco notturno viene percepito sempre come il suono più doloroso di cui ciascun viaggiatore ha memoria.

I tronchi notturni crescono nelle paludi più inospitali, nutrendosi delle carcasse putrefatte delle creature e dei viaggiatori attirati dal loro canto di disperazione. Un tipico tronco notturno è alto 4,5 metri e pesa circa 300 kg.

I tronchi notturni parlano di rado, ma sono in grado di capire il Comune, l'Elfico e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Quando un tronco notturno cerca attivamente delle vittime, intona il suo canto di disperazione per attirare le prede verso di sé. Quando le creature sedotte dal canto si trovano a portata, un tronco notturno usa la sua capacità magica *allucinazione mortale*. Un tronco notturno sfrutta il suo potente attacco di schianto solo contro quegli avversari che sopravvivono all'illusione. La creatura usa le sue capacità magiche *intralciare* e *oscurità profonda* per impedire agli avversari di scappare. Quando si sente minacciato, un tronco notturno usa il suo attacco di raffica di vento e la sua capacità magica *paura*.

Maledizione letale (Sop): Chi uccide un tronco notturno attira su di sé una maledizione analoga a quella scagliata da un incantesimo *incubo*. La creatura che sferra il colpo mortale deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22, per evitare di essere maledetto e perseguitato da orribili incubi che gli impediscono di riposare durante il sonno e gli infliggono 1d10 danni. La vittima della maledizione diventa affaticata e non è in grado di preparare o approntare incantesimi arcani per le 24 ore successive. Gli incubi e i danni risultanti influenzano il soggetto ogni notte finché la maledizione non viene rimossa o la vittima non muore. Se la maledizione viene rimossa, la vittima rimane affaticata per le 24 ore successive.

Un incantesimo *desiderio limitato* o una magia più potente lanciata mentre il soggetto è in preda agli incubi è l'unico modo per rimuovere la maledizione letale di un tronco notturno. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Se la vittima di un tronco notturno muore e viene sepolta, un mese dopo nasce un nuovo tronco notturno nel punto in cui il cadavere è stato sepolto. Durante il periodo di sviluppo della creatura, il "germoglio" di un tronco notturno spunta sopra la tomba, sembrando a tutti gli effetti un vegetale normale (privo di intelligenza) finché non raggiunge la maturità.

Canto di disperazione (Sop): Ogni sera, un tronco notturno emette un canto lamentoso che infonde malinconia e disperazione in tutte le creature dotate di un punteggio di Intelligenza di 6 o più nel raggio di 7,5 km per ogni Dado Vita del tronco notturno. Coloro che falliscono un tiro salvezza sulla Volontà con CD 22 subiscono gli effetti di un incantesimo *disperazione opprimente* e devono recarsi presso la fonte del loro dolore (il tronco notturno), ignorando ogni altra attività o compito, compreso mangiare e dormire. Se viene bloccata fisicamente per non raggiungere il tronco notturno, una vittima del canto di disperazione perde 1d10 punti ferita ogni sera finché non muore o finché l'ammaliamento non viene rimosso. Trasportare la vittima al



Tronco notturno

di fuori dell'area influenzata dal canto del tronco notturno non pone fine all'ammaliamento.

Il canto di disperazione smette di influenzare il soggetto nel round successivo a quello in cui il tronco notturno compie un attacco di schianto contro di esso. Per rimuovere gli effetti del canto di disperazione di un tronco notturno prima che questi attacchi, è necessario utilizzare un *desiderio limitato* o una magia più potente. Gli incantesimi *dissolvi magie* o *dissolvi il male* non possono rimuovere l'ammaliamento. Tuttavia, se un bardo di 12° livello o superiore usa il privilegio di classe *canto di libertà*, può consentire al soggetto un secondo tiro salvezza sulla Volontà. La morte del tronco notturno pone sempre fine all'ammaliamento. Il livello dell'incantatore di un tronco notturno è pari ai suoi Dadi Vita al fine di utilizzare la sua capacità di canto di disperazione. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *allucinazione mortale* (CD 19), *inardire* (CD 20), *intralciare*, *oscurità profonda*, *paura* (CD 19). 10° livello dell'incantatore.

Grazia sacrilega (Sop): Un tronco notturno aggiunge il suo modificatore di Carisma come bonus a tutti i suoi tiri salvezza e come bonus di deviazione alla sua Classe Armatura.

Raffica di vento (Sop): La capacità di raffica di vento di un tronco notturno è simile all'incantesimo *folata di vento*. La creatura può usare la sua raffica di vento come azione gratuita, ma lo fa solo quando si sente minacciata. Un potente vento molto forte (75 km/h) inizia a soffiare dall'albero in tutte le direzioni, nel raggio di 36 metri. Tutti gli altri effetti della raffica di vento sono gli stessi dell'incantesimo *folata di vento*. Qualsiasi creatura nell'area influenzata può evitare l'effetto con un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Se un tronco notturno viene attaccato col fuoco, può usare la sua raffica di vento per spegnere le fiamme.

Abilità: *I tronchi notturni ricevono un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi effettuate negli acquitrini o nelle paludi dove crescono anche altri alberi e arbusti.

TRONCO NOTTURNO ANTICO

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 25d8+300 (412 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 38 (-2 taglia, -2 Des, +26 naturale, +6 deviazione), contatto 12, colto alla sprovista 38

Attacco base/Lotta: +18/+43

Attacco: Schianto +33 in mischia (4d6+17)

Attacco completo: 6 schianti +33 in mischia (4d6+17)

Spazio/Portata: 4,5 m/7,5 m

Attacchi speciali: Maledizione letale, canto di disperazione, capacità magiche, raffica di vento

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/tagliente, visione crepuscolare, tratti dei vegetali, grazia sacrilega, vulnerabilità al fuoco

Tiri salvezza: Temp +32, Rifl +12, Vol +19

Caratteristiche: For 45, Des 6, Cos 34, Int 12, Sag 16, Car 23

Abilità: Ascoltare +17, Conoscenze (natura) +18, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +6*, Osservare +18, Sopravvivenza +17 (+19 in superficie)

Talenti: Armatura Naturale Migliorata (3), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Spezzare Migliorato, Volontà di Ferro

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Monete standard, nessun bene, oggetti standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

I tronchi notturni hanno un arco vitale di durata indeterminata. Secondo le leggende, alcuni esemplari sarebbero vecchi vari millenni. Nutrendosi della disperazione, della paura e dei cadaveri di vittime nell'arco di centinaia di secoli, i tronchi notturni antichi arrivano a un'altezza di 9 metri e oltre, diventando una vista terrificante e devastante per i mortali. Ognuno di essi pesa circa 2.250 kg e parla il Comune, l'Elfico e il Silvano.

COMBATTIMENTO

Oltre alle capacità speciali e alle qualità possedute anche dagli esemplari più giovani, un tronco notturno antico annovera poteri e capacità magiche ancora più micidiali nel suo arsenale. Questa creatura usa le sue capacità magiche prima di fare ricorso al suo potente attacco di schianto. È in grado di evocare altri vegetali per ottenere aiuto, se deve far fronte a un gruppo numeroso di nemici. Le CD dei tiri salvezza (CD 28) per la maledizione letale, il canto di disperazione e la raffica di vento di un tronco mortale antico sono state modificate in base al suo punteggio di Carisma più alto e ai suoi Dadi Vita incrementati.

Capacità magiche: 5 volte al giorno: *allucinazione mortale* (CD 20); 3 volte al giorno: *cerchio di morte* (CD 22), *demenza* (CD 23), *inardire* (CD 21), *intralciare* (CD 17), *oscurità profonda*, *paura* (CD 20); 1 volta al giorno: *fatale* (CD 25). 20° livello dell'incantatore.

TRONCHI NOTTURNI IN EBERRON

I ranger delle Terre dell'Eldeen hanno udito e sperimentato il canto di disperazione dei tronchi notturni che echeggia nelle loro foreste. Questi tronchi notturni vegliano sulle tombe ancora inviolate e sui tumuli ricoperti di vegetazione dei druidi malvagi e dei re barbarici che nei tempi antichi governavano quelle terre. Altri tronchi notturni, molto più vecchi, crescono in tutto lo Xen'drik, affondando le loro radici intorno e all'interno delle ciclopiche rovine delle perdute città dei giganti, attirando coi loro canti di disperazione molti esploratori verso una fine rapida e orribile.

TRONCHI NOTTURNI NEL FAERÛN

L'orribile lamento dei tronchi notturni è stato udito spesso nelle profondità boschive del Cormanthor, ma i tronchi notturni non sono amichevoli nei confronti degli elfi o delle altre creature che abitano in quella antica foresta. Vivono nelle sue pieghe più oscure, affondando le loro radici nelle tombe dei re elfici, nei templi in rovina o fra le ossa dei draghi uccisi molto tempo fa. I tronchi notturni sono una minaccia anche per quei viaggiatori che cercano le rovine di Myth Drannor. Il canto dei tronchi notturni echeggia anche a ovest, nelle Marche d'Argento, e in particolare nella Foresta Lontana, in quei luoghi dimenticati come la Tomba di Masulk e il Fato di Taerym.

ULULATORE FERALE COMBATTIMENTO

Bestia magica Media
Dadi Vita: 7d10+56 (94 pf)
Iniziativa: +7
Velocità: 15 m (10 quadretti)
Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13
Attacco base/Lotta: +7/+11
Attacco: Morso +11 in mischia (1d8+7)*
Attacco completo: Morso +11 in mischia (1d8+7)* e 2 artigli +6 in mischia (1d6+5)*
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sbilanciare, ululato di paura
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 3, immunità, visione crepuscolare, distorsione minore, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +8, Vol +4
Caratteristiche: For 18, Des 17, Cos 27, Int 7, Sag 14, Car 16
Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +5
Talenti: Attacco Poderoso, Furtivo, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Montagne temperate
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (6-10)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)
Modificatore di livello: -
*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Un'orribile creatura avanza silenziosamente sulle quattro zampe, gli occhi bianchi e vacui sono fissi sulla preda. Chiazze di pelo coprono a tratti irregolari la schiena rattappita e storta, e la pelle è punteggiata di ferite aperte. La creatura tiene curva sul terreno la stretta testa bestiale, simile a quella di un felino, e mentre avanza fa oscillare dietro di sé la coda lunga ed emaciata.

Gli ululatori ferali sono il risultato di esperimenti necromantici estremi in cui la magia è uscita fuori controllo. I primi ululatori ferali, forse generati dalle belve distorcenti, dalle pantere o da qualche altra bestia sconosciuta, furono distorti e alterati da massicce quantità di energia magica. A causa di questi esperimenti, non solo svilupparono un'immunità alla magia necromantica, ma ottennero anche varie capacità che li trasformarono in assassini efficienti e micidiali. Gli ululatori ferali sono predatori spietati, pronti a cacciare per divertirsi e per il puro brivido di uccidere.

Un ululatore ferale misura circa 2,1 metri di lunghezza e pesa circa 200 kg. Anche se amano lanciare spesso i loro ululati, gli ululatori ferali non sono in grado di parlare, ma alcuni di loro imparano a riconoscere alcune semplici parole del linguaggio Goblin.

Un ululatore ferale solitario cerca sempre di tendere un'imboscata alla preda. Quando colpisce, inizia la battaglia lanciando il suo ululato di paura, nella speranza di distrarre e indebolire gli avversari. Poi l'ululatore ferale entra in combattimento in carica, affidandosi ai suoi attacchi rapidi per abbattere in fretta la preda.

Un ululatore ferale preferisce combattere usando il talento Attacco Poderoso, normalmente subendo una penalità di -3 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +3 ai tiri per i danni.

Sbilanciare (Str): Un ululatore ferale che colpisce con un attacco con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore di prova +5) come azione gratuita senza dover compiere un attacco di contatto né provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare l'ululatore ferale.

Ululato di paura (Sop): Ogni 1d4 round, un ululatore ferale può lanciare un ululato gemente che semina la paura nel cuore di tutti coloro che lo sentono. Tutte le creature entro 18 metri dall'ululatore ferale che sono in grado di sentire il suo ululato ne vengono influenzate. Ogni creatura all'interno dell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o essere scossa fintanto che rimane nell'area e per 2d4 round successivi. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza è immune all'ululato di quell'ululatore ferale per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Immunità (Str): Gli ululatori ferali sono immuni agli effetti di paura, energia negativa e risucchio di energia.

Distorsione minore (Sop): Un mascheramento di sfocatura avvolge costantemente un ululatore ferale, rendendo difficile stabilire la vera posizione della creatura. Qualsiasi attacco in mischia o a distanza diretto contro la creatura ha una probabilità del 20% di mancarla, a meno che l'attaccante non sia in grado di localizzare la bestia con metodi diversi dalla vista. Un effetto di *visione del vero* consente a colui che ne fa uso di vedere la posizione della bestia, mentre *vedere invisibilità* non ha alcun effetto.

Abilità: Un ululatore ferale riceve un bonus razziale di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

ULULATORI FERALI IN EBERRON

Molti ululatori ferali vagano per il Labirinto, un intrico di canali e crepacci che solca il territorio delle Distese Demoniache. Alcuni ululatori vivono anche nelle rovine abbandonate e nei dungeon in tutto il Khorvaire, stringendo di tanto in tanto alleanze coi vari signori della guerra goblinoidi in cambio di tesori o cibo fresco.



Ululatore ferale

URLATORE MORTALE

Questa orribile apparizione fluttua sopra il terreno, col volto scheletrico distorto da un'atroce smorfia di dolore, mentre lancia un urlo cacofonico terrificante che sembra l'ultimo respiro agonizzante di un individuo morente.

L'urlatore mortale è uno spirito non morto che incarna le grida e le urla orribili delle creature in punto di morte, mentre esalano il loro ultimo respiro. Vaga per i campi di battaglia solitari e dimenticati, per i mattatoi o nei luoghi devastati dalle malattie più letali, riempiendo l'aria delle sue urla di dolore, in grado di atterrire anche la più impavida delle anime. Rivive in continuazione gli istanti finali di quanti sono morti di una morte lenta e agonizzante a causa di un colpo violento, di una malattia o di qualche altra tragedia. Solitamente, più intensa è l'aura di morte e disperazione che opprime un'area, più grande è l'urlatore mortale che la infesta, sebbene possa provocare la creazione di un urlatore mortale anche un'area relativamente piccola, che sia stata teatro di un atto di violenza particolarmente nefasto.

La maggior parte degli urlatori mortali infesta una singola locazione, anche se alcuni vagano senza meta per le strade più solitarie e desolate o per altri terreni impervi. Si tratta di spiriti collerici e vendicativi che farneticano ripetendo all'infinito le ultime parole pronunciate prima di morire. Cercano di uccidere le creature viventi con l'unico scopo di poter ascoltare il loro urlo di morte. Il luogo infestato da un urlatore mortale è caratterizzato dalla presenza di strani suoni inquietanti e dagli sporadici sussurri di dolore dei morti. Questi rumori possono rimanere per anni anche dopo che l'urlatore mortale è stato distrutto.

Un urlatore mortale è alto tra gli 1,5 e gli 1,8 metri ed è privo di peso.

Gli urlatori mortali parlano il Comune e un altro linguaggio, solitamente il linguaggio razziale più comune parlato nell'area in cui la loro vita ha avuto termine. È raro che parlino dicendo qualcosa di compiuto, di solito continuano a ripetere le ultime parole di centinaia di anime defunte, mescolandole assieme in un lamento terrificante.

COMBATTIMENTO

Un urlatore mortale si tuffa a capofitto nel combattimento, usando la sua capacità di disperazione per inchiodare le creature prima di colpirle col suo tocco incorporeo. Un urlatore mortale aspetta finché non riesce a colpire il maggior numero di creature possibile nell'area della sua capacità di urlo dei morenti. Se è vicino alla distruzione, un urlatore mortale rimane nel folto della mischia, sfruttando la sua capacità di

rantolo mortale per sferrare un'ultima ritorsione contro le creature viventi.

Risucchio di Carisma (Sop): Un individuo colpito da un urlatore mortale deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 24 o perdere in modo permanente 1d4 punti di Carisma (2d4 punti in caso di colpo critico). L'urlatore mortale guarisce 5 danni (10 in caso di colpo critico) ogni volta che risucchia Carisma, acquisendo qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Rantolo mortale (Sop): Quando un urlatore mortale viene ridotto a 0 punti ferita, lancia un ultimo grido devastante. Tutte le creature viventi entro una propagazione di 90 metri devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o subire 1d4 livelli negativi. Le creature che non possono udire o che sono sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza per resistere a questo effetto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Disperazione (Sop): Alla semplice vista di un urlatore mortale, una creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 24 o essere paralizzata dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza abbia o meno successo, quella creatura non potrà essere nuovamente influenzata dalla capacità di disperazione dello stesso urlatore mortale per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Urlo dei morenti (Sop): Una volta al giorno, come azione di round completo, un urlatore mortale può lanciare un urlo che inebetisce le anime e che dura fino a 3 round. Dopo il primo round, l'urlatore mortale può usare un'azione standard per continuare l'urlo. Questo attacco ha

effetto su tutte le creature viventi all'interno di una propagazione di 9 metri centrata sull'urlatore mortale, oppure entro un cono di 18 metri che si estende dall'urlatore mortale stesso, a scelta della creatura. Una volta che l'urlatore mortale ha scelto quale forma dare a questo effetto, deve mantenerlo per tutti e tre i round. Nel caso di un cono, può rivolgerlo in una singola direzione nel corso del suo turno. Le creature colte all'interno di quest'area devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 26 o subire gli effetti descritti sotto. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Le creature che non possono udire l'urlo o che sono sotto l'effetto di un incantesimo *silenzio* ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà. Gli effetti sono cumulativi e simultanei.

Round 1: La creatura è assordata per 1d4 round.

Round 2: La creatura è stordita per 1d3 round.

Round 3: La creatura subisce gli effetti di *demenza*, come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 18° livello.



Urlatore mortale

	Urlatore mortale	Urlatore mortale avanzato
	Non morto Medio (Incorporeo)	Non morto Medio (Incorporeo)
Dadi Vita:	18d12+18 (135 pf)	25d12 più 25 (187 pf)
Iniziativa:	+11	+12
Velocità:	Volare 12 m (buona) (8 quadretti)	Volare 12 m (buona) (8 quadretti)
Classe Armatura:	28 (+7 Des, +5 deviazione, +6 profano), contatto 28, colto alla sprovvista 21	31 (+8 Des, +5 deviazione, +8 profano), contatto 31, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta:	+9/-	+12/-
Attacco:	Tocco incorporeo +16 in mischia (1d8 Car)	Tocco incorporeo +20 in mischia (1d8 Car)
Attacco completo:	Tocco incorporeo +16/+11 in mischia (1d8 Car)	Tocco incorporeo +20/+15/+10 in mischia (1d8 Car)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Rantolo mortale, disperazione, urlo dei morenti	Rantolo mortale, disperazione, urlo dei morenti
Qualità speciali:	Resistenza allo scacciare +4, scurovisione 18 m, grazia letale, tratti degli incorporei, vulnerabilità al silenzio, tratti dei non morti	Resistenza allo scacciare +4, scurovisione 18 m, grazia letale, tratti degli incorporei, vulnerabilità al silenzio, tratti dei non morti
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +13, Vol +15	Temp +10, Rifl +18, Vol +18
Caratteristiche:	For -, Des 25, Cos -, Int 8, Sag 14, Car 20	For -, Des 27, Cos -, Int 8, Sag 14, Car 20
Abilità:	Ascoltare +17, Cercare +12, Intimidire +19, Nascondersi +17, Osservare +17	Ascoltare +22, Cercare +20, Intimidire +22, Nascondersi +23, Osservare +17
Talenti:	Allerta, Capacità Focalizzata (urlo dei morenti), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Robustezza Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro	Allerta, Capacità Focalizzata (urlo dei morenti), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza Migliorata, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente:	Qualsiasi	Qualsiasi
Organizzazione:	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	15	19
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	19-30 DV (Medio)	26-30 DV (Medio)
Modificatore di livello:	-	-

Questo effetto è talmente forte che le normali conversazioni diventano impossibili. Gli incantatori che tentano di lanciare incantesimi con una componente verbale devono superare una prova di Concentrazione con CD 26 o l'incantesimo viene negato.

Grazia letale (Str): Un urlatore mortale ottiene un bonus profano di +1 alla CA per ogni 3 Dadi Vita che possiede.

Vulnerabilità al silenzio (Str): Un urlatore mortale non può tollerare il silenzio e ne viene danneggiato. Il semplice atto di entrare nel raggio di un incantesimo *silenzio*, costringe un urlatore mortale a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12 + livello dell'incantatore). Per ogni round in cui l'urlatore mortale rimane nell'area di un incantesimo *silenzio*, subisce 1d10 danni (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare).

URLATORE MORTALE AVANZATO

Una battaglia dagli effetti apocalittici a volte può generare degli urlatori mortali incredibilmente potenti. Queste orribili creature sono simili alle loro versioni più deboli, ma molto più aggressive e terrificanti.

L'urlatore mortale avanzato qui presentato è ottenuto modificando le statistiche della creatura base, aumentando i suoi Dadi Vita e incrementando i punteggi delle caratteristiche in base ai Dadi Vita.

Combattimento

Le CD dei tiri salvezza per le capacità di risucchio di Carisma (CD 27), rantolo mortale (CD 27), disperazione (CD 27) e urlo dei morenti (CD 29) di questo urlatore mortale avanzato sono modificate in base all'incremento dei suoi Dadi Vita. Sotto ogni altro aspetto, la creatura segue le stesse tattiche di combattimento di un normale urlatore mortale.

URLATORI MORTALI IN EBERRON

Gli urlatori mortali infestano i campi di battaglia devastati della Landa Gemente. Sono frequenti anche lungo le coste frastagliate delle Distese Démoniache, che hanno segnato la fine di molte navi e molti equipaggi. Uno dei Signori della Polvere, un potente rakshasa, vive in un palazzo infestato dagli urlatori mortali e afferma di considerare le loro urla infernali "rilassanti."

URLATORI MORTALI NEL FAERÛN

Gli urlatori mortali hanno infestato il Faerûn sin dal Periodo dei Disordini, un'epoca di grandi sconvolgimenti e sofferenze che ebbe termine con la distruzione di molti dei. Infestano anche le terre attorno alla fossa nera che un tempo era la città di Tilverton e altre rovine su cui aleggiano il terrore e la disperazione.

VALANGAR COMBATTIMENTO

Bestia magica Grande (Terra)

Dadi Vita: 6d10+30 (63 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 3 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +6/+16

Attacco: Schianto +11 in mischia (1d8+9)

Attacco completo: Schianto +11/+6 in mischia (1d8+9)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Provocare frana, *trasmutare roccia in fango*

Qualità speciali: Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità ai danni contundenti, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +3

Caratteristiche: For 22, Des 12, Cos 21, Int 5, Sag 12, Car 11

Abilità: Cercare +1, Nascondersi +1*, Osservare +10, Scalare +14

Talenti: Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, Tempra Possente

Ambiente: Montagne fredde

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

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-9DV(Grande); 10-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Da un grosso macigno sul pendio roccioso soprastante si protende un lungo tentacolo con un singolo occhio. Il macigno all'improvviso inizia a muoversi, provocando il crollo di una frana di rocce e detriti.

I valangar sono creature strane e pericolose che vivono lungo i pendii rocciosi delle montagne più alte. Sono saccheggiatori che sfruttano la loro capacità di provocare frane per seppellire le prede potenziali, banchettando in tutta comodità coi loro resti. Anche se sono creature assai pericolose da cacciare, i valangar sono assai pregiati presso le razze che vivono sulle montagne, che ritengono prelibata la loro carne. Uccidere un valangar, tuttavia, è considerato un'impresa straordinaria. Alcune razze riescono addirittura ad "allevare" i valangar, tenendoli recintati nei terreni pianeggianti, dove le loro temibili capacità non costituiscono un grosso pericolo.

Agli occhi di un osservatore distratto, un valangar assomiglia a un grosso macigno dello stesso colore e della stessa composizione del terreno circostante. Di tanto in tanto, dal macigno spunta un singolo occhio in cima a un robusto tentacolo per esplorare i dintorni. Un valangar passa la maggior parte del suo tempo immobile, ma può muoversi con inaspettata velocità, avanzando su esili zampe simili a quelle di un granchio.

Un valangar è alto 1,8 metri e pesa 200 kg. I valangar parlano un Terran rudimentale.



Valangar

Anche se non sono particolarmente intelligenti, i valangar sono dotati di una grande astuzia primitiva e sfruttano al meglio la loro intima conoscenza dei terreni montagnosi. La tattica preferita di un valangar consiste nel nascondersi su un pendio roccioso sopra un sentiero di caccia o nei pressi di un altro percorso, per poi usare la sua capacità di provocare frane per far cadere un fiume di rocce sulla preda. Può anche spingere gli avversari, facendoli cadere dal bordo di un precipizio e sulle rocce aguzze sottostanti per provocarne la morte. Userà la capacità *trasmutare roccia in fango* contro quegli avversari che non vengono influenzati da una frana in caduta. Se un valangar capisce di essere in difficoltà, scatena una frana e "scivola" sulle rocce fino a raggiungere un rifugio sicuro: essendo immune ai danni contundenti, non subisce alcun danno da questa tattica.

Provocare frana (Sop): Tre volte al giorno, un valangar può emettere un rumore basso e rombante che provoca una frana.

La frana ha origine entro 9 metri dal valangar e deve svilupparsi su un terreno roccioso decisamente smosso e con una pendenza considerevole (a discrezione del DM). La frana si sposta lungo un pendio a 45° a una velocità di 9 metri per round (più lentamente se la pendenza è inferiore, più velocemente se il pendio è più scosceso). La frana si apre a cono, infliggendo 2d6 danni su chiunque si trovi sul suo cammino (Riflessi CD 15 dimezza). Le creature che falliscono questo tiro salvezza devono superare un nuovo tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 o rimarranno sepolte sotto le rocce.

I personaggi sepolti subiscono 1d6 danni non letali ad ogni minuto. Se un personaggio sepolto rimane privo di sensi, deve effettuare una prova di Costituzione con CD 15 o subire 1d6 danni letali ad ogni minuto successivo finché non verrà liberato o non sarà morto.

Trasmutare roccia in fango (Mag): Una volta al giorno, un valangar può usare *trasmutare roccia in fango* con gli stessi effetti dell'incantesimo 9° livello dell'incantatore.

Visione a 360° (Str): Un valangar è estremamente percettivo e circospetto, per cui beneficia di un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e di Cercare. Un valangar non può essere attaccato ai fianchi.

Abilità: Un valangar riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre decidere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato. *Un valangar ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi su terreni rocciosi o montuosi.

VALANGAR IN EBERRON

È possibile incontrare spesso dei valangar nelle montagne a nordovest delle Terre dell'Eldeen, anche se alcuni esemplari più grandi sono stati avvistati sulle Rocche di Mror.

VASUTHANT COMBATTIMENTO

Non morto Piccolo

Dadi Vita: 2d12 più 4 (17 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+1

Attacco: Schianto +2 in mischia (1d4)

Attacco completo: Schianto +2 in mischia (1d4) e fino a 4 schiacciamenti debilitanti (1d4 più 1d4 For)

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

Attacchi speciali: Schiacciamento debilitante, afferrare migliorato, distorsione della realtà

Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +2, vista cieca, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, immunità alla luce, resistenza al fuoco 5 e all'elettricità 5, intrappolare luce, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +3, Vol +4

Caratteristiche: For 10, Des 16, Cos -, Int 4, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +4, Nascondersi +9⁺, Osservare +5

Talenti: Attacco in Volo, Lottare Migliorato^B

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 3-5 DV (Piccolo); 6-9 DV (Medio); 10-16 DV (Grande); 17-25 DV (Enorme); 26-34 DV (Mastodontico); 35-48 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Una nube sferica fatta di oscurità impenetrabile avanza fluttuando. Man mano che si avvicina, alcuni tentacoli neri si protendono dal nucleo opaco della nube.

I vasuthant sono abomini d'ombra non morti. Queste creature, assetate di vita, possono variare in grandezza e potere, facendosi più grosse man mano che risucchiano energia vitale. I vasuthant più piccoli hanno l'aspetto di nubi d'ombra, mentre gli esemplari più grandi sono sfere colossali di vuoto nero che risucchiano la luce circostante, assorbono forza e alterano la gravità e il tempo. I vasuthant sono dotati di immunità o resistenza a molte forme di energia.

Un vasuthant Piccolo ha un diametro di circa 60 cm. Man mano che acquisisce Dadi Vita e diventa più grande, il suo diametro passa a 1,5 metri alla taglia Media, a 3 metri alla taglia Grande, a 4,5 metri alla taglia Enorme, a 6 metri alla taglia Mastodontica e a 9 metri a quella Colossale. I vasuthant non hanno peso e non conoscono alcun linguaggio.



Vasuthant

Un vasuthant è spinto dal desiderio di nutrirsi dell'energia positiva di qualsiasi creature vivente che incontra. In ogni round, la creatura tenta di usare la capacità di afferrare migliorato per iniziare un attacco di schiacciamento debilitante.

Schiacciamento debilitante (Sop): Un tentativo di lotta effettuato con successo da un vasuthant contro una creatura vivente di taglia pari o inferiore alla sua trascina la vittima al centro del vasuthant. In quel round e in tutti i round successivi, una vittima in lotta subisce 1d4 danni più 1d4 danni alla Forza. Una creatura ridotta a Forza 0 da un vasuthant, muore. Questo è un effetto di energia negativa.

Ogni danno alla Forza inflitto da un vasuthant guarisce la creatura di 1 danno, oppure gli conferisce 1 punto ferita temporaneo, se la creatura è al massimo dei suoi punti ferita. Questi punti ferita temporanei durano 10 minuti.

Un vasuthant può lottare con una creatura della sua taglia, oppure lottare simultaneamente con una o due creature di una categoria di taglia inferiori a lui, o fino a quattro creature di due o più categorie di taglia inferiori a lui. Le creature immobilizzate rimangono sospese all'interno del vasuthant mentre la loro energia vitale viene strappata dai loro corpi.

L'uso di questa capacità di schiacciamento debilitante non impedisce al vasuthant di compiere attacchi di schianto o di usare le sue capacità magiche.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un vasuthant deve prima colpire con un attacco di schianto. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, può impiegare immediatamente il suo attacco di schiacciamento debilitante.

Distorsione della realtà (Str): Un vasuthant può esercitare un'influenza limitata sulle forze del tempo e della realtà. Tre volte al giorno (ma solo una volta per round), un vasuthant può sfruttare un'azione gratuita per tirare di nuovo un tiro di dado sfavorevole o costringere un avversario a ripetere un tiro di dado favorevole. Il vasuthant deve comunque accettare il nuovo risultato del tiro.

Immunità alla luce (Str): A differenza di molte altre creature non morte, un vasuthant è immune a qualsiasi effetto dannoso della luce, naturale o magica che sia. Tutti gli incantesimi da chierico del dominio del Sole, nonché gli altri incantesimi con il descrittore "luce" (come *luce diurna*) non producono alcun effetto avverso su un vasuthant.

Intrappolare luce (Str): Un vasuthant sostanzialmente assorbe la luce magica e non magica attorno a sé, generando un'emanazione d'ombra di 18 metri.

Tutte le creature all'interno di quest'area, compreso il vasuthant, beneficiano di occultamento. Le creature dotate di visione crepuscolare o scurovisione sono in grado di vedere normalmente all'interno dell'area dell'emanazione. Le fonti di luce all'interno dell'area vengono soppresse, ma

non dissolte. Se un vasuthant si sposta fuori dal raggio d'illuminazione prima che la durata della fonte di luce si esaurisca, la fonte di luce torna a brillare (anche se l'illuminazione non potrà comunque estendersi all'interno dell'area dell'effetto di intrappolare luce del vasuthant).

Robustezza sacrilega (Str): Un vasuthant ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

Abilità: I vasuthant ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare. *Un vasuthant riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi nelle aree in penombra. Nelle aree di illuminazione intensa, subisce una penalità di -4 alle prove di Nascondersi.

VASUTHANT ORRIBILE

Non morto Enorme

Dadi Vita: 25d12 più 150 (312 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)

Classe Armatura: 24 (-2 taglia, +6 Des, +10 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +12/+39

Attacco: Schianto +21 in mischia (2d8+11/19-20)

Attacco completo: 2 schianti +21 in mischia (2d8+11/19-20) e fino a 4 schiacciamenti debilitanti (4d6+11 più 1d8 For)

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

Attacchi speciali: Schiacciamento debilitante, afferrare migliorato, distorsione della realtà, capacità magiche

Qualità speciali: Resistenza allo scacciare +2, alterare il passato, vista cieca, riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, immunità alla luce, resistenza al fuoco 25 e all'elettricità 25, intrappolare luce, tratti dei non morti, robustezza sacrilega

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +14, Vol +17

Caratteristiche: For 32, Des 23, Cos -, Int 10, Sag 16, Car 23

Abilità: Ascoltare +29, Concentrazione +28, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +22*, Osservare +29

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato^b, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 17

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 26-34 DV (Enorme); 35-48 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Un vasuthant orribile è diventato una creatura gigantesca e terrificante, dopo secoli passati ad assorbire l'energia vitale. I vasuthant orribili sono dotati di poteri di distorsione della realtà più potenti rispetto ai vasuthant comuni, oltre a varie capacità magiche.

Un vasuthant orribile Enorme ha un diametro di 4,5 metri. Man mano che acquisisce Dadi Vita e diventa più grande, il suo diametro passa a 6 metri alla taglia Mastodontica e a 9 metri alla taglia Colossale. I vasuthant orribili sono privi di peso e non conoscono nessun linguaggio.

Combattimento

Un vasuthant orribile è dotato delle stesse capacità di un vasuthant normale, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

Distorsione della realtà (Str): Un vasuthant orribile può usare questa capacità a volontà, ma non più di una volta per round.

Capacità magiche: 4 volte al giorno: *lentezza* (CD 19), *levitazione*, *onde di affaticamento*, *telecinesi* (CD 21); 2 volte al giorno: *inversione della gravità* (CD 23), *onde di esaurimento*; 1 volta al giorno: *fermare il tempo*, *stasi temporale* (CD 24). 17° livello dell'incantatore.

Alterare il passato (Sop): Come azione gratuita, un vasuthant orribile può provocare uno squarcio nel tempo che gli consente di rigiocare il suo ultimo turno. Il vasuthant torna alla posizione che occupava quando il suo turno ha avuto inizio e qualsiasi effetto verificatosi in quel lasso di tempo viene invertito (compresa qualsiasi azione preparata o attacco di opportunità che le sue azioni hanno provocato). Se ha usato una qualsiasi capacità magica, recupera gli usi giornalieri consumati. Un vasuthant orribile può usare questa capacità tre volte al giorno, ma non più di una volta per round.

Intrappolare luce (Str): Un vasuthant orribile sostanzialmente assorbe la luce magica e non magica attorno a sé, generando un'emanazione d'ombra di 36 metri. Tutte le creature all'interno di quest'area, compreso il vasuthant orribile, beneficiano di occultamento. Le creature dotate di visione crepuscolare o scurovisione sono in grado di vedere normalmente all'interno dell'area dell'emanazione. Le fonti di luce all'interno dell'area vengono soppresse, ma non dissolte. Se un vasuthant orribile si sposta fuori dal raggio d'illuminazione prima che la durata della fonte di luce si esaurisca, la fonte di luce torna a brillare (anche se l'illuminazione non potrà comunque estendersi all'interno dell'area dell'effetto di intrappolare luce del vasuthant orribile).

Robustezza sacrilega (Str): Un vasuthant orribile ottiene un bonus ai punti ferita pari al suo modificatore di Carisma x i suoi Dadi Vita.

Abilità: I vasuthant orribili ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare. *Un vasuthant orribile riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi nelle aree in penombra. Nelle aree di illuminazione intensa, subisce una penalità di -4 alle prove di Nascondersi.

VASUTHANT IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i vasuthant sono nativi del piano di Mabar, la Notte Senza Fine. Spesso si nascondono nei dungeon più antichi, fluttuando vicino ai tesori nella speranza di potersi nutrire dell'energia vitale degli avventurieri più potenti.

VASUTHANT NEL FAERÛN

Le Guerre delle Corone posero fine alle dinastie di più di un impero elfico, compresa quella dei potenti Aryvandaar. Gli elfi del sole di Aryvandaar erano temibili incantatori di suprema potenza, in grado di usare magie potenti e distruttive. Anche se il loro impero scomparve oltre diecimila anni prima dell'istituzione del Calendario delle Valli, i resti di molti stregoni Aryvandaar continuano a infestare le antiche rovine del loro impero come vasuthant: elfi del sole ambiziosi e assetati di potere consumati dalla più nera oscurità.

VISILUCE COMBATTIMENTO

Esterno Medio (Legale)
Dadi Vita: 5d8+10 (32 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 9 m (perfetta)
Classe Armatura: 19 (+2 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +5/+10
Attacco: Artiglio +6 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: 2 artigli +6 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Risucchio di Carisma, sguardo
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/caos, tratti degli esterni, legame telepatico 30 m
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +6
Caratteristiche: For 13, Des 15, Cos 15, Int 14, Sag 15, Car 14
Abilità: Ascoltare +10, Cercare +10, Conoscenze (tre qualsiasi) +10, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +10, Osservare +10, Sopravvivenza +10
Talenti: Attacco Poderoso, Lottare Migliorato^B, Spezzare Migliorato
Ambiente: Nirvana Meccanico di Mechanus
Organizzazione: Solitario o pattuglia (2-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Un umanoide che indossa una veste aderente che gli scende fino ai piedi fluttua sospeso. La tunica nera della creatura è in netto contrasto col bianco latte della pelle. Il volto è una maschera cava di porcellana e il retro della testa dai capelli d'acciaio è vuota. Al posto della testa fluttua una sfera di luce bianca i cui raggi filtrano attraverso gli occhi e la bocca della maschera.

La sfera di luce che fluttua dietro la maschera di un visiluce è la parte senziente della creatura. Questa sfera di luce proietta un'illuminazione intensa nel raggio di 1,5 metri e penombra tra gli 1,5 e i 3 metri. Quando un visiluce viene ucciso, la sfera di luce esplose in una breve fiammata innocua che trasforma le mani bianche e la maschera di porcellana in polvere, lasciando sul posto soltanto la veste nera vuota.

Per i visiluce, la bellezza equivale alla perfezione. Sul loro piano nativo di Mechanus, lottano per assorbire la bellezza e avvicinarsi ulteriormente alla perfezione, sforzandosi nel frattempo di annientare la bruttezza. Perseguono questi scopi senza tregua e senza pietà. Un visiluce è alto 1,8 metri ed è privo di peso.

I visiluce comunicano tra loro grazie al loro legame telepatico e ai gesti del corpo. Non possono parlare e non comunicano con le creature diverse da loro.

Un visiluce solitamente entra in combattimento usando i suoi pugni possenti, cercando di colpire gli avversari che sono rimasti paralizzati dal suo temibile sguardo. I pugni sono duri come l'acciaio; sfrutta il talento Spezzare Migliorato per distruggere le armi, gli scudi e gli altri oggetti che possono costituire un fastidio.

Le armi naturali di un visiluce, nonché eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento legale allo scopo di superare la riduzione del danno.

Risucchio di Carisma (Sop):

Un visiluce si nutre di bellezza e di maestosità ed è attratto irresistibilmente dagli umanoidi più carismatici. Quando incontra un umanoide con un punteggio di Carisma superiore al proprio, il visiluce tenta di entrare in lotta con lui e di immobilizzarlo. Qualsiasi creatura vivente immobilizzata da un visiluce subisce un risucchio di 1d6 punti di Carisma ogni round nel turno del visiluce. Quando il visiluce inizia ad assorbire la personalità della vittima, la sua maschera inizia a cambiare forma per assomigliare di più al volto dell'individuo risucchiato. Per ogni punto di Carisma risucchiato, il punteggio di Carisma di un visiluce aumenta temporaneamente di 1. Un visiluce perde questi punti di Carisma guadagnati al ritmo di 1 all'ora; mentre questo accade, la sua maschera di porcellana torna gradualmente alla sua forma originaria.

Sguardo (Sop): Paralisi per 1d4 round, 9 metri, Tempra CD 14 nega. Un avversario paralizzato non può resistere al tentativo di lotta o di immobilizzare di un visiluce. Mentre il punteggio di Carisma del visiluce aumenta (vedi "Risucchio di Carisma", sopra), aumenta anche la CD del tiro salvezza contro il suo attacco con lo sguardo. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + metà dei Dadi Vita del visiluce + il modificatore di Car del visiluce.

Visiluce

Legame telepatico (Str): I visiluce beneficiano di una coscienza comune, che consente loro di comunicare telepaticamente con gli alti visiluce. Un gruppo di visiluce entro 9 metri l'uno dall'altro sono in costante contatto. Se uno di loro è consapevole di un pericolo particolare, lo sono tutti. Se un soggetto del gruppo non viene colto alla sprovvista, nessuno degli altri lo sarà. Nessun visiluce del gruppo può essere attaccato ai fianchi, a meno che non lo siano tutti.

Abilità: La capacità di un visiluce di fluttuare in aria silenziosamente gli conferisce un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

VISILUCE IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, i visiluce sono nativi del piano di Daanvi, l'Ordine Perfetto.

WIGHT DELLA POLVERE

Non morto Medio (Terra)

Dadi Vita: 16d12+16 (120 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 20 (-1 Des, +11 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +8/+13

Attacco: Schianto +10 in mischia (2d6+8/19-20)*

Attacco completo: 2 schianti +10 in mischia (2d6+8/19-20)*

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

Attacchi speciali: Tocco sbriciolante, nube pietrificante

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/adamantio, scurovisione 18 m, vulnerabilità allo scacciare gli elementali, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +10

Caratteristiche: For 21, Des 8, Cos -, Int 8, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +11, Cercare +10, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +11

Talenti: Arma Naturale Migliorata (schianto), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (schianto), Robustezza Migliorata, Spezzare Migliorato, Tempra Possente

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 9-12 DV (Medio); 13-18 DV (Grande); 19-24 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

*Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa macilenta creatura umanoide si erge al centro di una piccola nube di polvere. I lineamenti pietrosi sembrano erosi e sul punto di sbriciolarsi, come un'antica statua consumata dalla furia degli elementi.

Gli wight della polvere sono creature cariche d'odio e formate dall'unione di terra elementale ed energia negativa. Desiderano abbattere e distruggere tutto ciò che è stato costruito in pietra e in metallo, e se per riuscirci devono uccidere delle creature viventi, tanto meglio.

Un wight della polvere assomiglia a un elementale della terra di taglia umana, smagrito, dai tratti consumati e corrosi. Nonostante il suo aspetto cadente, un wight pesa circa 200 kg.

Gli wight della polvere parlano il Terran.

COMBATTIMENTO

Un wight della polvere entra in combattimento roteando i suoi pugni di pietra e cercando di influenzare il maggior numero di nemici possibile con la sua nube pietrificante. Se pietrifica un avversario, rivolge gli attacchi contro quel bersaglio, tempestando di colpi la vittima pietrificata fino a ridurla in briciole.

Un wight della polvere normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -3 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +3 ai tiri per i danni.

Tocco sbriciolante (Sop): Un attacco di schianto di un wight della polvere, oltre a infliggere danni, inde-



Wight della polvere

Illustrazione di M. Tedin

bolisce gli oggetti fatti di metallo o pietra. Ogni volta che una creatura viene colpita da un attacco di schianto di un wight della polvere, qualsiasi armatura di metallo o pietra indossata dal bersaglio subisce 2d8+10 danni (Tempra CD 23 dimezza). Se questo attacco distrugge l'armatura, il wight della polvere ottiene 5 punti ferita temporanei (che durano per un massimo di 1 ora). La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

L'attacco di schianto del wight della polvere infligge danni raddoppiati alle creature o agli oggetti fatti di metallo o pietra, come i guardiani protettori o i golem di pietra.

Nube pietrificante (Sop): Un wight della polvere è circondato da una nube di particelle polverose. Qualsiasi creatura vivente che giunga entro 1,5 metri da un wight della polvere deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18 o diventare pietrificata nel round successivo. Durante il round di transizione, la pietrificazione può essere bloccata usando *scolpire pietra o muovere il terreno*. Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza contro la nube pietrificante non può più essere influenzata dalla nube pietrificante di quel wight della polvere per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Vulnerabilità allo scacciare gli elementali (Str): Un personaggio che può scacciare i non morti e anche le creature della terra ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per scacciare un wight della polvere. Un personaggio che può intimorire i non morti e anche le creature della terra ottiene un bonus di +2 alle prove di scacciare per intimorire un wight della polvere.

YUGOLOTH CANOLOTH COMBATTIMENTO

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio, Yugoloth)

Dadi Vita: 6d8+24 (51 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +6/+10

Attacco: Lingua +11 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: Lingua +11 in mischia (1d4+4) e morso +8 in mischia (2d6+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (lingua fino a 6 m)

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, paralisi, capacità magiche, evoca yugoloth

Qualità speciali: Vista cieca 12 m, riduzione del danno 5/bene, immunità, resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 18, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +8

Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 19, Int 5, Sag 17, Car 12

Abilità: Ascoltare +12, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +5, Osservare +12, Saltare +21

Talenti: Arma Focalizzata (lingua), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Seguire Tracce^B

Ambiente: Cupa Eternità della Gehenna

Organizzazione: Solitario o branco (3-8)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 7-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: +5

Questa gigantesca creatura canina latra e agita una grossa lingua uncinata tra le doppie mandibole della bocca. È priva di occhi, annusa e sbuffa mentre agita il corpo massiccio e graffia il terreno con le quattro zampe artigliate.

I canoloth sono le avanguardie e gli incursori degli eserciti yugoloth, ma fungono anche da guardiani e da guardie del corpo per i loro oscuri padroni. I loro sensi acuti sono in grado di individuare anche gli avversari più furtivi, che poi avvengono con le malefiche lingue uncinata.

Un canoloth ha l'aspetto di un bulldog corazzato di taglia umana, con due file di mandibole: una verticale inserita all'interno di una orizzontale. Non ha occhi, e fa affidamento esclusivamente sull'udito e sull'olfatto per individuare gli intrusi. La sua caratteristica principale è una lingua uncinata spessa vari centimetri che può guizzare verso un bersaglio fino a 6 metri di distanza. Un canoloth è alto circa 1,2 metri al garrese, è lungo 1,8 metri e pesa 200 kg.

I canoloth parlano l'Abissale, il Draconico e l'Infernale.

La strategia di combattimento dei canoloth è semplice: usano l'olfatto e l'udito per localizzare un avversario, poi lo afferrano con la lingua, lo trascinano verso la bocca e lo masticano finché, da nemico, non diventa un semplice pasto.

Le armi naturali di un canoloth, nonché eventuali armi da lui impugnate, vengono considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un canoloth deve colpire con la lingua. Può trascinare un avversario afferrato di taglia Media o inferiore fino alla sua bocca nello stesso round ed effettuare un attacco con il morso. Il canoloth può stabilire una presa mettendo a segno un attacco, anche se la vittima non è paralizzata (vedi sotto).

Paralisi (Str): Coloro che vengono colpiti dalla lingua del canoloth devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o essere paralizzati per 1d6+2 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà: *dissacrare*, *incuti paura* (CD 12), *individuazione del bene*, *individuazione del magico*. 5° livello dell'incantatore.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un canoloth può tentare di evocare un mezzoloth o 1d3 canoloth con una probabilità di successo del 40%.

Vista cieca (Str): I canoloth possono percepire la presenza di tutti i nemici che si trovano nel raggio di 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre quella distanza, tutti i bersagli vengono considerati come se avessero occultamento totale.

I canoloth sono vulnerabili agli attacchi basati sul suono o sull'olfatto, e sono influenzati normalmente dai rumori forti e dagli incantesimi basati sul suono (come *silenzio* o *suono fantasma*) e dagli odori molto forti (come *nube maleodorante*, *nube mortale* o l'aria satura d'incenso). Negare il senso dell'olfatto o dell'udito di un canoloth riduce questa capacità a un normale Combattere alla Cieca (come per il talento). Se entrambi i sensi vengono negati, il canoloth è cieco a tutti gli effetti.

Canoloth

Immunità (Str): I canoloth sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni basate sulla vista (come *immagine silenziosa*) e alle altre forme di attacco basate sulla vista. Tutti gli yugoloth sono immuni al veleno e all'acido.

Telepatia (Sop): I canoloth sono in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.



JAMES
ZHANG
4.15.04

YUGOLOTH MEZZOLOTH

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio, Yugoloth)

Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 21 (+1 Des, +8 naturale, +2 scudo grande di metallo), contatto 11, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +10/+13

Attacco: Artiglio +13 in mischia (1d4+3) o tridente+1 +15 in mischia (1d8+4/19-20) o tridente+1 +13 a distanza (1d8+4/19-20)

Attacco completo: 2 artigli +13 in mischia (1d4+3) o tridente+1 +15/+10 in mischia (1d8+4/19-20) o tridente+1 +13 a distanza (1d8+4/19-20)

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

Attacchi speciali: Capacità magiche, evoca yugoloth

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/bene, immunità al veleno e all'acido, resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 22, telepatia 30 m

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +8, Vol +7

Caratteristiche: For 16, Des 12, Cos 21, Int 7, Sag 10, Car 14

Abilità: Ascoltare +13, Conoscenze (i piani) +11, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Osservare +13

Talenti: Arma Focalizzata (tridente), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (tridente), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Cupa Eternità della Gehenna

Organizzazione: Solitario, squadra (3-8) o plotone (10-18 più 1 ultroloth)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard più tridente+1

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 11-18 DV (Medio); 19-24 DV (Grande)

Modificatore di livello: +5

Questo orrendo insettoide a sei zampe fissa lo spazio davanti a sé in modo vacuo coi suoi occhi rossastri. Impugna un lungo tridente con gli artigli.

I mezzoloth formano il grosso dell'esercito delle armate degli yugoloth. Capiscono ben poco oltre il combattimento, ma la loro abilità in battaglia è temibile. Quando non combattono, passano il tempo a immaginare nuovi modi per ferire i nemici e ad addestrarsi nelle abilità di combattimento.

Un mezzoloth ha l'aspetto di un insetto di taglia umana dotato di uno spesso guscio chitinoso e di quattro arti che terminano con artigli affilati. I grossi occhi risplendono di rosso quando il mezzoloth è arrabbiato (e cioè quasi sempre). Quando scendono in battaglia, i mezzoloth impugnano un tridente e si proteggono con uno scudo. Un mezzoloth è alto 2,1 metri e pesa 125 kg.

I mezzoloth parlano l'Abissale, il Draconico e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Quando ricevono l'ordine di attaccare un avversario, i mezzoloth prima tentano di indebolirlo utilizzando *nube mortale*, poi si avvicinano e attaccano con i tridenti. Se il nemico sembra fare uso di magie di potenziamento come *forza del toro* o *pelle di pietra*, alcuni mezzoloth tentano di lanciare un *dis-*



Mezzoloth

solvi magie ad area prima di entrare in mischia. Se la battaglia volge al peggio, i mezzoloth utilizzano *oscurità* e *teletrasporto superiore* per aprirsi una via di fuga.

Le loro tattiche in una battaglia su larga scala sono simili. Le squadre di mezzoloth armati di tridente sono la spina dorsale di un esercito di yugoloth. Si teletrasportano in battaglia, lanciano *nube mortale* sul nemico e poi caricano nella nebbia giallastra impugnando i loro tridenti.

Le armi naturali di un mezzoloth, nonché eventuali armi da lui impugnature, vengono considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Capacità magiche: A volontà: *dissacrare*, *incuti paura* (CD 13), *oscurità*, *produrre fiamma*, *vedere invisibilità*; 2 volte al giorno: *dissolvi magie*, *nube mortale* (CD 17). 10° livello dell'incantatore.

Due volte al giorno, un mezzoloth può utilizzare *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 14° livello.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un mezzoloth può tentare di evocare un altro mezzoloth con una probabilità di successo del 40%.

Immunità (Str): I mezzoloth sono immuni al veleno e all'acido.

Telepatia (Sop): I mezzoloth sono in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.

YUGOLOTH NYCALOTH

Anche se di grandi dimensioni e fisicamente possente, questa creatura alata verde trasmette comunque un'impressione di velocità e agilità. La testa canina si volta in continuazione da un lato all'altro, come fanno gli uccelli. Le dita artigliate sembrano in grado di squarciare anche la migliore armatura.

I nycaloth sono la cavalleria scelta dell'esercito yugoloth, pronti a piombare sui fianchi dell'esercito nemico e a squartare le truppe colte di sorpresa. Sono estremamente fieri della loro capacità di colpire senza preavviso, per poi scomparire prima che il nemico possa lanciare una rappresaglia.

Un nycaloth assomiglia a un grosso gargoyle dotato di enormi ali da pipistrello e di una spessa pelle verde. Tutti e quattro gli arti terminano con artigli affilati. La testa ha una forma vagamente canina, le orecchie sono membranose e dalla fronte spuntano due piccole corna. Molti nycaloth impugnano grandi asce bipenni in battaglia. Un tipico nycaloth è alto 2,4 metri e pesa 400 kg.

I nycaloth parlano l'Abissale, il Draconico e l'Infernale.

Combattimento

La tattica preferita di un nycaloth è quella di usare *invisibilità* per avvicinarsi al nemico che si trova a terra, per poi tuffarsi in picchiata con gli artigli sguainati. Se l'avversario sopravvive all'attacco, il nycaloth lo afferra e decolla, lottando con il nemico per poi lasciarlo cadere da una grande altezza.

Le armi naturali di un nycaloth, nonché eventuali armi da lui impugate, vengono considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.



Nycaloth

Un nycaloth normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -3 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +3 ai tiri per i danni (+6 danni con l'ascia bipenne).

Ferite profonde (Str): Una ferita provocata da un attacco con gli artigli di un nycaloth continua a sanguinare dopo che è stata inflitta. Ogni ferita sanguina per 1 danno per ogni round successivo. Più ferite da artiglio risultano in un sanguinamento cumulativo (due ferite infliggono 2 danni per round e così via). Il sanguinamento può essere fermato solo effettuando con successo una prova di Guarire con CD 15 o applicando un qualsiasi incantesimo *cura ferite* o un altro incantesimo di guarigione (*guarigione*, *guarigione di massa* ecc.).

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un nycaloth deve colpire con entrambi gli artigli. Può quindi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, ha stabilito una presa e può tentare di infliggere danni con gli artigli, artigliare il bersaglio in lotta (vedi sotto) o usare la sua capacità di sollevare (vedi sotto).

Sollevare (Str): Un nycaloth può usare questa capacità soltanto quando è in volo. Un nycaloth che stabilisce una presa su un avversario che non stia volando di taglia Media o inferiore può levarsi in volo con la creatura in lotta. Quando trasporta un carico medio (una creatura del peso tra i 133 e i 266 kg), il nycaloth subisce una penalità di -3 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi e la sua velocità di volare scende a 18 metri; queste penalità salgono a -6 in caso di carico pesante (una creatura tra i 267 e i 400 kg). Un nycaloth non può trasportare un carico superiore a 400 kg.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +15, 1d6+5 danni. Se un nycaloth stabilisce una presa può compiere due attacchi per artigliare con le zampe posteriori. Queste cifre includono l'uso del talento Attacco Poderoso, che comporta una penalità di -3 ai tiri per colpire e un bonus di +3 ai tiri per i danni.

Capacità magiche: A volontà: *dissacrare*, *immagine speculare*, *invisibilità*, *oscurità profonda*, *paura* (CD 17), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), *vedere invisibilità*.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un nycaloth può tentare di evocare un altro nycaloth o 1d3 mezzoloth con una probabilità di successo del 30%.

Immunità (Str): I nycaloth sono immuni al veleno e all'acido.

Telepatia (Sop): I nycaloth possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.

NYCALOTH COMANDANTE

I nycaloth comandanti si guadagnano le loro posizioni nelle armate degli yugoloth dimostrandosi più grossi, più forti e più resistenti dei loro compagni.

Il nycaloth comandante qui presentato aveva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali e gli incrementi ai punteggi di caratteristica per i Dadi Vita: For 14, Des 8, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 12.

	Nycaloth Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio, Yugoloth)	Nycaloth comandante Esterno Enorme (Extraplanare, Malvagio, Yugoloth)
Dadi Vita:	14d8+98 (161 pf)	25d8+250 (362 pf)
Iniziativa:	+2	+2
Velocità:	12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)	9 m (6 quadretti) in <i>corazza di piastre</i> +2, volare 15 m (buona); velocità base 12 m, volare base 27 m (buona)
Classe Armatura:	23 (-1 taglia, +2 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovista 21	33 (-2 taglia, +2 Des, +7 <i>corazza di piastre</i> +2, +16 naturale), contatto 10, colto alla sprovista 24
Attacco base/Lotta:	+14/+18	+25/+40
Attacco:	Artiglio +15 in mischia (1d6+8 più ferite profonde)* o <i>ascia bipenne</i> +2 +18 in mischia (3d6+15/x3)*	Artiglio +27 in mischia (1d8+10 più ferite profonde)* o <i>ascia bipenne</i> +2 +30 in mischia (4d6+18/19-20/x3)*
Attacco completo:	<i>Ascia bipenne</i> +2 +18/+13/+8 in mischia (3d6+15/x3)* e 2 artigli +10 in mischia (1d6+5 più ferite profonde)* o 4 artigli +15 in mischia (1d6+8 più ferite profonde)*	<i>Ascia bipenne</i> +2 +30/+25/+20/+15 in mischia (4d6+18/19-20/x3)* e 2 artigli +22 in mischia (1d8+10 più ferite profonde)* o 4 artigli +27 in mischia (1d8+10 più ferite profonde)*
Spazio/Portata:	3 m/3 m	4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Ferite profonde, artigliare +15 (1d6+5)*, afferrare migliorato, sollevare, capacità magiche, evoca yugoloth	Ferite profonde, artigliare +27 (1d8+6)*, afferrare migliorato, sollevare, capacità magiche, evoca yugoloth
Qualità speciali:	Riduzione del danno 10/bene, immunità al veleno e all'acido, resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 24, telepatia 30 m	Riduzione del danno 10/bene, immunità al veleno e all'acido, resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 24, telepatia 30 m
Tiri salvezza:	Temp +16, Rifl +11, Vol +11	Temp +24, Rifl +16, Vol +17
Caratteristiche:	For 20, Des 14, Cos 25, Int 13, Sag 10, Car 16	For 24, Des 14, Cos 30, Int 12, Sag 13, Car 18
Abilità:	Ascoltare +19, Cercare +11, Concentrazione +17, Conoscenze (arcano) +11, Conoscenze (i piani) +11, Diplomazia +13, Intimidire +24, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +19, Percepire Intenzioni +10, Raggiare +13, Saltare +19, Sapienza Magica +11	Ascoltare +26, Cercare +17, Concentrazione +25, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (i piani) +17, Diplomazia +20, Intimidire +30, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +9, Osservare +26, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +20, Saltare +24, Sapienza Magica +17
Talenti:	Allerta, Arma Focalizzata (<i>ascia bipenne</i>), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Mobilità ^B , Volontà di Ferro	Allerta, Arma Focalizzata (<i>ascia bipenne</i>), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (<i>ascia bipenne</i>), Incalzare, Mobilità ^B , Spingere Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente:	Cupa Eternità della Gehenna	Cupa Eternità della Gehenna
Organizzazione:	Solitario o squadra (4-8)	Solitario o squadra (4-8)
Grado di Sfida:	10	17
Tesoro:	Metà delle monete, metà dei beni, doppio degli oggetti più <i>ascia bipenne</i> +2	Metà delle monete, metà dei beni, doppio degli oggetti più <i>ascia bipenne</i> +2 e <i>corazza di piastre</i> +2
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	15-24 DV (Grande); 25-33 DV (Enorme)	26-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello:	+5	+5

* Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Combattimento

Un nycaloth comandante normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -3 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +3 ai tiri per i danni (+6 danni con l'*ascia bipenne*).

Sollevare (Str): Un nycaloth comandante può sollevare gli avversari di taglia Grande o inferiore. Un carico medio va dai 468 ai 1.066 kg. Un carico pesante va dai 1.067 ai 1.400 kg. Un nycaloth comandante non può trasportare un carico superiore a 1.400 kg.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +27, 1d8+6 danni. Se un nycaloth comandante stabilisce una presa può compiere due attacchi per artigliare con le zampe posteriori. Queste cifre includono l'uso del talento Attacco Poderoso, che comporta una penalità di -3 ai tiri per colpire e un bonus di +3 ai tiri per i danni.

Capacità magiche: A volontà: *dissacrare*, *immagine speculare*, *invisibilità*, *oscurità profonda*, *paura* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti), *vedere invisibilità*.

YUGOLOTH ULTROLOTH

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio, Yugoloth)
Dadi Vita: 18d8+90 (171 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 21 (+3 Des, +8 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +18/+19
Attacco: Spada lunga+3 +22 in mischia (1d8+4)
Attacco completo: Spada lunga+3 +22/+17/+12/+7 in mischia (1d8+4) o raggio +22 contatto a distanza (come incantesimo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Sguardo ipnotico, capacità magiche, evoca yugoloth
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/bene, immunità al veleno e all'acido, resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e all'elettricità 10, resistenza agli incantesimi 25, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +14, Vol +15
Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 21, Int 16, Sag 15, Car 19
Abilità: Ascoltare +20, Cercare +21, Concentrazione +30, Conoscenze (arcane) +24, Conoscenze (i piani) +24, Diplomazia +23, Intimidire +27, Muoversi Silenziosamente +21, Osservare +22, Percepire Intenzioni +21, Raggiare +22, Sapienza Magica +26
Talenti: Arma Focalizzata (raggio), Capacità Magica Rapida (raggio rovente), Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro
Ambiente: Cupa Eternità della Gehenna
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 13
Tesoro: Doppio dello standard più spada lunga+3
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 19-30 DV (Medio); 31-39 DV (Grande)
Modificatore di livello: +5

Questa esile figura, dalla pelle scura e dalle fattezze aliene, è terribile a vedersi. La testa oblunga e gli occhi bulbosi conferiscono alla creatura un'aura imponente e malvagia.

Gli ultroloth sono gli ufficiali scelti degli eserciti yugoloth, specializzati nel guidare le truppe e nel contrastare i piani nemici. Nell'ambiente altamente competitivo della Gehenna, di solito sono ai ferri corti tra loro, e complotano in continuazione per migliorare il loro potere.

Gli ultroloth hanno una reputazione, ben meritata, di esseri crudeli. Spesso inferiscono sui nemici caduti, sbeffeggiandoli e torturandoli, piuttosto che finirli rapidamente. Molti si adornano con le dita recise dei nemici caduti, disposte in una macabra

collana. Tuttavia, raramente entrano in combattimento diretto di persona, lasciando tale compito ai loro servitori.

Un ultroloth ha l'aspetto di un umanoide avvolto in una tunica, con una testa allungata priva di altre caratteristiche al di fuori di due grossi occhi infiammati di colore. La pelle è color grigio scuro a chiazze. Un ultroloth è una figura esile, alta circa 1,8 metri e del peso di 80 kg.

Gli ultroloth parlano l'Abissale, il Draconico e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Gli ultroloth preferiscono agire da dietro le fila dei mezzoloth o dei nycaloth, sfruttando le loro capacità magiche per cogliere di sorpresa gli avversari. Un capitano ultroloth di solito erige un muro di fuoco per assistere le truppe in prima linea. Se l'esito della battaglia è incerto, utilizza simbolo di morte per confondere il nemico. Se un ultroloth viene impegnato in combattimento in mischia, cerca quasi sempre di ritirarsi, convinto del fatto che la battaglia a quel punto sia già persa.

In teoria, gli ultroloth non dovrebbero mai combattere. Utilizzano invisibilità o alterare se stesso per avvicinarsi ai nemici, per poi sfruttare il loro sguardo ipnotico. Una volta ipnotizzati, gli avversari sono facili prede per le altre capacità degli ultroloth.

Le armi naturali di un ultroloth, nonché eventuali armi da lui impugnature, vengono considerate di allineamento malvagio allo scopo di superare la riduzione del danno.

Sguardo ipnotico (Sop): Trama ipnotica come se lanciato da uno stregone di 18° livello, nessun limite di DV, 9 metri, Volontà CD 23 nega. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà: alterare se stesso, dissacrare, forma gassosa, invisibilità, muro di fuoco, occhi indagatori, oscurità profonda, paura (CD 18), raggio di esaurimento (+22 contatto a distanza), raggio di indebolimento (+22 contatto a distanza), raggio rovente (+22 contatto a distanza), scrutare, suggestione (CD 18), vedere invisibilità; 3 volte al giorno: costrizione/cerca (CD 21), debilitazione (+22 contatto a distanza), legame (CD 23), suggestione di massa (CD 21); 1 volta al giorno: simbolo di morte (CD 22), 18° livello dell'incantatore.

A volontà, un ultroloth può usare teletrasporto superiore (solo se stesso più 25 kg di oggetti), come per l'incantesimo lanciato da uno stregone di 18° livello.

Evoca yugoloth (Str): Una volta al giorno, un ultroloth può tentare di evocare 1d4 nycaloth, 1d6 mezzoloth o un altro ultroloth con una probabilità di successo del 35%.

Immunità (Str): Gli ultroloth sono immuni al veleno e all'acido.

Telepatia (Sop): Gli ultroloth possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che conosca un linguaggio.



JAMES
ZHANG
4.15.04

Ultroloth

ZEZIR

Bestia magica Media (Fuoco)

Dadi Vita: 9d10+45 (94 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

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

Attacco base/Lotta: +9/+13

Attacco: Morso +8 in mischia (1d8+9)* o flusso di scintille +13 contatto a distanza (2d6 fuoco)

Attacco completo: Morso +8 in mischia (1d8+9) e artigli +3 in mischia (1d6+7)* o flusso di scintille +13 contatto a distanza (2d6 fuoco)

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

Attacchi speciali: Spruzzo infiammabile, flusso di scintille

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 6, immunità al fuoco, visione crepuscolare, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +10, Vol +6

Caratteristiche: For 18, Des 18, Cos 19, Int 5, Sag 12, Car 13

Abilità: Ascoltare +7, Osservare +7

Talenti: Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (spruzzo infiammabile), Correre^B, Resistenza Fisica^B, Robustezza Migliorata, Volontà di Ferro

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-8)

Grado di Sfida: 6

Tesoro: 50% monete, 50% beni, 50% oggetti

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 10-14 DV (Medio); 15-21 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

* Comprensivo di modificatori per il talento Attacco Poderoso.

Questa creatura alta un metro e mezzo si erge su due robuste zampe posteriori, mentre i due arti anteriori, snelli ma muscolosi, terminano con tre artigli lunghi e ricurvi. La testa da rettile della creatura è dotata di una grossa bocca di denti aguzzi. La pelle rossa è ruvida e zigrinata, percorsa da strisce nere che attraversano la schiena, le gambe e la coda lunga e grossa.

Lo zezir è uno spietato predatore del deserto che adora la vista delle fiamme che dilagano senza controllo. Gli zezir vivono per provocare e diffondere gli incendi, traendo grande piacere dal crepitio e dal bagliore di qualcosa che sta andando a fuoco. Si dice che alcuni branchi di zezir abbiano assalito intere carovane di mercanti e le abbiano incendiate, ritirandosi fuori dalla portata di qualsiasi rappresaglia, soltanto per godersi lo spettacolo dell'intera carovana che andava a fuoco.

Le creature si nutrono di cenere e la loro apparente infatuazione per il fuoco in realtà li aiuta a procurarsi il cibo. Tuttavia, la loro passione per il fuoco è frutto della loro natura caotica e di un amore innato per la distruzione.

Gli zezir maschi e femmine prendono parte alle battute di caccia e i branchi si assumono collettivamente la responsabilità di crescere i cuccioli. Gli zezir comunicano attraverso una serie di guaiti, ruggiti e squittii.

Gli zezir non sono rettili, anche se mostrano alcuni tratti da rettili. Sono imparentati più da vicino con gli uccelli. Uno zezir tipico è alto tra gli 1,5 e gli 1,65 metri e pesa circa 75 kg.

COMBATTIMENTO

Gli zezir sono agili e veloci, ma non particolarmente furtivi. Un branco solitamente apposta una vedetta nei pressi di un



luogo adatto a una possibile imboscata, mentre le altre creature attendono a un centinaio di metri di distanza. Quando una possibile preda viene avvistata, l'esploratore zezir torna a riferire la taglia e la direzione del bersaglio. Il branco allora si dirige di corsa sul luogo dell'agguato per intercettare la preda. Una volta raggiunto l'obiettivo, gli zezir corrono attorno e in mezzo al gruppo di avversari. I primi zezir del branco spruzzano sugli avversari il loro getto infiammabile viscoso, e quelli che seguono usano il loro attacco con il flusso di scintille che incendia l'aria stessa. Poi gli zezir si ritirano a una distanza di sicurezza per guardare i bersagli che bruciano, ripetendo la tattica se necessario.

Uno zezir normalmente attacca usando il talento Attacco Poderoso, subendo una penalità di -5 ai tiri per colpire e ottenendo un bonus di +5 ai tiri per i danni.

Spruzzo infiammabile (Str): Come azione standard, uno zezir può espellere ogni 1d4 round un muco viscoso, surriscaldato e altamente infiammabile dalle ghiandole nascoste nel collo. Il muco riempie un cono di 9 metri e infligge 2d6 danni da fuoco (Riflessi CD 18 dimezza). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Se una qualsiasi fiamma non schermata (come una torcia o una spada infuocata) è presente o entra nell'area nel round successivo, l'intera area esplose in una fiammata per 3 round. Questo effetto infligge 1d6 danni da fuoco ogni round a tutte le creature e agli oggetti all'interno dell'area (senza tiro salvezza).

Flusso di scintille (Sop): Come azione standard, uno zezir può spruzzare dalla bocca un flusso di scintille contro un avversario, effettuando un attacco di contatto a distanza. Il flusso di scintille ha una gittata di 9 metri e non ha nessun incremento di gittata.

ZEZIR IN EBERRON

Nell'ambientazione di EBERRON, gli zezir sono nativi del piano infuocato di Fernia.

Talenti dei mostri

Molte delle creature descritte nel *Manuale dei Mostri III* hanno uno o più dei talenti descritti in questa pagina e nella successiva. Tutti questi talenti, fatta eccezione per Robustezza Migliorata e Carica Poderosa, sono stati descritti per la prima volta nel *Manuale dei Mostri*.

Anche se questa sezione è intitolata "Talenti dei mostri", molti di questi talenti possono essere selezionati dai personaggi giocanti e dai PNG oltre che dai mostri, purché i prerequisiti vengano soddisfatti.

Se non è indicato diversamente nell'intestazione del talento, tutti i talenti qui descritti sono talenti generali.

ARMATURA NATURALE MIGLIORATA

L'armatura naturale di una creatura con questo talento è più spessa e dura di quella di altre creature della sua specie.

Prerequisiti: Armatura naturale, Cos 13.

Beneficio: Il bonus di armatura naturale della creatura aumenta di 1.

Speciale: Una creatura può selezionare più volte questo talento, e ogni volta il suo bonus di armatura naturale aumenta di 1.

ATTACCO NATURALE MIGLIORATO

Gli attacchi naturali di una creatura con questo talento sono più pericolosi di quello che la sua taglia e tipo indicherebbero normalmente.

Prerequisiti: Arma naturale, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Il danno per una delle forme di attacco naturale della creatura incrementa di un grado, come se la taglia della creatura fosse incrementata di una categoria: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un'arma o attacco che infligge 1d10 danni incrementa come segue: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

ATTACCO IN VOLO

Una creatura con questo talento può attaccare mentre è in volo.

Prerequisito: Velocità di volare.

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

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

CAPACITÀ FOCALIZZATA

L'attacco speciale di una creatura con questo talento è più potente del normale.

Prerequisiti: Attacco speciale.

Beneficio: Aggiunge +2 alla CD di tutti i tiri salvezza contro l'attacco speciale in cui la creatura si è focalizzata.

Speciale: Una creatura può acquisire più volte questo talento, ma i suoi effetti non sono cumulativi. Ogni volta che la creatura prende questo talento, lo deve applicare a un attacco speciale diverso.

CAPACITÀ MAGICA POTENZIATA

Una creatura con questo talento può utilizzare una capacità magica con effetti superiori alla norma.

Prerequisiti: Capacità magica di 6° livello dell'incantatore o superiore.

Beneficio: La creatura può utilizzare una delle sue capacità magiche come capacità magica potenziata tre volte al giorno (o meno, se la capacità è normalmente utilizzabile solo una o due volte al giorno).

Quando una creatura utilizza una capacità magica potenziata, tutti gli effetti numerici variabili della capacità magica vengono incrementati della metà. Una capacità magica potenziata infligge una volta e mezzo più danni del normale, cura una volta e mezzo quell'ammontare di punti ferita, agisce su una volta e mezzo i bersagli e così via. Ad esempio, un raggio rovente potenziato di un felarca infligge una volta e mezzo i danni normali (tirare 4d6 e moltiplicare il risultato per 1,5 per ogni raggio). I tiri salvezza e i tiri contrapposti (come quelli effettuati quando un personaggio lancia *dissolvi magia*) non sono influenzati. Parimenti le capacità magiche senza variabili casuali non sono influenzate.

La creatura può selezionare solo una capacità magica che duplichi un incantesimo il cui livello non sia superiore a metà del suo livello di incantatore (arrotondare per difetto) -2. Per un riassunto, vedi la tabella nella descrizione del talento Capacità Magica Rapida. Ad esempio, una creatura che utilizza le capacità magiche come un incantatore di 13° livello può potenziare solo quelle capacità che duplicano incantesimi di 4° livello o inferiore.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte, ma ogni volta che viene preso si applica a una diversa capacità magica.

CAPACITÀ MAGICA RAPIDA

Una creatura con questo talento può attivare una capacità magica con un semplice pensiero.

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

Beneficio: La creatura può utilizzare una delle sue capacità magiche come capacità magica rapida tre volte al giorno (o meno, se la capacità è utilizzabile normalmente solo una o due volte al giorno).

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

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

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

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

CAPACITÀ MAGICA POTENZIATA E RAPIDA

Livello dell'incantesimo	Livello dell'incantatore per potenziare	Livello dell'incantatore per rendere rapida
0	4°	8°
1°	6°	10°
2°	8°	12°
3°	10°	14°
4°	12°	16°
5°	14°	18°
6°	16°	20°
7°	18°	-
8°	20°	-
9°	-	-

CARICA PODEROSA

Una creatura con questo talento può caricare con forza aggiuntiva.

Prerequisiti: Taglia Media o superiore, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando la creatura carica, se il suo attacco in mischia colpisce, infligge 1d8 danni extra (se è di taglia Media). Per le creature Grandi, i danni extra sono 2d6; per quelle Enormi, 3d6; per quelle Mastodontiche, 4d6; e per quelle Colossali, 6d6.

Questo talento funziona solo quando la creatura effettua una carica. Non funziona quando la creatura è in sella. Se la creatura possiede la capacità di sferrare più attacchi dopo una carica, può applicare questi danni extra soltanto a uno dei suoi attacchi.

Speciale: Un guerriero può selezionare Carica Poderosa come uno dei suoi talenti bonus.

COLPO TERRIFICANTE

Una creatura con questo talento può sferrare colpi che fanno volare in aria come birilli i suoi avversari più piccoli.

Prerequisiti: For 25, Attacco Poderoso, Spingere Migliorato, taglia Grande o superiore.

Beneficio: Con un'azione standard, la creatura può decidere di sottrarre 4 dal suo tiro per colpire in mischia per sferrare un colpo terrificante. Se la creatura colpita è un avversario corporeo più piccolo dell'attaccante, allora l'avversario deve superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD = danni inflitti) o essere fatto volare via 3 metri in una direzione a scelta dell'attaccante e cadere a terra prono. La creatura che attacca può spingere via l'avversario in linea retta, e questi non può finire così in uno spazio più vicino alla creatura

che attacca di quello in cui era inizialmente. Se un ostacolo impedisce il completamento dello spostamento del bersaglio, l'avversario e l'ostacolo subiscono 1d6 danni ciascuno, e l'avversario si ferma in uno spazio adiacente all'ostacolo.

Speciale: Un guerriero può selezionare Colpo Terrificante come uno dei suoi talenti bonus.

CREARE COSTRUTTI

Una creatura con questo talento può creare golem e altri automi magici che obbediscono ai suoi ordini.

Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi.

Beneficio: La creatura può creare qualsiasi costrutto di cui soddisfi i prerequisiti. Incantare un costrutto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo di mercato. Per incantare un costrutto, un incantatore deve spendere 1/25 del prezzo dell'oggetto in PE e consumare materie prime pari a metà del suo prezzo.

La creatura può riparare costrutti che hanno subito danni. In una giornata di lavoro, la creatura può riparare fino a 20 danni, spendendo 50 mo per ogni punto di danno riparato.

Un costrutto appena creato ha i punti ferita medi per i suoi Dadi Vita.

MULTIATTACCO

Una creatura con questo talento è capace nell'uso contemporaneo di tutte le sue armi naturali.

Prerequisiti: Tre o più attacchi naturali.

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

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

ROBUSTEZZA MIGLIORATA

Una creatura con questo talento è assai più robusta del normale.

Prerequisiti: Bonus di tiro salvezza base sulla Tempra +2.

Beneficio: La creatura ottiene un numero di punti ferita pari ai suoi attuali Dadi Vita. Ogni volta che acquisisce un Dado Vita (come quando acquisisce un livello), ottiene 1 punto ferita aggiuntivo. Se perde un Dado Vita (come quando perde un livello), perde 1 punto ferita permanentemente.

Speciale: Un guerriero può selezionare Robustezza Migliorata come uno dei suoi talenti bonus.

AZIONI VELOCI

Il *Manuale delle Miniature* ha introdotto il concetto di un nuovo tipo di azione: l'azione veloce. Questo concetto di gioco non è limitato al gioco delle miniature e può essere utilizzato nel normale gioco di ruolo di D&D. Il talento Capacità Magica Rapida nel *Manuale dei Mostri III* e alcuni talenti, incantesimi e oggetti presentati nei futuri supplementi di *DUNGEONS & DRAGONS* utilizzeranno questo concetto. Di seguito viene riportata una descrizione del suo funzionamento.

Azione veloce: Un'azione veloce consuma un piccolissimo ammontare di tempo, ma richiede uno sforzo e una quantità di energia superiore a quella di un'azione gratuita. Un personaggio può eseguire un'azione veloce per turno senza influenzare la sua capacità di eseguire altre azioni. A tale scopo, un'azione veloce è come un'azione gratuita. Tuttavia, un personaggio può compiere

soltanto un'azione veloce per turno, indipendentemente dalle altre azioni intraprese. Un personaggio può eseguire un'azione veloce in qualsiasi momento in cui gli sarebbe normalmente consentito di compiere un'azione gratuita. Le azioni veloci in genere consistono nel lancio di incantesimi o nell'attivazione di oggetti magici; molti personaggi (specialmente quelli che non lanciano incantesimi) non hanno mai l'opportunità di compiere azioni veloci.

Lanciare un incantesimo rapido è un'azione veloce (invece di un'azione gratuita, come indicato nella descrizione del talento Incantesimi Rapidi nel *Manuale del Giocatore*). In modo simile, usare una capacità magica rapida è un'azione veloce.

Lanciare un incantesimo o usare una capacità magica con un tempo di lancio di 1 azione veloce non provoca attacchi di opportunità.

Glossario

Questa sezione del *Manuale dei Mostri III* raccoglie le definizioni e le descrizioni dei dati relativi ai mostri. Se nel resto del volume compare un termine che non risulta familiare, questo è il posto giusto per saperne di più.

Abilità di classe: Qualsiasi abilità in cui un mostro abbia acquisito almeno un grado, o in cui una creatura disponga di un bonus razziale, viene considerata un'abilità di classe per quel tipo di creatura. Per alcuni mostri, come ad esempio i draghi puri, viene riportata esplicitamente la lista di tutte le abilità di classe. Le abilità di classe degli altri mostri possono essere ricavate dalla loro tabella delle statistiche.

Le creature dotate di una velocità di nuotare hanno sempre Nuotare come abilità di classe, le creature dotate di una velocità di scalare hanno sempre Scalare come abilità di classe. Le abilità elencate in una scheda semplicemente per motivi di sinergia con un'altra abilità non sono abilità di classe. Ad esempio, le abilità di classe di uno ssvaklor sono Ascoltare, Nuotare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza. Ha altri modificatori di abilità, come Camuffare, Diplomazia e Intimidire, ma la loro presenza nella tabella delle statistiche è dovuta esclusivamente al beneficio di sinergia conferito da altre abilità. Le statistiche comprendono anche un modificatore di Saltare grazie alla sua velocità, anche se Saltare per la creatura non è un'abilità di classe.

Afferrare migliorato (Str): Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con un'arma da mischia (di solito un artiglio o il morso), infligge danni normali e cerca di cominciare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità (vedi "Lottare", pagina 156 del *Manuale del Giocatore*). Non c'è bisogno di alcun attacco di contatto iniziale.

A meno che non sia indicato altrimenti, afferrare migliorato funziona solo contro creature di almeno una categoria di taglia inferiore a quella della creatura. La creatura ha l'opzione di condurre la lotta normalmente, o limitarsi a usare la parte del corpo utilizzata nell'afferrare migliorato per trattenere l'avversario. Se sceglie la seconda opzione, subisce una penalità di -20 alla prova di lotta, ma non viene considerata in lotta; la creatura non perde il suo bonus di Destrezza alla CA, minaccia l'area intorno a sé e può utilizzare il resto dei suoi attacchi contro altri avversari.

Una presa riuscita non infligge danni extra a meno che la creatura non possieda anche l'attacco speciale stritolare. Se la creatura non stritola, ogni prova di lotta superata nei round successivi infligge automaticamente i danni indicati dall'attacco con cui si è stabilita la presa. Altrimenti, infligge anche danni da stritolamento (l'ammontare indicato nel testo descrittivo della creatura).

Quando una creatura ottiene una presa dopo un attacco di afferrare migliorato, trascina l'avversario nel proprio spazio. L'atto non provoca attacchi di opportunità. Può anche muoversi (trascinando con sé l'avversario), purché sia in grado di spostare il peso dell'avversario.

Allineamento: Questa voce nella scheda di un mostro indica l'allineamento più probabile che il mostro seguirà. Ogni voce è accompagnata da un qualificatore che indica la ricorrenza con cui quell'allineamento si applica ai mostri di quella specie.

Sempre: La creatura nasce con l'allineamento indicato. Può dimostrare una predisposizione ereditaria a quell'allineamento oppure provenire da un piano che lo determina a priori. È possibile che qualche singolo individuo cambi allineamento, ma si tratta di eccezioni uniche o molto rare.

Generalmente: La maggioranza delle creature in questione (più del 50%) segue l'allineamento indicato. Questo potrebbe essere dovuto a forti influenze culturali, oppure a un retaggio collegato alle origini della creatura. Ad esempio, molti elfi ereditano il loro allineamento caotico buono dal loro creatore, la divinità Corellon Larethian.

Spesso: La creatura tende all'allineamento indicato, per natura o per circostanze, ma senza eccessiva forza. Una buona parte degli individui (40-50%) segue l'allineamento indicato, ma le eccezioni non sono rare.

Ambiente: Questa voce in una scheda delle statistiche descrive il tipo di clima e di terreno in cui la creatura viene solitamente incontrata. Si tratta di indicazioni di riferimento che non sono categoriche. Va ricordato che tali ambienti possono anche esistere all'interno dei dungeon grazie a eventuali effetti magici o ad altre interferenze soprannaturali, o come connotazioni inerenti al dungeon stesso o ad altre aree ambientali.

Qualsiasi: Nessun ambiente preferito.

Freddo: Climi artici e sub-artici. Qualsiasi area che presenti condizioni tipicamente invernali per buona parte dell'anno.

Temperato: Qualsiasi area caratterizzata da un'alternanza di stagioni fredde e calde.

Caldo: Climi tropicali e subtropicali. Qualsiasi area che presenti condizioni tipicamente estive per buona parte dell'anno.

Acquatico: Acqua dolce o acqua salata.

Deserti: Qualsiasi area arida con scarsa vegetazione.

Foreste: Qualsiasi area ricoperta di alberi.

Colline: Qualsiasi area occupata da alture e declivi, ma non da montagne vere e proprie.

Paludi: Aree basse, pianeggianti e invase dall'acqua; comprende anche gli acquitrini.

Montagne: Terreno occupato da rilievi, di altezza superiore alle colline.

Pianure: Qualsiasi area all'incirca piatta che non sia un deserto, una palude o una foresta.

Nome del piano: Il piano natio di una creatura extraplanare.

Sotterranei: Aree sotterranee.

Arma a soffio (Sop): Un'arma a soffio solitamente infligge danni ed è basata su un tipo specifico di energia (come, ad esempio, il fuoco). Tali armi a soffio consentono un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura + il modificatore di Cos della creatura che genera il soffio; la CD esatta viene indicata nella descrizione della creatura). Una creatura è immune alla propria arma a soffio a meno che non sia specificato diversamente. Alcune armi a soffio consentono un tiro salvezza sulla Tempra o un tiro salvezza sulla Volontà invece di un tiro salvezza sui Riflessi.

Armi manufatte: Alcuni mostri quando attaccano fanno uso di armi manufatte. Le creature che usano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi, comprese quelle per gli attacchi extra in virtù di un alto bonus di attacco base e le penalità per il combattimento con due armi. Questa categoria comprende anche le "armi improvvisate", come pietre e tronchi, che una creatura può impugnare in combattimento: in pratica, qualsiasi arma che non sia propria della creatura.

Alcune creature, quando compiono un attacco completo, combinano gli attacchi con le armi naturali e le armi manufatte. Nel farlo, l'attacco con l'arma manufatta viene considerato l'attacco primario, a meno che la descrizione dell'arma non indichi altrimenti (l'uso dell'arma manufatta consuma gran parte dell'attenzione della creatura),

e qualsiasi arma naturale che la creatura utilizza viene considerata un attacco naturale secondario. Questi attacchi secondari non interferiscono con l'attacco primario come l'attaccare con un'arma secondaria, ma subiscono la solita penalità di -5 (o -2 con il talento Multiattacco) per simili attacchi, anche se l'arma naturale utilizzata è normalmente l'arma primaria della creatura.

Armi naturali: Le armi naturali sono armi che fanno fisicamente parte di una creatura. Una creatura che compie un attacco in mischia con un'arma naturale viene considerata armata e non provoca attacchi di opportunità. Similmente, minaccia tutti gli spazi su cui ha portata.

Le creature non ricevono ulteriori attacchi grazie a un alto bonus di attacco base quando fanno uso di armi naturali. Il numero di attacchi che una creatura può compiere con le sue armi naturali dipende dal tipo di attacco: in generale, una creatura può compiere un attacco con il morso, un attacco per artiglio o tentacolo, un attacco con il corno, un attacco con il pungiglione o un attacco di schianto (sebbene le creature Grandi con braccia o arti simili a braccia possano compiere un attacco di schianto con ciascun braccio). Fare riferimento alla descrizione di ogni singolo mostro.

A meno che non sia indicato altrimenti, un'arma naturale minaccia un critico con un tiro per colpire naturale di 20.

Quando una creatura possiede più di un'arma naturale, una di loro (o a volte una coppia o una serie) è l'arma primaria. Tutte le armi naturali rimanenti della creatura sono secondarie.

L'arma primaria viene fornita alla voce "Attacco" della creatura, e l'arma primaria o le armi primarie vengono fornite per prime alla voce "Attacco completo". L'arma naturale primaria di una creatura è il suo attacco naturale più efficace, di solito in virtù della fisiologia o dell'addestramento della creatura, o del suo talento innato con l'arma. Un attacco con l'arma primaria naturale utilizza il pieno bonus di attacco della creatura. Gli attacchi con le armi naturali secondarie sono meno efficaci e compiuti con una penalità di -5 al tiro per colpire, non importa quanti siano. (Le creature con il talento Multiattacco subiscono una penalità di solo -2 agli attacchi secondari).

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

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

Colpo o schianto: La creatura colpisce l'avversario con un'appendice che infligge danni contundenti.

Corno: La creatura impala l'avversario su delle corna o simili appendici, infliggendo danni perforanti.

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

Pungiglione: La creatura impala con un pungiglione, infliggendo danni perforanti. Gli attacchi con il pungiglione di solito infliggono danni da veleno in aggiunta ai danni ai punti ferita.

Tentacolo: La creatura colpisce violentemente gli avversari con un potente tentacolo, infliggendo danni contundenti (e a volte anche taglienti).

Artigliare (Str): Una creatura con questo attacco speciale ottiene attacchi naturali extra quando afferra il suo avversario. Normalmente, un mostro può attaccare con una sola delle sue armi naturali mentre è in lotta, ma un mostro con la capacità di artigliare di solito ottiene due attacchi extra con gli artigli che può utilizzare contro un avversario in lotta. Gli attacchi di artigliare non sono soggetti alla solita penalità di -4 per l'attaccare con un'arma naturale in una lotta.

Un mostro con la capacità di artigliare deve cominciare il proprio turno in lotta per utilizzarla: non può cominciare a lottare e artigliare nello stesso turno.

Assaltare (Str): Quando una creatura con questo attacco speciale compie una carica, può farla seguire da un attacco completo: compreso un attacco di artigliare se la creatura possiede la capacità artigliare.

Assenza di caratteristiche: Alcune creature mancano di certi punteggi di caratteristica. Queste creature non hanno un punteggio di caratteristica di 0, mancano completamente della caratteristica. Il modificatore per l'assenza di caratteristica è +0. Di seguito sono illustrati altri effetti dell'assenza di caratteristiche.

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

Una creatura senza punteggio di Forza non può esercitare forza, di solito perché non ha un corpo fisico (un golem prismatico, ad esempio). La creatura fallisce automaticamente le prove di Forza. Se la creatura attacca, applica il suo modificatore di Destrezza al suo bonus di attacco base invece del modificatore di Forza.

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

Una creatura senza punteggio di Destrezza non può spostarsi. Se può compiere azioni (come lanciare incantesimi), applica il suo modificatore di Intelligenza alle prove di Iniziativa invece del modificatore di Destrezza. La creatura fallisce automaticamente i tiri salvezza sui Riflessi e le prove di Destrezza.

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

Una creatura senza Costituzione non ha un corpo (un vasuthant, ad esempio) o è priva di metabolismo (un golem della sventura). È immune a qualsiasi effetto richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che l'effetto non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ad esempio, uno zombi ignora qualsiasi tipo di veleno ma è suscettibile all'incantesimo *disintegrazione*. La creatura è anche immune ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica e ai risucchi di energia e fallisce automaticamente le prove di Costituzione. Una creatura senza Costituzione non può stancarsi e quindi può correre all'infinito senza stancarsi (a meno che la descrizione della creatura indichi che non può correre).

Intelligenza: Qualsiasi creatura che possa pensare, apprendere o ricordare ha almeno 1 punto di Intelligenza.

Una creatura priva di Intelligenza (come una tempesta frantumante) è priva di mente, un automa che opera in base a semplici istinti o istruzioni programmate. È immune agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e fallisce automaticamente le prove di Intelligenza.

Le creature prive di mente non guadagnano talenti o abilità, sebbene possano avere talenti bonus o abilità razziali bonus.

Saggezza: Qualsiasi creatura in grado di percepire il proprio ambiente in un qualsiasi modo ha almeno 1 punto di Saggezza.

Qualsiasi cosa non abbia Saggezza è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di punteggio di Saggezza è anche priva di punteggio di Carisma.

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

Qualsiasi cosa non abbia Carisma è un oggetto, non una creatura. Qualsiasi cosa priva di punteggio di Carisma è anche priva di punteggio di Saggezza.

Attacco sonoro (Sop): A meno che non sia indicato altrimenti, un attacco sonoro segue le regole delle propagazioni (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 175 del *Manuale del Giocatore*). Il raggio di azione della propagazione viene misurato a partire dalla creatura che fa uso dell'attacco sonoro. Una volta che l'attacco sonoro è entrato in azione, assordare il soggetto o tapparne le orecchie non sortirà effetti. Tappare le orecchie di una persona in anticipo permette agli avversari di evitare di dover compiere un tiro salvezza contro gli attacchi sonori che influenzano la mente, ma non contro altri tipi di attacchi sonori (come quelli che infliggono danni). Tappare le orecchie di una persona è un'azione di round completo e richiede cera o qualche altro materiale isolante con cui riempire le orecchie.

Cambiare forma (Sop): Una creatura dotata di questa qualità speciale ha la capacità di assumere l'aspetto di una creatura specifica o di un tipo specifico di creatura (solitamente un umanoide), ma conserva le sue qualità fisiche personali. Una creatura non può cambiare forma per assumere una forma che differisca dalla propria di più di una categoria di taglia, più grande o più piccola che sia. La creatura che cambia forma subisce i seguenti cambiamenti:

- La creatura rimane del tipo e del sottotipo della sua forma originaria. Acquisisce invece la taglia della sua nuova forma.
- La creatura perde le armi naturali, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari della sua forma originaria.
- La creatura acquisisce le armi naturali, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari della sua nuova forma.
- La creatura mantiene tutti gli altri attacchi e qualità speciali della sua forma originaria, fatta eccezione per le armi a soffio e gli attacchi con lo sguardo.
- La creatura conserva i punteggi di caratteristica della sua forma originaria.
- La creatura conserva i suoi punti ferita e i suoi tiri salvezza.
- La creatura conserva le capacità magiche della sua vecchia forma, sebbene debba essere in grado di parlare in modo intelligibile per lanciare incantesimi dotati di componenti verbali e debba disporre di mani umanoidi per lanciare incantesimi dotati di componenti somatiche.
- La creatura è a tutti gli effetti camuffata come una creatura della sua nuova forma, e acquisisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare se fa uso di questa capacità per creare un travestimento.

Capacità magiche (Mag): Le capacità magiche funzionano esattamente come gli incantesimi (anche se non sono incantesimi e non hanno componenti verbali, somatiche, materiali, focus o PE). Scompaiono all'interno di un *campo anti-magia* e sono soggette alla resistenza agli incantesimi se l'incantesimo a cui la capacità assomiglia o che duplica ne è soggetto.

Una capacità magica ha di solito un limite al numero di volte in cui può essere utilizzata. Una capacità magica che può essere usata a volontà non ha limiti. L'utilizzo di una capacità magica è un'azione standard a meno che non sia indicato altrimenti, e farne uso mentre si è minacciati provoca attacchi di opportunità. È possibile effettuare una prova di Concentrazione per utilizzare una capacità magica sulla difensiva ed evitare l'attacco di opportunità, proprio come quando si lancia un incantesimo. Una capacità magica può essere interrotta alla stessa maniera di un incantesimo. Le capacità magiche non possono essere utilizzate come controincantesimi, né ne sono a loro volta soggette.

Per le creature con capacità magiche, un livello dell'incantatore predefinito indica quanto sia difficile dissolvere gli effetti delle loro capacità magiche e definisce inoltre qualsiasi variabile dipen-

dente dal livello (come raggio di azione e durata) che la capacità possa avere. Il livello dell'incantatore della creatura non ha alcuna influenza sulle capacità magiche di cui la creatura può disporre; a volte il livello dell'incantatore indicato è inferiore al livello di cui il personaggio incantatore avrebbe bisogno per lanciare l'incantesimo dello stesso nome. Se non viene indicato alcun livello dell'incantatore, allora questo è pari ai Dadi Vita razziali della creatura.

Il tiro salvezza (se possibile) contro una capacità magica è 10 + il livello dell'incantesimo che la capacità replica o duplica + il modificatore di Car della creatura.

Alcune capacità magiche duplicano incantesimi che funzionano in maniera diversa o sono di un livello diverso quando vengono lanciati da personaggi di classi differenti. Le capacità magiche di un mostro si presume siano la versione da mago/stregone. Se l'incantesimo non è un incantesimo da mago/stregone allora occorre basarsi in quest'ordine sulla versione da chierico, druido, bardo, paladino e infine ranger.

Capacità soprannaturali (Sop): Le capacità soprannaturali sono magiche e scompaiono in un *campo anti-magia* ma ignorano la resistenza agli incantesimi. Le capacità soprannaturali non possono essere dissolte. L'utilizzo di una capacità soprannaturale è un'azione standard a meno che non sia indicato altrimenti. Una capacità soprannaturale può avere un limite o essere utilizzabile a volontà, proprio come una capacità magica. Le capacità soprannaturali non provocano però attacchi di opportunità e non necessitano mai di prove di Concentrazione. A meno che non sia indicato altrimenti, una capacità soprannaturale ha un livello effettivo dell'incantatore pari ai Dadi Vita della creatura.

Il tiro salvezza (se c'è) contro una capacità soprannaturale è 10 + 1/2 dei DV della creatura + il modificatore della caratteristica della creatura (di solito il Carisma).

Capacità straordinarie (Str): Le capacità straordinarie non sono magiche, non perdono efficacia in un *campo anti-magia* e ignorano gli effetti che cancellano la magia. L'utilizzo di una capacità straordinaria è un'azione gratuita a meno che non sia indicato altrimenti.

Carica di energia (Sop): Questa capacità infonde energia vitale a contatto e ha effetto automaticamente ogni volta che un attacco in mischia o a distanza va a segno. Ogni carica di energia trasmessa con successo conferisce uno o più livelli positivi (la descrizione della creatura specifica quanti) alle creature viventi. A meno che non sia specificato altrimenti nella descrizione della creatura, una creatura che risucchia perde 5 punti ferita per ogni livello positivo che conferisce. Una creatura non può possedere un numero di livelli positivi superiore al suo bonus di Costituzione (minimo 1).

Una creatura influenzata ottiene un bonus di competenza +1 a tutte le prove di abilità e di caratteristica, ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e ottiene un livello effettivo o un Dado Vita (ogniquale volta il livello della creatura sia utilizzato in un tiro di dado o in un calcolo) per ogni livello positivo. Un incantatore acquisisce uno slot incantesimo del livello più alto a sua disposizione e, se applicabile, anche un incantesimo preparato di quel livello; l'acquisizione permane finché il livello positivo non svanisce.

I livelli positivi rimangono per 24 ore o fino a quando non saranno rimossi con un incantesimo come *ristorare*. Dopo 24 ore, il livello positivo svanisce.

I non morti reagiscono ai livelli positivi allo stesso modo in cui le creature viventi reagiscono ai livelli negativi. Un personaggio non morto che accumula un numero di livelli positivi pari al suo livello attuale viene automaticamente distrutto. Dopo 24 ore, un non morto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei Dadi

Vita dell'aggressore + il modificatore di Carisma dell'aggressore; la CD viene indicata nella descrizione dell'aggressore). Se il tiro salvezza riesce, il livello positivo svanisce senza arrecare danno alla vittima. È necessario un tiro salvezza separato per ogni livello positivo acquisito. Se il tiro salvezza fallisce, il livello positivo svanisce, ma anche il livello (o i DV) della creatura viene ridotto di 1.

Classe preferita: Un mostro che guadagna livelli in una classe (o più di una classe) ha una classe preferita, proprio come i personaggi giocanti. In aggiunta, i Dadi Vita razziali dei mostri contano anch'essi come classe preferita. In effetti, se un mostro diventa un personaggio multiclasse, né la sua classe preferita né i suoi Dadi Vita razziali vengono calcolati nel determinare la penalità ai punti esperienza della creatura.

Dadi Vita razziali: I Dadi Vita che un mostro possiede in virtù del tipo di creatura che è. I Dadi Vita guadagnati prendendo livelli di classe non sono Dadi Vita razziali. Ad esempio, l'armand guardiano descritto in questo libro è una creatura da 9 DV perché ha 4 livelli da monaco, ma ha solo 5 Dadi Vita razziali (lo stesso numero di un tipico armand senza livelli di classe).

Evocare (Mag): Una creatura con la capacità *evocare* può evocare altre creature specifiche della sua specie proprio come se stesse lanciando l'incantesimo *evoca mostri*, ma ha solitamente una probabilità limitata di successo (come specificato nella scheda della creatura). Tirare d%: Con un fallimento nessuna creatura risponde all'evocazione. Le creature evocate ritornano automaticamente da dove sono venute entro 1 ora. Una creatura che è stata appena evocata non può utilizzare la propria capacità di evocare prima di 1 ora.

La maggior parte delle creature con la capacità di evocare non la usano alla leggera, in quanto farlo le lascia in obbligo con le creature evocate. In generale, ne fanno uso solo se è necessario per salvarsi la vita.

Per ogni capacità di evocare viene fornito un appropriato livello dell'incantesimo ai fini delle prove di Concentrazione e dei tentativi di dissolvere i mostri evocati. Come indicato a pagina 37 della *Guida del DUNGEON MASTER*, non vengono assegnati punti esperienza per i mostri evocati.

Guarigione rapida (Str): Una creatura con la qualità speciale guarigione rapida recupera punti ferita a una velocità eccezionale, di solito 1 o più punti ferita per round, come mostrato nella scheda della creatura (ad esempio, un troll delle caverne ha guarigione rapida 8). Eccetto dove indicato qui, la guarigione rapida è identica alla guarigione naturale (vedi pagina 146 del *Manuale del Giocatore*). La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa di fame, sete o soffocamento, né permette a una creatura di far ricrescere le parti del corpo recise. A meno che non sia indicato altrimenti, non permette di riattaccarsi le parti del corpo recise.

Immunità: Una creatura dotata di immunità a un effetto non subisce mai danni (o vantaggi) da quell'effetto. Una creatura non può sopprimere una sua immunità al fine di beneficiare di qualche effetto.

Incantesimi: A volte una creatura può lanciare incantesimi arcani o divini proprio come un membro di una classe di incantatore (e può attivare gli oggetti magici). Queste creature sono soggette alle stesse regole per il lancio degli incantesimi dei personaggi, eccetto come segue.

Una creatura incantatrice che non ha mani o braccia può fornire qualsiasi componente somatica di cui abbia bisogno un incan-

tesimo muovendo il corpo. Queste creature inoltre hanno bisogno di componenti materiali per i loro incantesimi. La creatura può lanciare l'incantesimo toccando la componente richiesta (ma la componente non deve essere in possesso di un'altra creatura) o portando addosso la componente necessaria. A volte le creature incantatrici utilizzano il talento Escludere Materiali per evitare di preoccuparsi di componenti poco costose.

Una creatura incantatrice non è realmente membro di una classe a meno che la sua scheda non dica altrimenti, e non guadagna alcun privilegio di classe. Ad esempio, una creatura che lancia incantesimi arcani come uno stregone non può acquisire un famiglia. Una creatura con accesso agli incantesimi da chierico deve prepararli in modo normale e riceve gli incantesimi di dominio se ciò è indicato, ma non riceve i poteri concessi dal dominio se non ha almeno un livello nella classe del chierico.

Inghiottire (Str): Se una creatura con questo attacco speciale inizia il proprio turno con un avversario trattenuto in bocca (vedi "Afferrare migliorato", pagina 208), può tentare una nuova prova di lotta (come se stesse cercando di immobilizzare l'avversario). Se riesce, inghiotte la sua preda, e l'avversario subisce danni da morso. A meno che non sia indicato altrimenti, l'avversario può essere fino a una categoria di taglia più piccolo della creatura che inghiotte.

Essere inghiottito ha diverse conseguenze, a seconda della creatura che inghiotte. Una creatura inghiottita viene considerata in lotta, mentre la creatura che inghiotte non lo è. Una creatura inghiottita può cercare di aprirsi la strada verso la libertà con qualsiasi arma tagliente o perforante leggera (l'ammontare di danno necessario per liberarsi viene indicato nella descrizione della creatura) o può semplicemente cercare di liberarsi dalla lotta. La Classe Armatura dell'interno di una creatura che inghiotte è normalmente $10 + 1/2$ del suo bonus di armatura naturale, senza modificatori per la taglia o Destrezza. Se la creatura inghiottita sfugge alla presa, riesce a tornare nella bocca dell'attaccante, dove potrà essere morsa o inghiottita di nuovo.

Legame telepatico (Str): Le creature dotate di questa capacità condividono la propria coscienza con gli altri, riuscendo a comunicare telepaticamente con altre creature della loro razza. Un gruppo di queste creature che si trovano entro una certa distanza gli uni dagli altri (specificata nella descrizione della creatura) vengono considerati in contatto costante. Se uno di loro è consapevole di un particolare pericolo, lo sono tutti. Se anche un solo membro del gruppo non è colto alla sprovvista, nessun membro del gruppo lo è. Nessuna creatura del gruppo è considerata attaccata ai fianchi, a meno che non lo siano tutte.

Livello Effettivo di Personaggio (LEP): Questo valore sta a indicare la potenza globale di una creatura relativamente a quella di un personaggio tratto dal *Manuale del Giocatore*. Una creatura dotata di un LEP pari a 10 è equivalente all'incirca a un personaggio di 10° livello. Il LEP di una creatura è la somma dei suoi Dadi Vita (compresi i livelli di classe) e dei suoi modificatori di livello. Ad esempio, un reietto arboreo ha 2 DV e un modificatore di livello +4. È quindi l'equivalente di un personaggio di 6° livello.

Metodi di movimento: Le creature possono possedere metodi di movimento diversi dal correre e camminare. Si tratta di metodi naturali, non magici, a meno che non sia altrimenti specificato nella descrizione del mostro.

Nuotare: Una creatura con una velocità di nuotare può spostarsi attraverso l'acqua alla sua velocità di nuotare senza effettuare prove

di Nuotare. Ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere una manovra speciale o evitare un pericolo. La creatura può sempre decidere di prendere 10 su una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. La creatura può utilizzare l'azione di "correre" mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Scalare: Una creatura con una velocità di scalare ha un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare per arrampicarsi su qualsiasi muro o pendenza con CD superiore a 0, ma può sempre decidere di prendere 10 (vedi "Prove senza tiri", pagina 65 del *Manuale del Giocatore*), anche se di fretta o minacciata mentre si arrampica. Mentre si arrampica la creatura si muove alla velocità indicata. Se sceglie una scalata accelerata (vedi l'abilità Scalare, pagina 83 del *Manuale del Giocatore*), si muove al doppio della velocità di scalare indicata (o la sua velocità di base sul terreno, quale sia inferiore) ed effettua una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Le creature non possono correre mentre si arrampicano. Una creatura mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (se lo possiede) mentre si arrampica, e gli avversari non ricevono alcun bonus speciale ai loro attacchi contro le creature che si arrampicano.

Scavare: Una creatura con una velocità di scavare può scavare nella terra, ma non nella roccia a meno che il suo testo descrittivo non dica altrimenti. Le creature non possono caricare o correre mentre scavano. La maggior parte delle creature scavatrici non lascia dietro di sé un tunnel utilizzabile da altre creature (o perché il materiale attraverso cui scavano riempie lo spazio dietro di loro o perché mentre si muovono non spostano alcun materiale); vedi le singole creature per i dettagli.

Volare: Una creatura con una velocità di volare può spostarsi nell'aria alla velocità indicata se non sta trasportando un carico superiore a leggero; vedi "Capacità di trasporto", pagina 161 del *Manuale del Giocatore*. (Notare che l'armatura media non comporta necessariamente un carico medio). Tutte le velocità di volare comprendono una nota tra parentesi che indica la manovrabilità, come segue:

- Perfetta: La creatura può compiere praticamente qualsiasi manovra aerea desideri. Si muove nell'aria come un umano si muove sul terreno.

- Buona: La creatura è molto agile nell'aria (come una mosca o un colibrì), ma non può cambiare direzione così velocemente come se avesse manovrabilità perfetta.

- Media: La creatura può volare con la stessa agilità di un piccolo uccello.

- Scarsa: La creatura vola con la stessa grazia di un grande uccello.

- Maldestra: La creatura è a malapena in grado di manovrare.

Una creatura in grado di volare può compiere un attacco in picchiata. Un attacco in picchiata funziona come una carica, ma la creatura in picchiata deve spostarsi di un minimo di 9 metri e scendere di almeno 3 metri. Può attaccare solo con gli artigli o gli speroni, ma infligge danni raddoppiati. Una creatura può utilizzare un'azione di "correre" mentre vola, purché voli in linea retta.

Per maggiori informazioni, vedi "Movimento tattico aereo", pagina 20 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Modificatore di livello: Certi mostri possono essere utilizzati per creare personaggi giocanti. Queste creature hanno nella scheda una voce "modificatore di livello", che è il numero da sommare ai Dadi Vita totali della creatura per ottenere il livello effettivo del personaggio. Una creatura con diverse capacità speciali è più potente come personaggio giocante di quanto lascerebbero indicare i suoi soli Dadi Vita. Ad esempio, un elfo drow ha resistenza agli incantesimi, bonus ai punteggi delle caratteristiche e capacità

magiche. Il suo modificatore di livello +2 indica che un drow mago di 1° livello è l'equivalente di un personaggio di 3° livello.

La voce modificatore di livello di alcune creature comprende la parola "(gregario)". Anche se queste creature potrebbero risultare problematiche come PG, sono delle buone compagnie per un personaggio che abbia preso il talento Autorità. Alcune altre creature non sono pensate per l'uso come PG o gregari ma possono diventare buoni compagni tramite l'uso del talento Famiglio Migliorato. In questi casi, la voce modificatore di livello è una linea seguita dalle parole "(Famiglio Migliorato)".

Il modificatore di livello è differente da una modifica al Grado di Sfida di una creatura grazie ad alcune capacità speciali che possiede. Il Grado di Sfida riflette quanto sia difficile combattere contro quell'avversario in un numero limitato di incontri. Il modificatore di livello mostra quanto potente sia una creatura come personaggio giocante o gregario all'interno di una campagna. Ad esempio, un drow riceve un modificatore di +1 al suo Grado di Sfida per tenere conto delle sue capacità speciali, indicando quanto sia più forte in combattimento rispetto a ciò che suggeriscono i suoi Dadi Vita, ma il suo modificatore di livello è +2 per equilibrare le sue capacità nelle partite a lungo termine.

Olfatto acuto (Str): Questa qualità speciale permette a una creatura di individuare i nemici in avvicinamento, fiutare gli avversari nascosti e seguire tracce con l'olfatto. Le creature con la capacità olfatto acuto possono identificare gli odori familiari allo stesso modo in cui gli umani utilizzano la vista per riconoscere visuali familiari.

La creatura può individuare gli avversari entro 9 metri grazie all'olfatto. Se l'avversario è sopravvento, il raggio di azione aumenta a 18 metri; se sottovento, scende a 4,5 metri. Forti odori, come il fumo o rifiuti marci, possono essere individuati al doppio delle distanze sopra indicate. Odori particolarmente forti, come il muschio di una puzzola o il fetore di un troglodita, possono essere individuati al triplo di queste distanze.

Quando una creatura individua un odore, non riesce però a individuarne l'esatta locazione: solo la sua presenza all'interno del raggio di azione. La creatura può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Ogni volta che una creatura si trovi entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine.

Una creatura con il talento Seguire Tracce e la capacità olfatto acuto può seguire le tracce con il fiuto, effettuando una prova di Saggezza (o Sopravvivenza) per trovare o seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (non importa quale sia il tipo di terreno che conservi l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto forte sia l'odore della preda, del numero di creature e dell'età della pista. Per ogni ora trascorsa da quando la traccia è stata lasciata, la CD aumenta di 2. La capacità segue altrimenti le regole del talento Seguire Tracce. Le creature che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Paralisi (Str o Sop): Questo attacco speciale rende la vittima immobile. Le creature paralizzate non possono muoversi, parlare o intraprendere alcuna azione fisica. La creatura è immobilizzata sul posto, bloccata e indifesa. La paralisi funziona sul corpo, e un personaggio può di solito resistergli con un tiro salvezza sulla Tempra (la CD viene indicata nella descrizione della creatura). A differenza di *blocca persone* ed effetti simili, un effetto di paralisi non permette un nuovo tiro salvezza ogni round. Una creatura alata in volo al momento in cui viene paralizzato non può più sbattere le ali e cade. Un nuotatore non può più nuotare e potrebbe affogare.

Paura (Sop o Mag): Gli attacchi di paura hanno vari effetti.

Aura di paura (Sop): L'utilizzo di questa capacità è un'azione gratuita. L'aura può congelare un avversario (come la disperazione della mummia) o funzionare come l'incantesimo *paura* (ad esempio, l'aura di un lich). Sono possibili anche altri effetti. Un'aura di paura è un effetto ad area. Il testo descrittivo fornisce dimensioni e tipo dell'area.

Coni di paura (Mag) e Raggi (Sop): Questi effetti di solito funzionano come l'incantesimo *paura*.

Se un effetto di paura concede un tiro salvezza, si tratta di un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura spaventosa + il modificatore di Car della creatura; la CD esatta viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Tutti gli attacchi di paura sono effetti di paura che influenzano la mente.

Percezione cieca (Str): Usando altri sensi estranei alla vista, come l'olfatto o l'udito, una creatura dotata di percezione cieca è in grado di notare ciò che non può vedere. Una creatura dotata di percezione cieca solitamente non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare o individuare eventuali creature entro il raggio della sua capacità di percezione cieca, purché sia in linea di visuale con quelle creature. Qualsiasi avversario che la creatura non sia in grado di vedere gode invece di occultamento totale contro una creatura dotata di percezione cieca, e la creatura che fa uso di percezione cieca è sottoposta comunque alla normale percentuale di mancare il bersaglio quando attacca un avversario che gode di occultamento. La visibilità influenza comunque i movimenti di una creatura dotata di percezione cieca. Una creatura dotata di percezione cieca perde comunque il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura contro gli attacchi di quelle creature che non riesce a vedere.

Percezione tellurica (Str): Una creatura con percezione tellurica è sensibile alle vibrazioni del terreno e può individuare automaticamente la posizione di qualsiasi cosa che sia in contatto con il terreno. Le creature acquatiche con percezione tellurica possono percepire anche la posizione delle creature che si spostano in acqua. Il raggio di azione della capacità è specificato nel testo descrittivo della creatura.

Perdita di punteggi di caratteristica: Alcuni attacchi riducono il punteggio di una o più caratteristiche dell'avversario. Tale perdita può essere temporanea (danno alle caratteristiche) o permanente (risucchio di caratteristiche).

Danni alle caratteristiche: Questo attacco infligge danni al punteggio di caratteristica di un avversario. La descrizione della creatura indica la caratteristica interessata e l'ammontare dei danni inflitti. Se un attacco in grado di infliggere danni alle caratteristiche mette a segno un colpo critico, infligge il doppio dell'ammontare indicato (se il danno è indicato da un tipo di dado, si tirano due dadi di quel tipo). I danni alle caratteristiche scompaiono al ritmo di 1 punto al giorno per ciascuna delle caratteristiche influenzate.

Risucchio di caratteristiche: Questo effetto permanente riduce il punteggio di caratteristica di un avversario vivente quando la creatura mette a segno un attacco in mischia. La descrizione della creatura indica la caratteristica interessata e l'ammontare dei danni inflitti. Se un attacco in grado di risucchiare una caratteristica mette a segno un colpo critico, risucchia il doppio dell'ammontare indicato (se il danno è indicato da un tipo di dado, si tirano due dadi di quel tipo). A meno che non venga specificato diversamente, la creatura che effettua il risucchio acquisisce 5 punti ferita temporanei (10 in caso di un colpo critico) quando effettua un risucchio di caratteristica, indipenden-

temente dal numero di punti risucchiati. I punti ferita temporanei acquisiti in questo modo durano fino a un massimo di 1 ora.

Alcuni risucchi di caratteristiche consentono un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura + il suo modificatore di Car; la CD esatta viene riportata all'interno della descrizione della creatura). Se non viene menzionato alcun tiro salvezza, nessun tiro salvezza è concesso.

Poteri psionici (Mag): Queste sono capacità magiche che una creatura genera tramite il potere della propria mente. Il tiro salvezza (se concesso) contro un potere psionico è 10 + il livello dell'incantesimo che il potere replica o duplica + il modificatore di Car della creatura.

Presenza terrificante (Str): Questa qualità speciale rende la sola presenza della creatura sconvolgente per i suoi avversari. Entra automaticamente in funzione quando la creatura svolge un qualche tipo di azione drammatica (come caricare, attaccare o ringhiare). Gli avversari nel raggio di azione che osservano la scena possono divenire spaventati o scossi.

Le azioni necessarie per attivare questa capacità sono indicate nel testo descrittivo della creatura. Il raggio di azione è solitamente 9 metri, e la durata è in genere di 5d6 round.

Questa capacità funziona solo sugli avversari con meno Dadi Vita o livelli della creatura. Una creatura colpita può resistere agli effetti superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura terrificante + il modificatore di Car della creatura terrificante; l'esatta CD viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Un avversario che superi il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante di quella stessa creatura per 24 ore. La presenza terrificante è un effetto di paura che influenza la mente.

Raggio (Sop o Mag): Questa forma di attacco speciale funziona come un attacco a distanza (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 175 del *Manuale del Giocatore*). Colpire con un attacco a raggio richiede la riuscita di un attacco di contatto a distanza che ignora armatura, armatura naturale e scudo e impiega il bonus di attacco a distanza della creatura. Gli attacchi con i raggi non hanno incremento di gittata. Il testo descrittivo della creatura specifica la gittata massima, gli effetti e qualsiasi tiro salvezza applicabile.

Resistenza all'energia (Str): Una creatura con questa qualità speciale ignora parte dei danni del tipo indicato ogni volta che subisce dei danni di quel tipo (comunemente acido, freddo, fuoco o elettricità). La voce indica l'ammontare e il tipo di danni ignorati. Ad esempio, un *athame* ha resistenza al fuoco 5, quindi ignora i primi 5 danni da fuoco inflitti ogni volta che subisce danni da fuoco.

Resistenza agli incantesimi (Str): Una creatura con resistenza agli incantesimi può evitare gli effetti di incantesimi e capacità magiche che hanno effetto diretto su di essa. Per determinare se un incantesimo o capacità magica funziona contro una creatura con resistenza agli incantesimi, l'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore). Se il risultato è pari o superiore alla resistenza agli incantesimi della creatura, l'incantesimo funziona normalmente, sebbene la creatura abbia comunque diritto a un tiro salvezza.

Resistenza allo scacciare (Str): Una creatura con questa capacità speciale (generalmente un non morto) subisce meno gli effetti di chierici e paladini (vedi "Scacciare o intimorire non

morti", pagina 158 del *Manuale del Giocatore*). Quando si risolve un tentativo di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare, sommare il numero indicato ai Dadi Vita della creatura. Ad esempio, un urlatore mortale ha 18 Dadi Vita e resistenza allo scacciare +4. I tentativi di scacciare, intimorire, comandare o rafforzare considerano l'urlatore mortale come se avesse 22 Dadi Vita, sebbene per tutto il resto sia considerata una creatura da 18 Dadi Vita.

Riduzione del danno (Str o Sop): Una creatura dotata di questa qualità speciale ignora i danni della maggior parte delle armi e degli attacchi naturali. Le ferite guariscono immediatamente, oppure l'arma rimbalza sulla creatura senza fare danni (nel qual caso l'avversario capirà che l'attacco non ha effetto). La creatura subisce danni normali dagli attacchi ad energia (anche quelli non magici), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e dalle capacità soprannaturali. A volte alcuni tipi di arma possono danneggiare la creatura normalmente, come sotto indicato.

I valori riportati alla voce riduzione del danno indicano l'ammontare dei danni ignorato (di solito da 5 a 15 danni) e il tipo di arma che nega l'abilità. Ad esempio, la scheda di un lupo mannaro indica "riduzione del danno 10/argento": ogni volta che un avversario colpisce un lupo mannaro con un'arma, il danno inferto da quell'attacco viene ridotto di 10 (fino a un minimo di 0). Tuttavia, un'arma d'argento infliggerà invece danni completi.

Alcuni mostri sono vulnerabili ai danni perforanti, contundenti o taglienti. Ad esempio, il seminatore del contagio ha una riduzione del danno 10/tagliente. Se viene colpito da armi contundenti o perforanti, il danno inferto da ogni attacco viene ridotto di 10, mentre le armi taglienti infliggono invece danni completi.

Alcuni mostri sono vulnerabili a un determinato materiale, come ad esempio l'argento alchemico, l'adamantio o il ferro freddo. Gli attacchi effettuati con le armi che non sono fatte del materiale giusto infliggono danni ridotti, anche se l'arma è dotata di un bonus di potenziamento. Ad esempio: la riduzione del danno 5/adamantio del troll della guerra, la riduzione del danno 5/ferro freddo del giovane berretto rosso e la riduzione del danno 5/argento del reietto arboreo.

Alcuni mostri sono vulnerabili alle armi magiche. Qualsiasi arma dotata di un bonus di potenziamento magico di almeno +1 al tiro per colpire e ai danni supera la riduzione del danno di quei mostri. Le armi naturali di tali creature (ma non i loro attacchi con le armi) vengono considerate magiche allo scopo di superare la riduzione del danno. Ad esempio, uno *ssvaktor* ha una riduzione del danno di 10/magia e può colpire come se usasse un'arma magica allo scopo di superare la riduzione del danno.

Alcuni mostri sono vulnerabili alle armi di allineamento caotico, legale, buono o malvagio. Quando un chierico lancia *allineare arma*, l'arma influenzata da tale incantesimo acquisisce una o più di tali proprietà; anche altre armi magiche sono dotate di queste proprietà. Ad esempio, molti demoni *tana'rri* e diavoli *baatezu* hanno una riduzione del danno di 10/bene, mentre il golem prismatico ha una riduzione del danno di 10/male. Una creatura appartenente a un sottotipo di allineamento (buono, caotico, legale, malvagio) può superare questo tipo di riduzione del danno con le sue armi naturali e con le armi che impugna come se tali armi o armi naturali fossero di uno o più allineamenti corrispondenti al/i sottotipo/i della creatura. Un demone delle frecce, ad esempio, appartiene ai sottotipi caos e male, e può quindi superare le riduzioni del danno come se le sue armi e armi naturali fossero di allineamento caotico e malvagio.

Quando il secondo valore di una riduzione del danno è un trattino (-) dopo la sbarra, ciò sta a significare che nessuna arma nega la riduzione del danno.

Alcune rare creature vengono ferite da più di un tipo di arma. Il *beviossa*, ad esempio, è dotato di riduzione del danno 5/argento o bene. Entrambi i tipi di armi (quelle in argento oppure quelle buone) superano la sua riduzione del danno.

Per alcune altre creature è necessaria una combinazione di vari tipi di attacco al fine di superare la loro riduzione del danno. Il demone servo del dolore è dotato di riduzione del danno 10/ferro freddo e bene, il che significa che l'arma deve essere forgiata in ferro freddo ed essere di allineamento buono al fine di superare la riduzione del danno del demone. Un golem di ombracciaio è dotato di riduzione del danno 10/adamantio e magia, il che significa che soltanto le armi in adamantio e dotate di un bonus di potenziamento magico di almeno +1 gli infliggeranno danni completi. Un'arma che appartenga a una delle due categorie ma che non appartenga all'altra non servirà a superare la riduzione del danno della creatura: una spada magica o una mazza non magica non infliggeranno alcun danno ulteriore al golem rispetto alle armi normali.

Rigenerazione (Str): Una creatura con questa capacità è difficile da uccidere. I danni inflitti alla creatura vengono considerati danni non letali. La creatura guarisce automaticamente ogni round i danni non letali ad un ritmo prestabilito, come indicato nella sua scheda (ad esempio, uno sciame di boccioli del terrore ha rigenerazione 5). Certe forme di attacco, solitamente fuoco e acido, infliggono danni letali alla creatura, che non vengono rigenerati. Il testo descrittivo della creatura ne fornisce i dettagli.

Una creatura rigenerante che ha perso i sensi a causa dei danni non letali può essere uccisa con un colpo di grazia (vedi pagina 153 del *Manuale del Giocatore*). L'attacco non può essere però di un tipo che viene immediatamente convertito in danni non letali.

Le forme di attacco che non infliggono danni ai punti ferita (ad esempio, la maggior parte dei veleni) ignorano la rigenerazione. La rigenerazione non è inoltre in grado di ripristinare i punti ferita persi a causa della fame, sete o soffocamento.

Le creature rigeneranti possono farsi ricrescere le parti corporee recise e possono riattaccarsi gli arti o le parti di corpo recise; i dettagli sono forniti nel testo descrittivo della creatura. Le parti recise che non vengono riattaccate avvizziscono e muoiono normalmente.

Una creatura deve avere un punteggio di Costituzione per possedere la capacità di rigenerazione.

Risucchio di energia: Questo attacco risucchia l'energia vitale di un avversario vivente, e ha effetto automaticamente quando un attacco in mischia o a distanza va a segno. Ogni risucchio di energia riuscito conferisce uno o più livelli negativi all'avversario (la quantità esatta è specificata nella descrizione della creatura). Se un attacco che comporta un risucchio di energia risulta in un colpo critico, risucchia il doppio dell'ammontare indicato. A meno che non venga specificato diversamente nella descrizione della creatura, la creatura che risucchia acquisisce 5 punti ferita temporanei (10 in caso di colpo critico) per ogni livello negativo che infligge a un avversario. Tali punti ferita temporanei durano fino a un massimo di 1 ora.

Un avversario influenzato da un risucchio di energia subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità, alle prove di caratteristica, ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e perde inoltre un livello effettivo o un Dado Vita (ogniquale volta il livello della creatura sia utilizzato in un tiro di dado o in un calcolo) per ogni livello negativo. Un incantatore perde uno slot incantesimo del livello più alto a sua disposizione e, se applicabile, anche un incantesimo preparato di quel livello; la perdita permane finché il livello negativo non viene rimosso.

I livelli negativi rimangono per 24 ore o fino a quando non saranno rimossi con un incantesimo come *ristorare*. Dopo 24 ore, la creatura soggetta deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei Dadi Vita razziali della creatura + il modificatore di Carisma della creatura; la CD viene indicata nella descrizione della creatura). Se il tiro salvezza riesce, il livello negativo svanisce senza arrecare danno alla vittima. Se il tiro salvezza fallisce, il livello negativo svanisce, ma il livello della creatura viene ridotto di 1. È necessario un tiro salvezza separato per ogni livello negativo.

Scurovisione (Str): Una creatura dotata di questa capacità speciale è in grado di vedere al buio, fino alla distanza indicata sulla sua scheda. La scurovisione consente solo la visione in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto funziona come la vista normale, e una creatura dotata di scurovisione è in grado di vedere anche senza alcuna fonte di luce.

Sguardo (Sop): Un attacco speciale con lo sguardo agisce quando gli avversari incrociano lo sguardo della creatura. L'attacco può avere praticamente qualsiasi tipo di effetto: pietrificazione, morte, charme e così via. Il tipico raggio di azione è 9 metri, ma si controlla anche la scheda della creatura per i dettagli.

Il tipo di tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo varia, ma è di solito sulla Volontà o Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV razziali della creatura con lo sguardo + il modificatore di Car della creatura con lo sguardo; l'esatta CD viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Un tiro salvezza riuscito nega l'effetto. L'attacco con lo sguardo di un mostro viene presentato in forma abbreviata nel suo testo descrittivo.

Ogni avversario nel raggio di azione dello sguardo deve effettuare un tiro salvezza ogni round all'inizio del proprio turno nell'ordine di iniziativa. Solo se si guarda direttamente la creatura con l'attacco con lo sguardo le si è vulnerabili. Gli avversari possono evitare la necessità di compiere un tiro salvezza non guardando la creatura, in uno di questi due modi.

Distogliere lo sguardo: L'avversario evita di fissare il volto della creatura, guardandone invece il corpo, seguendone l'ombra oppure utilizzando una superficie riflettente, e così via. Ogni round, l'avversario ha una probabilità del 50% di non dover compiere il tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo. La creatura con l'attacco con lo sguardo, guadagna invece occultamento contro quell'avversario.

Indossare una benda sugli occhi: L'avversario non può assolutamente vedere la creatura (cosa che si può ottenere anche volgendo la schiena alla creatura o chiudendo gli occhi). La creatura con l'attacco con lo sguardo ottiene occultamento totale contro questo avversario.

Una creatura con un attacco con lo sguardo può fissare attivamente un avversario nel raggio di azione con un'azione di attacco. Quell'avversario deve compiere un tiro salvezza ma può tentare di evitarlo come descritto sopra. È quindi possibile che un avversario debba compiere due tiri salvezza contro lo sguardo di una creatura nel corso dello stesso round, uno prima della sua azione e uno durante il turno della creatura con lo sguardo.

Gli attacchi con lo sguardo possono agire sugli avversari eterei. Una creatura è immune agli attacchi con lo sguardo di altre creature della sua specie a meno che non sia indicato diversamente. Gli alleati di una creatura con un attacco con lo sguardo possono subirne gli effetti. Tutte le creature alleate sono considerate come se stessero distogliendo lo sguardo dalla creatura con l'attacco con lo sguardo, e hanno una probabilità del 50% di non dover effettuare ogni round un tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo. La creatura può anche coprire i propri occhi, così negando la sua capacità con lo sguardo.

Sottotipo acqua: Questo sottotipo è di solito utilizzato per elementali ed esterni con una connessione al Piano Elementale dell'Acqua. Le creature con il sottotipo acqua hanno sempre una velocità di nuotare e possono muoversi nell'acqua senza effettuare prove di Nuotare. Una creatura d'acqua può respirare acqua così come aria.

Sottotipo acquatico: Le creature con questo sottotipo sono sempre dotate di una velocità di nuotare e possono muoversi in acqua senza effettuare prove di Nuotare. Una creatura acquatica è in grado di respirare sott'acqua. Non è in grado di respirare anche nell'aria, a meno che non sia dotata della qualità speciale anfibio.

Sottotipo aria: Questo sottotipo viene solitamente applicato a quegli elementali e a quegli esterni collegati al Piano Elementale dell'Aria. Le creature dell'Aria sono sempre dotate di una velocità di volare e di manovrabilità perfetta (vedi "Metodi di movimento", pagina 211).

Sottotipo atipico: Una creatura acquisisce questo sottotipo ogni volta che accade qualcosa che altera il suo tipo originario. Alcune creature (quelle dotate di un archetipo ereditato) nascono già dotate di questo sottotipo, altre lo acquisiscono quando acquisiscono l'archetipo in questione. Il sottotipo atipico è sempre correlato al tipo originario della creatura. Ad esempio, il famiglio corvo di un mago è una bestia magica (animale atipico). Una creatura dotata di un sottotipo atipico solitamente dispone dei tratti del suo tipo attuale, ma mantiene i privilegi del suo tipo originario. Ad esempio, il famiglio corvo di un mago ha i privilegi di un animale e i tratti di una bestia magica.

Sottotipo buono: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con il bene. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento buono; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse buona, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo buono supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con il bene (vedi "Riduzione del danno", sopra).

Sottotipo caotico: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con il caos. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento caotico; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse caotica, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo caotico supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con il caos (vedi "Riduzione del danno", sopra).

Sottotipo costruito vivente: Un costruito vivente è un nuovo sottotipo di costruito, un essere costruito ma reso senziente e dotato di libero arbitrio tramite potenti e complessi incantamenti di creazione. I costrutti viventi possiedono sia gli aspetti dei costrutti che delle creature viventi, come descritto più sotto.

Privilegi: Un costruito vivente usa i Dadi Vita, la progressione del bonus di attacco base, i tiri salvezza e i punti abilità della classe selezionata.

Tratti: Un costrutto vivente possiede i seguenti tratti (a meno che la descrizione della creatura non specifichi diversamente).

– A differenza degli altri costrutti, un costrutto vivente possiede un punteggio di Costituzione. Un costrutto vivente non ottiene punti ferita bonus a causa della sua taglia ma acquisisce (o perde) punti ferita bonus in base al suo bonus (o alla sua penalità) di Costituzione come accade alle altre creature viventi.

– A differenza degli altri costrutti, un costrutto vivente non è dotato di visione crepuscolare o scurovisione.

– A differenza degli altri costrutti, un costrutto vivente non è immune agli effetti di influenza mentale.

– Immunità a veleno, effetti del sonno, paralisi, malattia, nausea, affaticamento, esaurimento e ai risucchi di energia.

– Un costrutto vivente non può guarire dai danni in modo naturale.

– A differenza degli altri costrutti, un costrutto vivente è soggetto ai colpi critici, agli effetti che richiedono un tiro salvezza sulla Tempra, alla morte per danno massiccio, ai danni non letali, allo stordimento, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica, agli effetti di morte e necromantici.

– A differenza degli altri costrutti, un costrutto vivente può usare lazione di correre.

– I costrutti viventi vengono influenzati dagli incantesimi che hanno come bersaglio le creature viventi, oltre a quelli che hanno come bersaglio i costrutti. I danni inflitti a un costrutto vivente possono essere curati sia da un incantesimo *cura ferite leggere* che da un incantesimo *ripara danni leggeri*, ad esempio, e un costrutto vivente è vulnerabile agli effetti di un incantesimo *ferire*. Tuttavia, gli incantesimi della sottoscuola di guarigione hanno soltanto effetti dimezzati sui costrutti viventi.

– Un costrutto vivente si comporta in modo leggermente diverso dalle altre creature viventi quando viene ridotto a 0 punti ferita. Un costrutto vivente con 0 punti ferita è inabile, allo stesso modo di una creatura vivente. Può eseguire soltanto una singola azione di movimento o un'azione standard ogni round, ma le attività che richiedono sforzo non gli procurano ulteriori danni. Quando i suoi punti ferita sono inferiori a 0 ma superiori a -10, il costrutto vivente è inerte. È privo di sensi e indifeso e non può effettuare altre azioni. Tuttavia, un costrutto vivente inerte non perde ulteriori punti vita a meno che non subisca altri danni, e viene considerato come una creatura vivente stabile.

– I costrutti viventi possono essere rianimati o fatti risorgere.

– Non ha bisogno di mangiare, dormire o respirare, ma può comunque trarre beneficio dagli effetti degli incantesimi e degli oggetti magici commestibili, come *banchetto degli eroi*, e dalle pozioni.

– Non ha bisogno di dormire, ma deve riposare per 8 ore prima di preparare gli incantesimi.

Sottotipo extraplanare: Un sottotipo applicato a qualsiasi creatura che si trovi in un piano diverso dal suo piano nativo. Una creatura che attraversi i piani di esistenza può perdere o guadagnare questo sottotipo a seconda del piano in cui si trova. Questo libro assume che tutti gli incontri si svolgano sul Piano Materiale, e tutte le creature il cui piano nativo non sia il Piano Materiale possiedono il sottotipo extraplanare (ma non quando sono sul loro piano nativo). Ogni creatura extraplanare descritta in questo libro menziona nella sua descrizione il suo piano nativo. Questi piani nativi sono presi dalla cosmologia della Grande Ruota di D&D (vedi Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se la tua campagna utilizza una cosmologia differente, dovrai assegnare alle creature extraplanari un diverso piano nativo.

Le creature che non sono etichettate come extraplanari sono native del Piano Materiale, e guadagnano il sottotipo extraplanare qualora lasciassero il Piano Materiale. Nessuna creatura possiede il sottotipo extraplanare quando si trova in un piano di transizione; i piani di transizione nella cosmologia di D&D sono il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre.

Sottotipo freddo: Una creatura con il sottotipo freddo è immune al freddo. È però vulnerabile al fuoco, il che vuol dire che subisce una volta e mezzo i danni (+50%) dagli attacchi basati sul fuoco, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza e che lo superi o meno.

Sottotipo fuoco: Una creatura con il sottotipo fuoco è immune al fuoco. È però vulnerabile al freddo, il che vuol dire che subisce una volta e mezzo i danni (+50%) dagli attacchi basati sul freddo, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza e che lo superi o meno.

Sottotipo goblinoid: I goblinoidi sono umanoidi furtivi che vivono cacciando e saccheggiando. Parlano tutti il Goblin.

Sottotipo incorporeo: Alcune creature sono incorporee per natura, mentre altre (come quelle che diventano fantasmi) possono acquisire il sottotipo incorporeo. Una creatura incorporea non ha corpo fisico. Può essere ferita solo da altre creature incorporee, armi magiche o creature che colpiscono come armi magiche, e incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutte le forme di attacco non magiche. Anche quando viene colpita da un incantesimo, compresi gli incantesimi a contatto, o da un'arma magica, ha il 50% di probabilità di ignorare qualsiasi danno da una fonte corporea (eccetto energia positiva, energia negativa, effetti di forza come *dando incantato* o attacchi portati con armi dal tocco fantasma). Gli effetti degli incantesimi che non infliggono danni funzionano normalmente sulle creature incorporee, a meno che non abbiano bisogno di bersagli corporei per funzionare (come ad esempio *implosione*) o non creino un effetto corporeo che normalmente non avrebbe effetto sulle creature incorporee (come un incantesimo *ragnatela* o *muro di pietra*). Sebbene non sia un attacco magico, l'acquasanta può danneggiare i non morti incorporei, ma ha una probabilità del 50% di non avere alcun effetto sulla creatura.

Gli attacchi di una creatura incorporea attraversano (ignorano) le armature naturali, armature e scudi, mentre bonus di deviazione ed effetti di forza (come *armatura magica*) funzionano normalmente contro di essi. Gli attacchi non magici sferrati da una creatura incorporea con un'arma da mischia non hanno effetto sui bersagli corporei, e qualsiasi attacco in mischia che una creatura incorporea compie con un'arma magica contro un bersaglio corporeo ha una probabilità del 50% di mancare il bersaglio, fatta eccezione per gli attacchi effettuati con un'arma dal tocco fantasma, che vengono condotti normalmente (senza probabilità di mancare il bersaglio).

Qualsiasi equipaggiamento trasportato o indossato da una creatura incorporea è a sua volta incorporeo, fintanto che rimane in possesso della creatura. Un oggetto abbandonato dalla creatura perde la sua qualità incorporea (e la creatura perde la capacità di manipolare l'oggetto). Se una creatura incorporea usa un'arma da lancio o un'arma a distanza, il proiettile torna ad essere corporeo non appena viene lanciato e può influenzare un bersaglio corporeo normalmente (senza probabilità di mancare il bersaglio). Gli oggetti magici posseduti da una creatura incorporea funzionano normalmente relativamente ai suoi effetti sulla creatura o su un altro bersaglio. In modo simile, gli incantesimi lanciati da una creatura incorporea hanno effetto sulle creature corporee normalmente.

Una creatura incorporea non ha alcun bonus di armatura naturale ma ha un bonus di deviazione pari al suo bonus di Carisma (sempre almeno di +1, anche se normalmente il punteggio di Carisma della creatura non fornisce alcun bonus).

Una creatura incorporea può entrare o attraversare oggetti solidi, ma deve rimanere perlomeno adiacente all'esterno dell'oggetto e quindi non può attraversare un oggetto il cui spazio sia più grande del proprio. È in grado di percepire la presenza di creature od oggetti all'interno di un quadretto adiacente alla sua attuale locazione, ma i nemici godono di occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio) nei confronti di una creatura incorporea all'interno di un oggetto. In modo da poter estendere il proprio sguardo fuori dell'oggetto in cui si trova e attaccare normalmente, la creatura incorporea deve emergere. Una creatura incorporea all'interno di un oggetto gode di copertura totale, ma quando attacca una creatura fuori dell'oggetto ha solo copertura, quindi una creatura all'esterno con un'azione preparata può colpire mentre essa attacca. Una creatura incorporea non può attraversare un effetto di forza.

Le creature incorporee attraversano e agiscono in acqua con la stessa facilità che in aria. Le creature incorporee non possono cadere né subire danni da caduta. Le creature incorporee non possono compiere attacchi per sbilanciare o di lotta, né possono essere sbilanciate o afferrate. Infatti, non possono intraprendere alcuna azione fisica per spostare o manipolare un avversario o il suo equipaggiamento, né sono soggette a queste azioni. Le creature incorporee sono prive di peso e non fanno scattare le trappole che vengono attivate dal peso.

Una creatura incorporea si muove silenziosamente e non può essere udita da una prova di Ascoltare, a meno che non lo desideri. Non ha punteggio di Forza, quindi il suo modificatore di Destrezza si applica sia agli attacchi in mischia che a quelli a distanza. I sensi non visivi, come l'olfatto acuto e la vista cieca, sono inefficaci o solo parzialmente efficaci nei confronti di una creatura incorporea. Le creature incorporee possiedono un senso dell'orientamento innato e possono muoversi a massima velocità anche quando non possono vedere.

Sottotipo legale: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con la legge. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento legale; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse legale, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo legale supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con la legge (vedi "Riduzione del danno", sopra).

Sottotipo malvagio: Un sottotipo solitamente applicato esclusivamente agli esterni nativi dei Piani Esterni allineati con il male. Gli esterni malvagi vengono detti anche immondi. La maggior parte delle creature che possiedono questo sottotipo hanno anche un allineamento malvagio; se mutano allineamento mantengono comunque il sottotipo. Qualsiasi effetto che dipenda dall'allineamento agisce su questa creatura come se fosse malvagia, indipendentemente dal suo allineamento reale. La creatura subisce anche gli effetti dovuti al suo reale allineamento. Una creatura con il sottotipo malvagio supera la riduzione del danno come se le sue armi naturali e qualsiasi arma che impugni fosse allineata con il male (vedi "Riduzione del danno", sopra).

Sottotipo mutaforma: Un mutaforma ha la capacità soprannaturale di assumere una o più forme alternative. Molti effetti magici permettono di cambiare forma e non tutte le creature in grado di cambiare forma possiedono il sottotipo mutaforma.

Tratti: Un mutaforma possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

– Competente nelle sue armi naturali, nelle armi semplici e in qualsiasi arma menzionata nella descrizione della creatura.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura che venga indicato indossare, e tutti i tipi più leggeri. I mutaforma che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I mutaforma sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

Sottotipo nativo: Un sottotipo applicato solo agli esterni. Queste creature hanno antenati mortali o una forte connessione con il Piano Materiale e possono essere rianimate, reincarnate o risorte proprio come le altre creature viventi. Le creature con questo sottotipo sono native del Piano Materiale (da cui il nome del sottotipo).

A differenza dei veri esterni, gli esterni nativi necessitano di mangiare e dormire.

Sottotipo rettile: Queste creature sono scagliose e hanno il sangue freddo. Il sottotipo rettile viene generalmente utilizzato per descrivere una serie di razze umanoidi, non tutti gli animali e i mostri che sono realmente rettili.

Sottotipo sciame: Uno sciame è un insieme di creature Piccolissime, Minute o Minuscole che agiscono come una creatura sola. Uno sciame ha le caratteristiche del suo tipo, eccetto come indicato di seguito. Uno sciame ha una singola riserva di Dadi Vita e punti ferita, un singolo modificatore di iniziativa, una singola velocità e una singola Classe Armatura. Uno sciame compie i tiri salvezza come una creatura sola.

Un singolo sciame occupa un quadretto (se composto di creature non volanti) o un cubo (di creature volanti) di 3 metri di lato, ma la sua portata è 0 metri, come le creature che lo compongono. Per attaccare, si sposta nello spazio dell'avversario, cosa che provoca un attacco di opportunità. Può occupare lo stesso spazio di una creatura di qualsiasi taglia, dato che striscia sulla preda. Uno sciame può attraversare i quadretti occupati dai nemici e viceversa senza alcun impedimento, sebbene lo sciame provochi attacchi di opportunità nel caso lo faccia. Uno sciame può spostarsi attraverso fori e buchi grandi a sufficienza per far passare le creature che lo compongono.

Uno sciame di creature Minuscole consiste di 300 creature non volanti o 1.000 creature volanti. Uno sciame di creature Minute consiste di 1.500 creature non volanti o 5.000 creature volanti. Uno sciame di creature Piccolissime consiste di 10.000 creature, volanti o meno. Gli sciami di creature non volanti comprendono molte più creature di quante potrebbero entrarne in uno spazio di 3 metri dato il loro normale spazio, considerato che uno sciame si muove in formazione compatta e le creature tendono a camminare una sopra le altre e sopra le loro prede mentre si spostano e attaccano. Gli sciami più grandi sono rappresentati da più sciami singoli. (Uno sciame di 15.000 millepiedi è in realtà dieci sciami di millepiedi, con ogni sciame che occupa un quadretto di 3 metri). L'area occupata da uno sciame grande è completamente formabile, sebbene gli sciami di solito restino in spazi contigui.

Tratti: Uno sciame non ha fronte o retro definiti né un'anatomia distinguibile, quindi ignora i colpi critici e gli attacchi ai fianchi. Uno sciame composto di creature Minuscole subisce metà danni

dalle armi taglienti e perforanti. Uno sciame composto di creature Piccolissime o Minute è immune ai danni di tutte le armi.

Ridurre uno sciame a 0 punti ferita o meno lo fa disperdere, sebbene i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono le sue capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non restano mai barcollanti né vengono portati alla condizione di morente a causa del danno. Inoltre, non possono essere sbilanciati, afferrati o spinti, e non possono afferrare gli avversari.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto mirato contro un numero specifico di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo come *disintegrazione*), con l'eccezione degli incantesimi e delle capacità che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) se lo sciame ha un punteggio di Intelligenza e una mente unificata. Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che agiscono su di un'area, o dalle armi a spargimento e da molti incantesimi di invocazione.

Gli sciami composti di creature Minute o Piccolissime sono suscettibili ai forti venti come quelli creati dall'incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su di uno sciame, trattare lo sciame come una creatura della stessa taglia delle creature che lo compongono (vedi "Venti", pagina 95 della *Guida del Dungeon Master*). Ad esempio, uno sciame di locuste (uno sciame di creature Minute) può essere portato via da un vento molto forte. Gli effetti del vento infliggono 1d6 danni non letali allo sciame per livello dell'incantesimo (o Dado Vita della creatura che li origina, nel caso di effetti come il turbine di un elementale dell'aria). Uno sciame reso privo di sensi per mezzo dei danni non letali è disorganizzato e si disperde, e non tornerà a formarsi fino a quando i suoi punti ferita non torneranno ad eccedere i danni non letali.

Attacco dello sciame: Le creature con il sottotipo sciame, non compiono normali attacchi in mischia. Invece, infliggono danni automatici a qualsiasi creatura il cui spazio occupano al termine del loro movimento, senza bisogno di alcun tiro per colpire. Gli attacchi dello sciame non sono soggetti alla probabilità di mancare per occultamento o copertura. La tabella delle statistiche di uno sciame riporta "sciame" alle voci "Attacco" e "Attacco completo", senza fornire alcun bonus di attacco. L'ammontare dei danni che uno sciame infligge è basato sui suoi Dadi Vita, come mostrato di seguito:

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

Gli attacchi di uno sciame non sono magici a meno che la descrizione dello sciame non indichi altrimenti. Riduzione del danno sufficiente a ridurre il danno dell'attacco di uno sciame a 0, l'essere incorporeo e altre capacità speciali conferiscono di solito alla creatura immunità (o perlomeno resistenza) ai danni inflitti da uno sciame. Alcuni sciami possiedono acido, veleno, risucchio di sangue o altri attacchi speciali in aggiunta al danno normale.

Gli sciami non minacciano le creature nel loro quadretto, e non compiono attacchi di opportunità con il loro attacco dello sciame. Distruggono però gli avversari di cui occupano lo spazio, come mostrato di seguito.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni dello sciame e che inizia il proprio turno con uno sciame nel suo quadretto rimane nauseata per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei DV dello sciame + il modificatore di Cos dello sciame; la CD

esatta viene fornita nella descrizione dello sciame) ne nega gli effetti. Il lancio di incantesimi o il concentrarsi sugli incantesimi nell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che richiedono pazienza o concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20.

Sottotipo tanar'ri: Molti demoni appartengono alla malvagia razza di esterni conosciuta come tanar'ri.

Tratti: Un tanar'ri possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

- Immunità all'elettricità e al veleno.
- Resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10.
- Evocare (Mag): I tanar'ri condividono la capacità di evocare altri della loro specie (la probabilità di successo e il tipo di tanar'ri evocato è indicato nella descrizione del mostro).
- Telepatia.

Sottotipo terra: Questo sottotipo viene solitamente usato per quegli elementali e quegli esterni con una connessione al Piano Elementale della Terra. Le creature della terra solitamente sono dotate di una velocità di scavare, e molte di esse sono in grado di farsi strada attraverso la solida roccia.

Sottotipo yugoloth: Gli yugoloth, forse le creature più avidi ed egoiste in assoluto dei Piani Esterni, dominano incontrastati sugli esterni malvagi della Gehenna.

Tratti: Uno yugoloth possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

- Immunità all'acido e al veleno.
- Resistenza al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10.
- Telepatia.

Squartare (Str): Se una creatura dotata di questo attacco speciale mette a segno l'attacco naturale specificato, sia avvinghia al corpo dell'avversario e ne laceri le carni. Un attacco per squartare infligge danni pari all'attacco naturale della creatura + 1,5 volte il suo modificatore di For. Il testo descrittivo della creatura indica l'ammontare esatto.

Stritolare (Str): Una creatura dotata di questo attacco speciale può schiacciare un avversario infliggendo danni contundenti dopo aver effettuato con successo una prova di lotta. L'ammontare dei danni inferti viene specificato nella descrizione della creatura. Se la creatura dispone anche della capacità afferrare migliorato (vedi pagina 208), infligge danni da stritolamento oltre ai danni inferti dall'arma usata per afferrare.

Taglia: Le nove categorie di taglia sono (in ordine crescente) Piccolissima, Minuta, Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme, Mastodontica e Colossale. La taglia di una creatura fornisce un modificatore alla sua Classe Armatura e al suo bonus di attacco, un modificatore alle prove di lotta che compie e un modificatore alle prove di Nascondersi. La Tabella: "Taglie delle creature", nella pagina seguente, fornisce un riassunto degli attributi che si applicano a ogni categoria di taglia.

Telepatia (Sop): Una creatura con questa capacità può comunicare telepaticamente con un'altra creatura entro un certo raggio di azione (specificato nella scheda della creatura, di solito 30 metri) che possieda un linguaggio. È possibile rivolgersi telepaticamente a più creature alla volta, sebbene mantenere una conversazione telepatica è altrettanto difficile quanto parlare e ascoltare contemporaneamente più persone alle volte.

TAGLIE DELLE CREATURE

Categoria di taglia	Modificatore CA/Attacco	Modificatore di lotta	Modificatore di Nascondersi	Dimensione*	Peso**	Spazio (in quadretti)	Portata (alta) (in quadretti)	Portata (lunga) (in quadretti)
Piccolissima	+8	-16	+16	15 cm o meno	60 g o meno	15 cm (1/100)	0 m (0)	-
Minuta	+4	-12	+12	15 cm - 30 cm	60 g - 0,5 kg	30 cm (1/25)	0 m (0)	-
Minuscola	+2	-8	+8	30 cm - 60 cm	0,5 kg - 4 kg	75 cm (1/4)	0 m (0)	-
Piccola	+1	-4	+4	60 cm - 1,2 m	4 kg - 30 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	-
Media	+0	+0	+0	1,2 m - 2,4 m	30 kg - 250 kg	1,5 m (1)	1,5 m (1)	1,5 m (1)
Grande	-1	+4	-4	2,4 m - 4,8 m	250 kg - 2 t	3 m (2 x 2)	3 m (2)	1,5 m (1)
Enorme	-2	+8	-8	4,8 m - 9,6 m	2 t - 16 t	4,5 m (3 x 3)	4,5 m (3)	3 m (2)
Mastodontica	-4	+12	-12	9,6 m - 19,2 m	16 t - 125 t	6 m (4 x 4)	6 m (4)	4,5 m (3)
Colossale	-8	+16	-16	19,2 m o più	125 t o più	9 m + (6 x 6+)	9 m + (6+)	6 m + (4+)

*Altezza di un bipede; lunghezza del corpo di un quadrupede (da muso a base della coda).

**Assumere che la creatura sia all'incirca densa quanto un animale. Una creatura fatta di pietra peserà considerevolmente di più. Una creatura grassosa peserà molto di meno.

Tesoro: Questa voce della descrizione del mostro descrive quanta ricchezza possiede. (Vedi pagine 52-56 della *Guida del DUNGEON MASTER* per i dettagli sui tesori, in particolare le Tabelle 3-5 fino a 3-8). Nella maggior parte dei casi una creatura tiene nella sua dimora o tana le cose preziose e non ha tesori mentre è in viaggio. Le creature intelligenti che possiedono potenti tesori trasportabili (come oggetti magici) tendono a portarli e utilizzarli, lasciando a casa le cose ingombranti.

I tesori possono comprendere monete, beni e oggetti. Le creature ne possiedono un ammontare variabile di ciascun tipo, come mostrato di seguito.

Standard: Riferirsi alla Tabella 3-5 della *Guida del DUNGEON MASTER* e tirare d% una volta per ogni tipo di tesoro (Monete, Beni, Oggetti) sulla sezione "Livello" della tabella che corrisponde al Grado di Sfida della creatura (per gruppi di creature, utilizzare invece il Livello di Incontro dell'incontro).

Alcune creature hanno il doppio, il triplo o addirittura il quadruplo del tesoro standard; in questi casi, tirare per ciascun tipo di tesoro due, tre o quattro volte.

Nessuno: La creatura non colleziona tesori.

Non standard: Alcune creature hanno peculiarità o abitudini che influenzano il tipo di tesori che raccolgono. Queste creature utilizzano le stesse tabelle dei tesori, ma con dei modificatori speciali.

Monete frazionali: Tirare sulla colonna "Monete" nella sezione corrispondente al Grado di Sfida della creatura, ma dividere il risultato per quanto indicato.

% Beni od Oggetti: La creatura ha solo alcune volte beni o oggetti. Prima di controllare la presenza di beni od oggetti, tirare d% contro la percentuale fornita. Con un successo, compiere un normale tiro sulla colonna "Beni" od "Oggetti" (che potrebbe comunque fornire nessun oggetto o bene).

Doppio dei beni od oggetti: Tirare due volte sulle colonne appropriate di "Beni" od "Oggetti".

Note tra parentesi: Alcune voci per beni od oggetti comprendono note che limitano i tipi di tesoro che una creatura raccoglie.

Quando una nota comprende la parola "nessuno", significa che la creatura non colleziona o raccoglie quel tipo di tesori. Se un tiro casuale genera questo risultato, considerare il risultato come "nessuno". Ad esempio, se la voce "oggetti" di una creatura indica "nessuno infiammabile", e un tiro casuale genera una pergamena, allora la creatura non ha nessun oggetto (la pergamena si è bruciata, o la creatura l'ha abbandonata).

Quando una creatura comprende la parola "solo", la creatura farà di tutto per collezionare tesori del tipo indicato. Se una voce per i beni indica "solo gemme", tirare sulla colonna dei "Beni" appropriata e trattare qualsiasi risultato "arte" come "gemme".

A volte sarà necessario tirare nuovamente finché non compare il giusto tipo di oggetto. Ad esempio, se la voce oggetti di una

creatura indica "solo non infiammabili", tirare normalmente sulla colonna "Oggetti" appropriata. Se si ottiene un oggetto infiammabile, tirare nuovamente sulla stessa porzione della tabella finché non se ne ottiene uno non infiammabile. Se la tabella su cui si è tirato contiene solo oggetti infiammabili, tornare indietro di un passo e tirare ancora finché non si ottiene una tabella in grado di fornire un oggetto appropriato.

Tipo aberrazione: Un'aberrazione è una creatura dotata di un'anatomia inconsueta, strane caratteristiche, una mentalità aliena o di una qualsiasi combinazione di questi tre elementi.

Privilegi: Un'aberrazione possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza sulla Volontà.

– Punti abilità pari a (2+ modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un'aberrazione possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– Competente nelle armi naturali. Se l'aberrazione ha una forma grossomodo umanoide, è competente in tutte le armi semplici e in qualsiasi arma di cui venga specificato l'uso.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) specificata come indossata nella sua descrizione, nonché nei tipi di armatura più leggeri di quella. Quelle aberrazioni la cui descrizione non riporta alcuna armatura indossata non sono competenti nelle armature. Le aberrazioni sono competenti negli scudi se sono competenti in un qualsiasi tipo di armatura.

– Le aberrazioni mangiano, dormono e respirano.

Tipo animale: Un animale è una creatura vivente, non umana, solitamente vertebrata, priva di capacità magiche e senza alcuna propensione innata verso un linguaggio o una cultura.

Privilegi: Un animale possiede i seguenti privilegi (a meno che la descrizione della creatura non specifichi diversamente).

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza su Tempra e Volontà (alcuni animali hanno tiri salvezza diversi).

– Punti abilità pari a (2+ modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un animale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

– Punteggio di Intelligenza pari a 1 o 2 (nessuna creatura con un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 3 può essere un animale).

- Visione crepuscolare.
- Allineamento: Sempre neutrale.
- Tesoro: Nessuno.
- Competente soltanto nelle armi naturali. Un erbivoro inadatto al combattimento usa le sue armi naturali come attacco secondario. Tali attacchi vengono effettuati con una penalità di -5 ai tiri per colpire della creatura, e l'animale riceve soltanto 1/2 del suo modificatore di Forza da sommare ai danni.
- Nessuna competenza nelle armature, a meno che non sia stato addestrato per la guerra.
- Gli animali mangiano, dormono e respirano.

Tipo bestia magica: Le bestie magiche sono simili agli animali ma hanno un punteggio di Intelligenza superiore a 2. Le bestie magiche di solito hanno capacità soprannaturali o straordinarie, altre volte hanno semplicemente aspetto o abitudini bizzarre.

Privilegi: Una bestia magica possiede i seguenti privilegi.

- Dadi Vita a 10 facce.
- Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).
- Buoni tiri salvezza su Tempra e Riflessi.
- Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.
- Tratti:* Una bestia magica possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).
- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.
- Competente solo nelle sue armi naturali.
- Nessuna competenza nelle armature.
- Le bestie magiche mangiano, dormono e respirano.

Tipo costruito: Un costruito è un oggetto animato o una creatura animata costruita artificialmente.

Privilegi: Un costruito possiede i seguenti privilegi.

- Dadi Vita a 10 facce.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
- Nessun tiro salvezza buono.
- Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se il costruito è dotato di un punteggio di Intelligenza. Tuttavia, la maggior parte dei costrutti è priva di intelligenza e non acquisisce né punti abilità né talenti.
- Tratti:* Un costruito possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).
- Nessun punteggio di Costituzione.
- Visione crepuscolare.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Immunità a tutti gli incantesimi e le capacità di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trama ed effetti sul morale).
- Immunità a veleno, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte ed effetti necromantici.
- Non può guarire dai danni di per sé, ma spesso può essere riparato se sottoposto a un certo tipo di effetto (vedi la descrizione della creatura per i dettagli) o attraverso l'uso del talento Creare Costrutti (vedi pagina 207). Un costruito dotato della capacità speciale guarigione rapida riceve comunque i benefici di quella capacità.
- Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchi di energia.

- Immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che l'effetto non funzioni anche sugli oggetti, o sia innocuo).

- Non rischia la morte per danno massiccio (vedi pagina 145 del *Manuale del Giocatore*). Viene immediatamente distrutto se scende a 0 o meno punti ferita.

- Dal momento che non è mai stato vivo, un costruito non può essere rianimato o fatto risorgere.

- Dal momento che il suo corpo è una massa di materia inerte, un costruito è assai difficile da distruggere. Acquisisce punti ferita bonus in base alla taglia, come mostrato nella tabella sottostante.

Taglia del costruito	Punti ferita bonus	Taglia del costruito	Punti ferita bonus
Piccolissima	-	Grande	30
Minuta	-	Enorme	40
Minuscola	-	Mastodontica	60
Piccola	10	Colossale	80
Media	20		

- Competente soltanto nelle sue armi naturali, a meno che non sia di forma genericamente umanoide, nel qual caso è competente nell'uso delle armi indicate nella sua descrizione.

- Nessuna competenza nelle armature.

- I costrutti non mangiano, non dormono e non respirano.

Tipo drago: Un drago è una creatura rettiloide, solitamente alata, dotata di capacità magiche o inconsuete.

Privilegi: Un drago possiede i seguenti privilegi (a meno che la descrizione della creatura non specifichi diversamente).

- Dadi Vita a 12 facce.

- Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).

- Buoni tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà.

- Punti abilità pari a (6+ modificatore di Int) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un drago possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

- Scurovisione fino a 18 metri e visione crepuscolare.

- Immunità agli effetti di sonno magico e di paralisi.

- Competente nelle sue armi naturali, a meno che non sia di forma umanoide (o in grado di assumere forma umanoide), nel qual caso è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nelle armi indicate nella sua descrizione.

- Nessuna competenza nelle armature.

- I draghi mangiano, dormono e respirano.

Tipo elementale: Un elementale è un essere composto di uno dei quattro elementi classici: acqua, aria, fuoco o terra.

Privilegi: Un elementale possiede i seguenti privilegi.

- Dadi Vita a 8 facce.

- Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

- I tiri salvezza buoni dipendono dall'elemento: Tempra (acqua, terra) o Riflessi (aria, fuoco).

- Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un elementale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella descrizione della creatura).

- Scurovisione fino a 18 metri.

- Immunità a veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento.

- Non è soggetto ai colpi critici o agli attacchi ai fianchi.

– A differenza della maggior parte delle creature viventi, la natura di un elementale non è duplice: il suo corpo e la sua anima sono la stessa cosa. Quando un elementale viene ucciso, nessun'anima viene liberata. Quegli incantesimi che restituiscono l'anima a un corpo ucciso, come *rianimare morti*, *reincarnazione* e *resurrezione* non funzionano su un elementale. È necessario un effetto magico diverso, come *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* per riportare l'elementale in vita.

– Competente solo nelle sue armi naturali, a meno che non sia di forma genericamente umanoide, nel qual caso è competente nell'uso di tutte le armi semplici e nelle armi menzionate nella sua descrizione.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) specificata come indossata nella sua descrizione, nonché nei tipi di armatura più leggeri di quella. Quegli elementali la cui descrizione non riporta alcuna armatura indossata non sono competenti nelle armature. Gli elementali sono competenti negli scudi se sono competenti in un qualsiasi tipo di armatura.

– Gli elementali non mangiano, non dormono e non respirano.

Tipo esterno: Un esterno è almeno parzialmente composto dell'essenza (ma non necessariamente del materiale) di un piano diverso dal Piano Materiale. Alcune creature iniziano come qualche altro tipo di creatura e diventano esterni quando raggiungono uno stato superiore (o inferiore) di esistenza spirituale.

Privilegi: Un esterno possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).

– Buoni tiri salvezza su Tempra, Riflessi e Volontà.

– Punti abilità pari a (8 + modificatore di Int) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un esterno possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Scurovisione fino a 18 metri.

– A differenza di molte altre creature viventi, un esterno non ha alcuna duplice natura: corpo e anima formano un'unica cosa. Quando un esterno viene ucciso, non viene liberata alcuna anima. Gli incantesimi che riportano l'anima nel corpo, come *rianimare morti*, *reincarnazione* e *resurrezione* non funzionano sugli esterni. C'è bisogno di un effetto magico diverso, come *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura* per riportarlo in vita. Un esterno con il sottotipo nativo (vedi pagina 217) può essere rianimato, reincarnato o risorto come qualsiasi altra creatura vivente.

– Competente in tutte le armi semplici e da guerra e qualsiasi arma menzionata nella sua scheda.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e in tutti i tipi più leggeri. Gli esterni che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. Gli esterni sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

– Gli esterni respirano, ma non necessitano di mangiare o dormire (sebbene possano farlo se lo desiderano). Gli esterni nativi respirano, mangiano e dormono.

Tipo folletto: Un folletto è una creatura con capacità soprannaturali e legami con la natura o qualche altra forza o luogo. I folletti hanno di solito forma umana.

Privilegi: Un folletto ha i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 6 facce.

– Bonus di attacco base pari a 1/2 del totale dei Dadi Vita (come un mago).

– Buoni tiri salvezza su Riflessi e Volontà.

– Punti abilità pari a (6 + modificatore di Int) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un folletto possiede i seguenti tratti (a meno che non sia altrimenti indicato nella descrizione della creatura).

– Visione crepuscolare.

– Competente in tutte le armi semplici e in qualsiasi arma menzionata nella sua scheda.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e in tutti i tipi più leggeri. I folletti che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I folletti sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

– I folletti mangiano, dormono e respirano.

Tipo gigante: Un gigante è una creatura umanoide di forma umana e dalla grande forza, generalmente almeno di taglia Grande.

Privilegi: Un gigante possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 8 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Buoni tiri salvezza sulla Tempra.

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.

Tratti: Un gigante possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Visione crepuscolare.

– Competente in tutte le armi semplici e da guerra, e nelle armi naturali.

– Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e in tutti i tipi più leggeri. I giganti che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I giganti sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

– I giganti mangiano, dormono e respirano.

Tipo melma: Una melma è una creatura amorfa o mutevole, di solito priva di mente.

Privilegi: Una melma possiede i seguenti privilegi.

– Dadi Vita a 10 facce.

– Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).

– Nessun tiro salvezza buono.

– Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se la melma ha un punteggio di Intelligenza. La maggior parte delle melme sono però prive di mente e quindi non guadagnano né talenti né punti abilità.

Tratti: Una melma possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

– Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza e immunità a tutti gli incantesimi e le capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

– Cecità (ma possiede la qualità speciale vista cieca), con immunità agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e ad altre forme di attacco basate sulla vista.

- Immunità a veleno, effetti di sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento.
- Alcune melme possiedono la capacità di infliggere danni da acido agli oggetti. In questi casi, l'ammontare dei danni è pari a 10 + 1/2 dei DV della melma + il modificatore di Cos della melma per round completo di contatto.
- Ignora i colpi critici o gli attacchi ai fianchi.
- Competente solo nelle armi naturali.
- Nessuna competenza nelle armature.
- Le melme mangiano e respirano, ma non dormono.

Tipo non morto: I non morti sono creature un tempo vive animate da forze spirituali o soprannaturali.

Privilegi: Una creatura non morta possiede i seguenti privilegi.

- Dadi Vita a 12 facce.
- Bonus di attacco base pari a 1/2 del totale dei Dadi Vita (come un mago).
- Buoni tiri salvezza sulla Volontà.
- Punti abilità pari a (4 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se il non morto possiede un punteggio di Intelligenza. Molti non morti sono però privi di mente e non guadagnano né punti abilità né talenti.

Tratti: Una creatura non morta possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

- Nessun punteggio di Costituzione.
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Immunità a tutti gli incantesimi e le capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).
- Immunità a veleno, effetti del sonno, paralisi, stordimento, malattia ed effetti di morte.
- Ignora i colpi critici, i danni non letali, i risucchi di caratteristica o risucchi di energia. Immune ai danni ai punteggi delle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione), così come alla fatica e all'esaurimento.
- Non può curarsi i danni da sola se è priva di Intelligenza, sebbene possa essere curata. L'energia negativa (come gli incantesimi *infliggere*) può curare le creature non morte. La qualità speciale guarigione rapida funziona indipendentemente dal punteggio di Intelligenza della creatura.
- Immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo).

- Usa il modificatore di Carisma per le prove di Concentrazione.

- Non corre il rischio di morire per danno massiccio, ma quando viene ridotta a 0 punti ferita o meno, viene immediatamente distrutta.

- Ignora gli incantesimi o capacità *rianimare morti* e *reincarnazione*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* possono funzionare sui non morti. Questi incantesimi riportano la creatura non morta alla creatura vivente che era prima di diventare non morta.

- Competente nelle sue armi naturali, in tutte le armi semplici e in tutte le armi menzionate nella sua scheda.

- Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e in tutti i tipi più leggeri. I non morti che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. I non morti sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.

- I non morti non respirano, non mangiano e non dormono.

Tipo parassita: Questo tipo comprende insetti, aracnidi, altri artropodi, vermi e simili invertebrati.

Privilegi: Un parassita possiede i seguenti privilegi.

- Dadi Vita a 8 facce.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
- Buoni tiri salvezza sulla Tempra.
- Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se il parassita possiede un punteggio di Intelligenza. Molti parassiti sono però privi di mente e non guadagnano punti abilità né talenti.

Tratti: Un parassita possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).

- Senza mente: Nessun punteggio di Intelligenza e immunità a tutti gli incantesimi e le capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Competente solo nelle sue armi naturali.
- Nessuna competenza nelle armature.
- I parassiti respirano, mangiano e dormono.

Tipo umanoide: Un umanoide ha di solito due braccia, due gambe e una testa, oppure un torso umano, braccia e una testa. Gli umanoidi hanno poche o nessuna capacità soprannaturale o straordinaria, ma la maggior parte è in grado di parlare e possiede società ben sviluppate. Sono di solito di taglia Piccola o Media. Ogni creatura umanoide ha anche un sottotipo, come elfo, goblinoido o rettile.

Gli umanoidi con 1 Dado Vita mutano le peculiarità del loro Dado Vita umanoide per i privilegi di classe di una classe da PG o PNG. Gli umanoidi di questo tipo vengono presentati come combattenti di 1° livello, che vuol dire possedere capacità di combattimento medie e tiri salvezza scarsi.

Gli umanoidi con più di 1 Dado Vita (ad esempio, gnoll e bugbear) sono gli unici umanoidi che fanno uso dei privilegi del tipo umanoide.

Privilegi: Un umanoide possiede i seguenti privilegi (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda della creatura).

- Dadi Vita a 8 facce, o per classe del personaggio.
- Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
- Buoni tiri salvezza sui Riflessi (di solito, ma il tiro salvezza buono di un umanoide spesso varia).
- Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, o per classe del personaggio.

Tratti: Un umanoide possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato altrimenti nella scheda del personaggio).

- Competente in tutte le armi semplici, o per classe del personaggio.
- Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare o per classe del personaggio. Se un umanoide non possiede una classe e indossa un'armatura, è competente in quel tipo di armatura e in tutti i tipi più leggeri. Gli umanoidi che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. Gli umanoidi sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.
- Gli umanoidi mangiano, dormono e respirano.

Tipo umanoide mostruoso: Gli umanoidi mostruosi sono simili agli umanoidi, ma con caratteristiche mostruose o animali. Spesso possiedono anche capacità magiche.

Privilegi: Un umanoide mostruoso possiede i seguenti privilegi.

- Dadi Vita a 8 facce.
- Bonus di attacco base pari al totale dei Dadi Vita (come un guerriero).
- Buoni tiri salvezza su Riflessi e Volontà.
- Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita.
- Tratti:** Un umanoide mostruoso possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).
- Scurovisione fino a 18 metri.
- Competente in tutte le armi semplici e in qualsiasi arma menzionata nella sua scheda.
- Competente in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) che venga indicato indossare, e in tutti i tipi più leggeri. Gli umanoidi mostruosi che vengono indicati senza aver indossato un'armatura non sono competenti nell'uso delle armature. Gli umanoidi mostruosi sono competenti nell'uso dello scudo se sono competenti nell'uso di un qualsiasi tipo di armatura.
- Gli umanoidi mostruosi mangiano, dormono e respirano.

Tipo vegetale: Questo tipo comprende le creature vegetali. Notare che i normali vegetali, come quelli che crescono in normali giardini e campi, sono privi di punteggio di Saggezza e Carisma (vedi "Assenza di caratteristiche", sopra) e non sono creature, ma oggetti, sebbene siano pur sempre vivi.

- Privilegi:** Una creatura vegetale possiede i seguenti privilegi.
- Dadi Vita a 8 facce.
 - Bonus di attacco base pari a 3/4 del totale dei Dadi Vita (come un chierico).
 - Buoni tiri salvezza su Tempra.
 - Punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) per Dado Vita, punti abilità quadruplicati per il primo Dado Vita, se la creatura vegetale possiede un punteggio di Intelligenza. Alcune creature vegetali sono prive di mente e non guadagnano né punti abilità né talenti.
 - Tratti:** Una creatura vegetale possiede i seguenti tratti (a meno che non sia indicato diversamente nella scheda della creatura).
 - Visione crepuscolare.
 - Immunità a tutti gli incantesimi e le capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).
 - Immunità a veleno, effetti del sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento.
 - Non soggetta ai colpi critici.
 - Competente solo nelle sue armi naturali.
 - Nessuna competenza nelle armature.
 - I vegetali respirano e mangiano, ma non dormono.

Travolgere (Str): Con un'azione di round completo, una creatura con questo attacco speciale può muoversi fino al doppio della propria velocità e letteralmente passare sopra qualsiasi avversario di almeno una categoria di taglia più piccolo. La creatura stessa deve passare sopra gli avversari sul suo percorso; qualsiasi creatura il cui spazio sia completamente coperto dallo spazio della creatura travolgente è soggetta all'attacco di travolgere.

Se lo spazio di un bersaglio è più grande di 1,5 metri, è considerato travolto solo se la creatura travolgente si sposta su tutti i quadretti che occupa. Se la creatura travolgente si sposta solo su parte dello spazio del bersaglio, il bersaglio può compiere un attacco di opportunità contro la creatura travolgente con una penalità di -4. Una creatura travolgente che termini accidentalmente il suo movimento in uno spazio illegale ritorna all'ultima posizione legale occupata, o alla più vicina posizione valida, se ce n'è una più vicina.

Un attacco di travolgere infligge danni contundenti (i danni da schianto della creatura + 1,5 volte il suo modificatore di For). Il testo descrittivo della creatura fornisce l'esatto ammontare.

Le creature travolte possono compiere un attacco di opportunità, ma subiscono una penalità di -4. Se non compiono l'attacco di opportunità possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza contro l'attacco di travolgere di una creatura è $10 + 1/2$ dei DV della creatura + il modificatore di For della creatura (la CD esatta viene fornita nel testo descrittivo della creatura). Una creatura travolgente può infliggere danni travolgenti allo stesso bersaglio solo una volta per round, non importa quante volte il suo movimento la porti a passare sopra di esso.

Veleno (Str): Gli attacchi con il veleno infliggono danni iniziali come danni alle caratteristiche (vedi "Perdita di punteggi di caratteristica", pagina 213) o qualche altro effetto, all'avversario che fallisce un tiro salvezza sulla Tempra. A meno che non sia indicato altrimenti, è necessario compiere un altro tiro salvezza 1 minuto dopo (quale che sia il risultato del primo tiro salvezza) per evitare i danni secondari. Il testo descrittivo della creatura fornisce tutti i dettagli.

Una creatura con un attacco con il veleno è immune al proprio veleno e al veleno di altre creature della sua specie.

La CD del tiro salvezza sulla Tempra contro un attacco con il veleno è $10 + 1/2$ dei DV razziali della creatura avvelenatrice + il modificatore di Cos della creatura avvelenatrice (l'esatta CD viene data nel testo descrittivo della creatura). Un tiro salvezza riuscito evita (nega) il danno.

Visione crepuscolare (Str): Una creatura con visione crepuscolare può vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, delle torce e in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantiene inoltre la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.

Vista cieca (Str): Questa capacità è simile alla percezione cieca, ma consente un discernimento maggiore. Utilizzando un senso non visivo come la sensibilità alle vibrazioni, un olfatto acuto, un udito affinato o lo sfruttamento dell'eco, una creatura dotata di vista cieca manovra e combatte bene quanto una creatura dotata di vista. L'invisibilità, l'oscurità e l'occultamento diventano irrilevanti per la creatura, sebbene l'oggetto o la creatura percepiti dalla vista cieca debbano comunque rientrare nella sua linea di effetto. Il raggio di azione della capacità viene specificato nel testo descrittivo della creatura. Normalmente la creatura non ha bisogno di effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare la presenza di creature entro il raggio di azione della sua vista cieca. A meno che non venga specificato diversamente, la vista cieca è continua e la creatura non ha bisogno di fare nulla per usarla. Alcune forme di vista cieca, tuttavia, devono essere attivate come azione gratuita. In tal caso, questo viene specificato nella descrizione della creatura. Se una creatura deve attivare la sua capacità di vista cieca, ottiene i benefici derivati soltanto durante il suo turno.

Vivente: Qualsiasi creatura dotata di un punteggio di Costituzione è una creatura vivente. I costrutti e i non morti non sono creature viventi.

Vulnerabilità all'energia: Alcune creature hanno vulnerabilità ad un certo tipo di energia (tipicamente freddo o fuoco). Simili creature subiscono una volta e mezzo (+50%) i normali danni di questi effetti, che abbiano o meno diritto a un tiro salvezza, e che lo superino o meno.

MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

Cangiante.....	1/2
Forgiato.....	1/2
Forgiato esploratore.....	1/2
Goblin delle foreste.....	1/2
Kenku.....	1/2
Morfico.....	1/2

Goblin delle foreste barbaro	1
Kenku furtivo.....	1
Ladro sputante (dinosaurio)	1
Larva di tritamento.....	1
Lucertoloide del tramonto velenoso.....	1
Petalo.....	1

Berretto rosso giovane.....	2
Caprinide.....	2
Elementale della tempesta, Piccolo.....	2
Flind (gnoll).....	2
Grimlock a mente vuota.....	2
Laceracarne (dinosaurio).....	2
Lumi.....	2
Nycter.....	2
Reietto arboreo.....	2
Sonno nauseabondo (incantesimo vivente).....	2
Strangolatore celato.....	2
Vasuthant.....	2

Armand.....	3
Cangiante spia.....	3
Dracotauro.....	3
Fera.....	3
Lucertoloide scaglianera.....	3
Segugio runico.....	3
Siepe guardiana cinghiale.....	3

Athame.....	4
Beviassa inferiore.....	4
Elementale della tempesta, Medio.....	4
Lhosk.....	4
Lucertoloide del tramonto velenoso ranger.....	4
Melma evocante.....	4
Ragno arpione.....	4
Sorvegliante dei boschi.....	4
Spina.....	4
Tritamento combattente.....	4
Troll delle foreste.....	4
Varano boschivo.....	4

Artiglio ossuto.....	5
Canoloth (yugoloth).....	5
Draco assaltatore.....	5
Forgiato d'assalto.....	5
Harssaf.....	5
Melma fiocco di neve.....	5
Ogre spaccateschi.....	5
Quaraphon.....	5
Rejkar.....	5
Scarabeo del rintocco inferiore.....	5
Sciame di insetti delle paludi	5
Sciame spettrale.....	5
Ululatore ferale.....	5
Valangar.....	5
Visiluce.....	5

Beviassa.....	6
Chelicera.....	6
Chraal.....	6
Elementale della tempesta, Grande.....	6
Felarca.....	6
Fuoco scintillante (incantesimo vivente).....	6

Glaistig.....	6
Marchiasangue (dinosaurio)	6
Mezzoloth (yugoloth).....	6
Predatore putrefatto.....	6
Reietto arboreo canaglia.....	6
Sciame di boccioli del terrore	6
Sciame di denti a spillo.....	6
Tigre del mare.....	6
Zezir.....	6

Armand guardiano.....	7
Athame capitano.....	7
Berretto rosso anziano.....	7
Demone delle frecce.....	7
Dracotauro furioso.....	7
Ettn deformato magicamente.....	7
Golem di ragnatela.....	7
Golem della sventura.....	7
Melma della conflagrazione.....	7
Nycter difensore della caverna.....	7
Orso segugio.....	7
Roveto da battaglia inferiore.....	7
Scorpione stridente.....	7
Seryulin.....	7
Siepe guardiana leone.....	7
Sussurrus.....	7
Troll cristallino.....	7
Wight della polvere.....	7

Annegato.....	8
Elementale della tempesta, Enorme.....	8
Glaistig dominatrice mentale.....	8
Lumi crociato.....	8
Mummia di sale.....	8
Ogre spaccateschi sergente	8
Otyugh sanguisuga.....	8
Sciame di scintillini.....	8
Tempesta frantumante.....	8
Trilloch.....	8
Tritamento zenthal.....	8
Troll delle caverne.....	8

Dilaniatore corazzato.....	9
Draco dell'ira.....	9
Fustigatore prismatico.....	9
Gulgar.....	9
Mastodonte.....	9
Melma arcana.....	9
Nebbia raggelante (incantesimo vivente).....	9
Ragno arpione del terrore.....	9

Elementale della tempesta, maggiore.....	10
Gigante delle sabbie.....	10
Nycaloth (yugoloth).....	10
Quaraphon bruto.....	10
Scarabeo del rintocco.....	10
Seminatore del contagio.....	10
Seryulin superiore.....	10
Ssvaklor.....	10
Terrore urlante a cinque teste.....	10
Troll delle montagne.....	10

Anguilla dragona.....	11
Druido boschivo.....	11
Golem alchemico.....	11
Golem del fango.....	11
Golem di ombracciaio.....	11
Grimweird.....	11
Mivilorn.....	11

Pelledanzante.....	11
Rakshasa naztharune.....	11

Cacciatore astrale.....	12
Collezionista di cadaveri.....	12
Elementale della tempesta, anziano.....	12
Flagello proteiforme.....	12
Necrothane (predatore putrefatto).....	12
Sciame di larve del custode della covata.....	12
Sventratore spaccapietre.....	12
Troll della guerra.....	12
Tronco notturno.....	12

Blasfemia vivente (incantesimo vivente).....	13
Draco dell'ira immondo.....	13
Golem dell'impiccato.....	13
Justicator.....	13
Melma della conflagrazione infernale.....	13
Sciame di cenere.....	13
Segugio del massacro.....	13
Siepe guardiana triceratopo	13
Terrore urlante a dieci teste	13
Ultraloth (yugoloth).....	13

Errante furioso.....	14
Golem di ombracciaio superiore.....	14
Granchio da assedio.....	14
Necronauta.....	14
Odopi.....	14

Colosso spaccapietre.....	15
Gigante arcano.....	15
Gigante delle sabbie campione.....	15
Grisgol.....	15
Onnimentale.....	15

Rakshasa ak'chazar.....	15
Roveto da battaglia.....	15
Urlatore mortale.....	15

Custode della covata.....	16
Flagello proteiforme arcanista.....	16
Gigante della morte.....	16
Mivilorn, cavalcatura da guerra demoniaca d'élite	16
Titano da battaglia (dinosaurio).....	16

Arbusto del contagio.....	17
Collezionista di cadaveri superiore.....	17
Demone servo del dolore ..	17
Nycaloth comandante (yugoloth).....	17
Signore dei parassiti.....	17
Vasuthant orribile.....	17

Golem prismatico.....	18
Granchio da assedio superiore.....	18
Odopi anziano.....	18

Geriviar.....	19
Urlatore mortale avanzato..	19

Gigante arcano confessore.....	20
Ssvaklor superiore.....	20
Tronco notturno antico.....	20

Boschivo (archetipo).....	+2
Deformato magicamente (archetipo).....	+0, +1 o +2
Incantesimo vivente (archetipo).....	varia
A mente vuota (archetipo).....	+1

LISTA DEI MOSTRI PER LEP

Mostro	DV	ML	LEP
Armand	5	3	8
Athame	9	3	12
Berretto rosso	4	4	8
Cacciatore astrale	12	6	18
Cangiante	1	0	1*
Canoloth (yugoloth)	6	5	11
Caprinide	3	1	4
Demone delle frecce	10	8	18
Dracotauro	3	5	8
Felarca	7	5	12
Flind (gnoll)	2	2	4
Forgiato	1	0	1*
Forgiato d'assalto	4	4	8
Forgiato esploratore	1	0	1*
Gigante delle sabbie	15	4	19
Glaistig	6	4	10
Goblin delle foreste	1	1	2*
Grimweird	12	3	15
Gulgar	10	5	15
Harssaf	6	4	10
Kenku	1	0	1*
Lhosk	8	3	11
Lucertoloide scaglianera	4	3	7
Lucertoloide del tramonto velenoso	1	1	2*
Lumi	2	2	4
Mezzoloth (yugoloth)	10	5	15
Morfico	1	0	1*

Mostro	DV	ML	LEP
Mummia di sale	12	6	18
Nycaloth (yugoloth)	14	5	19
Nycter	3	2	5
Ogre spaccateschi	8	3	11
Orso segugio	10	4	14 ^c
Petalo	1	2	3 ^c
Quaraphon	9	5	14
Rakshasa ak'chazar	17	5	22
Rakshasa naztharune	11	5	16
Reietto arboreo	2	4	6
Rejkar	5	6	11
Seryulin	10	4	14 ^c
Sorvegliante dei boschi	8	3	11
Spina	6	2	8 ^c
Troll delle caverne	9	6	15
Troll cristallino	10	5	15
Troll delle foreste	5	5	10
Troll della guerra	12	6	18
Troll delle montagne	15	5	20
Ultraloth (yugoloth)	18	5	23

* Questa razza non possiede Dadi Vita razziali; il LEP presume che la creatura abbia un livello di classe.
^c Creatura appropriata solo come gregario.

MOSTRI, MOSTRI E ANCORA MOSTRI

Questo volume presenta un'orda inarrestabile di creature che vanno dall'anguilla dragona allo zezir. Un serraglio di bestie, colossi e creature feroci di ogni genere, sono pronte a combattere o a stringere amicizia con i personaggi di qualsiasi campagna.

Questo supplemento per il gioco di D&D® offre una gamma riccamente illustrata di nuove creature come l'artiglio ossuto, il gigante arcano e il golem di ragnatela. Comprende anche varie versioni avanzate di alcuni mostri e sezioni tattiche per aiutare il DM a gestire con efficacia le creature più complesse. Inoltre, molte schede contengono informazioni sui luoghi più frequentati dalle creature nelle ambientazioni di FORGOTTEN REALMS® e di EBERRON™.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-155-5



9 788882 881559

Prezzo: € 29,95

Per usare questo supplemento, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*™ e della *Guida del DUNGEON MASTER*™. Un giocatore necessita del solo

Manuale del Giocatore.

Visita il nostro sito web all'indirizzo www.wizards.com/dnd