



Compendio dei Mostri:

I MOSTRI DI FAERÛN



James Wyatt e Rob Heinsoo
FORGOTTEN REALMS®

Elenco dei mostri in ordine alfabetico

Aarakocra	11	Drago (generale)	31	Licantropo	87	Sfera di distruzione	
Aballin	11	Drago del canto	33	Lich	90	(fantasma)	87
Abishai (baatezu)	12	Drago fantasma	87	Lich buono	91	Sfera oculare	
Abishai bianco (baatezu)	12	Drago marrone	34	Lich di Bane	91	(affine dei beholder)	15
Abishai blu (baatezu)	13	Drago d'ombra	36	Lythari (licantropo)	90	Shalarin	75
Abishai nero (baatezu)	12	Drago delle profondità	37	Malaugrym	56	Sharn	76
Abishai rosso (baatezu)	13	Drago zanna	38	Maledetto	92	Sinistro (pipistrello	
Abishai verde (baatezu)	12	Dragonide	40	Maledetto (5° livello)	93	delle profondità)	68
Affine dei beholder,		Duergar (nano)	61	Meazel	57	Siv	77
bacio fatale	14	Eletto	40	Mezzo-immondo,		Spirito Zhentarim	87
Affine dei beholder,		Estrattore (affine		draegloth	58	Squalo mannaro	90
estrattore	15	dei beholder)	15	Morto di Bane	59	Stirpeplanare, genasi	78
Affine dei beholder,		Fantasma	86	Myrlochar	60	Stirpeplanare, tiefling	80
sfera oculare	15	Fauce aberrante	41	Nani artici	61	Tanarukk (tiefling)	81
Alaghi	17	Fey'ri (tiefling)	80	Nani degli scudi	60	Terricolo	81
Albero oscuro	17	Gatto mannaro	90	Nani della giungla	61	Tiefling (stirpeplanare)	80
Alhoon (illithilich)	91	Genasi (stirpeplanare)	78	Nani dorati	61	Tiranno della nebbia,	
Arcilich (lich buono)	92	Genasi del fuoco	79	Nani grigi (duergar)	61	zombi	84
Arpista spettrale		Genasi dell'acqua	79	Nani selvaggi	61	Tritone del fuoco	82
(fantasma)	87	Genasi dell'aria	79	Nano Faerûniano	60	Unicorno nero	83
Artiglio strisciante	18	Genasi della terra	80	Nishruu	62	Urdunnir (nano)	61
Asabi	19	Ghaunadan	42	Nyth	63	Wemic	83
Bacio fatale (affine dei		Ghour (demone)	28	Orrore corazzato	64	Yochlol (demone)	29
beholder)	14	Gibberling	43	Pantera spettrale	65	Yuan-ti	94
Baelnorn (lich buono)	92	Gigante	44	Peryton	65	Zombi, tiranno	
Beholder magi (classe		Gigante della nebbia	44	Phaerimm	66	della nebbia	84
di prestigio)	20	Gigante di Phaerlin	45	Pipistrello d'ossa			
Bestia di Malar	21	Goblin del Dekanter	45	(pipistrello delle			
Bestia di Xvim	85	Golem di diamante	48	profondità)	68		
Bestia oscura	23	Golem di gemma	46	Pipistrello delle			
Bullywug	24	Golem di rubino	46	profondità	67		
Cacciatore notturno		Golem di smeraldo	47	Pipistrello mannaro	89		
(pipistrello delle		Golem di Thay	48	Progenie abissale	69		
profondità)	68	Grande manto		Pterade	70		
Camminatore gigante	25	assassino	49	Quaggoth	70		
Chitina	25	Guardiacovata (yuan-ti)	96	Ragno peloso	72		
Choldrith	26	Guardiano crudele		Ragno sotterraneo	71		
Cocodrillo mannaro	89	(guardiano di Bane)	51	Ragno spada	72		
Codauncinata (asabi)	19	Guardiano di Bane	50	Revenant	93		
Combattente spaventoso	27	Guardiano verde	51	Revenant (7° livello)	94		
Corrotto (yuan-ti)	95	Gulgutidra	52	Scavatombe	72		
Demone, ghour	28	Hybsil	53	Scorpioide	73		
Demone, yochlol	29	Ibrandlin	54	Segugio infernale			
Doppelganger superiore	30	Illithilich	91	Bestia di Xvim	86		
Draegloth		Lare di Bane	54	Sentinella fantasma	87		
(mezzo-immondo)	58	Leucrotta	55	Serpente di ghiaccio	74		

MOSTRI PER TIPO (E SOTTOTIPO)

Aberrazione: affine dei beholder (tutti), choldrith, fauce aberrante, grande manto assassino, gulgutidra, nyth, phaerimm, progenie abissale, sharn

(Acquatico): bullywug, shalarin, siv

(Aria): drago zanna, gigante della nebbia

Bestia: cacciatore notturno, sinistro

Bestia magica: bestia oscura, camminatore gigante, lare di Bane, leucrotta, pantera spettrale, peryton, unicorno nero

Costrutto: artiglio strisciante, golem (tutti), orrore corazzato, scavatombe

Drago: drago (tutti), ibrandlin

Elementale (Aria): serpente di ghiaccio

(Elettricità): drago del canto

Esterno (Caotico): draegloth, ghour, myrlochar, nishruu, yochlol

Esterno (Fuoco): segugio infernale bestia di Xvim

Esterno (Legale): abishai, segugio infernale bestia di Xvim

Esterno (Malvagio): abishai, draegloth, ghour, myrlochar, segugio infernale bestia di Xvim, yochlol

Folletto: hybsil

(Freddo): serpente di ghiaccio

(Fuoco): camminatore gigante, ibrandlin, tritone del fuoco

Gigante: giganti (entrambi)

(Incorporeo): pantera spettrale

Melma: aballin

Mutaforma: bestia di Malar, doppelganger superiore, ghaunadan, licantropo (tutti), malaugrym, pterade

Non morto: combattente spaventoso, fantasma (tutti), guardiano di Bane, lich (tutti), maledetto, morto di Bane, pipistrello d'ossa, revenant, zombi tiranno della nebbia

(Ombra): drago d'ombra

Parassita: ragno peloso, ragno spada

(Rettile): asabi, codauncinata, dragonide, pterade, tritone del fuoco

(Terra): drago delle profondità, drago marrone, gigante di Phaerlin

Umanoide: asabi, bullywug, codauncinata, gibberling, nano (tutti), shalarin, siv

Umanoide mostruoso: aarakocra, alaghi, chitina, dragonide, eletto, goblin del Dekanter, meazel, quaggoth, scorpioide, terricolo, tritone del fuoco, wemic, yuan-ti

Vegetale: albero oscuro, guardiano verde



Introduzione

Provengono dalle profondità della terra, dalla sterminata manifestazione dell'oscuro Sottosuolo.

Emergono dalle fosse nauseabonde dell'Abisso, dalla intricata e sconfinata tela della Regina dei Ragni, dal Bastione dell'Odio, residenza del Divino Figlio di Bane.

Nati da antiche maledizioni e cresciuti in magici laboratori, generati in rituali aberranti e plasmati in catastrofi soprannaturali.

Sono gli schiavi di volontà divine e i resti distrutti della furia divina, inarrestabili forze di distruzione e inafferrabili agenti di corruzione.

Dalla città degli elfi scuri Menzoberranzan, alla sotterranea città di Skullport, rifugio per ladri, criminali e mostri; dai territori commerciali degli astuti Maghi Rossi, artefici di oggetti magici, ai templi sacrileghi di Cyric, Xvim e Shar; dalle gole al di sotto di Darkhold, roccaforte occidentale degli Zhentarim, fino ai cieli sopra i Monti della Stella...

Vagano superbi per le montagne, dal Dorso del Mondo ai Picchi del Tuono, e per le foreste sotterranee, dal Bosco di Neverwinter all'antica patria elfica di Cormanthor. Cacciano nel Grande Deserto di Anauroch e nel Mare delle Stelle Cadute. Minacciano la fragile pace delle selvagge Marche d'Argento, aggiungendosi al caos urbano di Westgate e Waterdeep, inseguendo le ombre delle Valli... sfidando persino il vigile sguardo di Elminster, l'Eletto di Mystra.

Demoni e mezzo-demoni, draghi e dragonidi, cadaveri animati e spiriti irrequieti, fruitori di magia o divoratori di magia; ecco le creature che popolano Faerûn, i mostri dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®.

Questo volume contiene la descrizione di più di ottanta creature a cui dar vita nel corso delle avventure di DUNGEONS & DRAGONS®. Si possono utilizzare nel gioco di D&D, ma se si sta sfruttando l'ambientazione di FORGOTTEN REALMS, allora gli ulteriori dettagli qui contenuti renderanno questi mostri una parte memorabile dell'avventura. Molti mostri hanno vincoli speciali con certe divinità, con esseri maligni o con i luoghi di Faerûn, cuore dei Reami. Altri riflettono semplicemente la natura dei Reami, un luogo dove tutto può succedere, specialmente se vi è coinvolta la magia.

PRESENTAZIONE

Questa introduzione spiega come leggere la scheda di ogni creatura, e comprende un riassunto dei tipi di attacchi e delle capacità più comuni.

Le creature sono elencate per nome in ordine alfabetico. Alcune creature, come l'abishai, sono elencate nella loro scheda dalla più debole alla più forte.

L'appendice che segue il corpo principale del testo introduce e descrive un gruppo di creature che vengono costruite aggiungendo un "archetipo" a un tipo già esistente di creatura. Un esempio è il maledetto, che viene costruito aggiungendo l'archetipo del "maledetto" a una certa gamma di possibili creature.

Alla fine del libro viene presentata una lista di creature elencate in base al Grado di Sfida, rendendo più facile per il Dungeon Master adattare gli incontri al livello del gruppo di personaggi giocatori.

LEGGERE LE SCHEDE

Le schede di ogni creatura sono presentate utilizzando il medesimo formato generico, descritto di seguito, in cui le informazioni vengono presentate in forma riassuntiva. Per avere informazioni complete sulle capacità delle creature, consultare il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*.

STATISTICHE PRINCIPALI SCHEMATIZZATE

Questa parte del testo contiene le informazioni di gioco basilari sulla creatura.

Nome

Questo è il nome con il quale la creatura è solitamente conosciuta. Il testo descrittivo (che segue le statistiche principali e le statistiche secondarie) può riportare altri nomi.

Tipo e Taglia

Questa voce comprende la taglia della creatura (Enorme, per esempio). Le nove categorie di taglia sono brevemente descritte nella ta-

bella sottostante. Un modificatore di taglia può applicarsi alla Classe Armatura (CA) della creatura, così come al bonus di attacco e a certe abilità. La taglia di una creatura determina quale possa essere la portata dei suoi attacchi in mischia e quanto spazio occupi in un combattimento (vedi "Faccia/Portata", sotto, e anche "Creature grandi e piccole in combattimento", pagina 131 del *Manuale del Giocatore*).

TAGLIA DELLA CREATURA

Taglia	CA/Modificatore all'attacco	Dimensione*	Peso**
Piccolissima	+8	15 cm o meno	56 grammi o meno
Minuta	+4	15 cm - 30 cm	56 grammi - 0,45 kg
Minuscola	+2	30 cm - 60 cm	0,45 kg - 3,6 kg
Piccola	+1	60 cm - 1,20 m	3,6 kg - 27 kg
Media	0	1,20 m - 2,40 m	27 kg - 225 kg
Grande	-1	2,40 m - 4,80 m	225 kg - 1.800 kg
Enorme	-2	4,80 m - 9,60 m	1.800 kg - 14.400 kg
Mastodontica	-4	9,60 m - 19,20 m	14.400 kg - 112.500 kg
Colossale	-8	19,20 m o più	112.500 kg o più

* L'altezza dei bipedi, la lunghezza dei quadrupedi (a partire dal naso fino all'inizio della coda).

** Si presume che la creatura sia della densità di un animale normale. Una creatura di pietra peserà notevolmente di più. Una creatura gassosa peserà molto meno.

Questa voce indica anche il tipo della creatura (gigante, per esempio). Il tipo determina il modo in cui la magia ha effetto sulla creatura; per esempio, l'incantesimo *comandare vegetali* ha effetto solo sulle creature del tipo vegetale. Il tipo determina anche molte delle caratteristiche e delle capacità della creatura, come descritto di seguito.

Aberrazione: Un'aberrazione è una creatura dotata di una bizzarra anatomia, strane capacità, una mentalità aliena, o una qualsiasi combinazione di queste tre cose. A meno che non sia indicato altrimenti, le aberrazioni sono dotate di scurovisione fino a 18 metri di distanza (vedi pagina 82 della *Guida del Dungeon Master*). Esempio: choldrith.

Animale: Un animale è una creatura non umanoide, generalmente vertebrata. Per ulteriori informazioni sugli animali, vedi il *Manuale dei Mostri*. (Questo libro non contiene alcun mostro del tipo animale.)

Bestia: Una bestia è una creatura fantastica, vertebrata e dotata di un'anatomia abbastanza normale e priva di capacità magiche o insolite. A meno che non sia indicato diversamente, le bestie sono dotate di visione crepuscolare e scurovisione fino a 18 metri di distanza. Esempio: cacciatore notturno (pipistrello delle profondità).

Bestia magica: Le bestie magiche sono simili alle bestie ma possiedono capacità soprannaturali o straordinarie. A meno che non venga indicato altrimenti, possiedono la scurovisione fino a 18 metri di distanza e anche la visione crepuscolare. Esempio: peryton.

Costrutto: Un costrutto è un oggetto animato o una creatura costruita artificialmente. I costrutti sono generalmente privi di un punteggio di Intelligenza e non dispongono mai di un punteggio di Costituzione. Un costrutto è immune agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici.

I costrutti non guariscono dal danno per conto proprio, a meno che non vengano curati. I costrutti possono venir riparati allo stesso modo di un oggetto. Un costrutto con le qualità speciali rigenerazione e guarigione rapida trae beneficio da queste ultime.

Un costrutto non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristiche o a quelli di energia. È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che l'effetto non operi anche sugli oggetti). Un costrutto non corre il rischio di morire a causa del danno massiccio (vedi pagina 129 del *Manuale del Giocatore*), ma quando viene ridotto a 0 punti ferita o meno è immediatamente distrutto. Siccome non è mai stato veramente vivo, un costrutto non può essere rianimato o risorto.

A meno che non sia indicato altrimenti, i costrutti sono dotati di scurovisione fino a 18 metri di distanza. Esempio: orrore corazzato.

Drago: Un drago è una creatura rettile, di solito alata, dotata di capacità magiche o insolite. I draghi sono immuni agli effetti che provocano il sonno e la paralisi. A meno che non sia indicato altrimenti, i draghi sono dotati di scurovisione fino a 18 metri di distanza e anche di visione crepuscolare. Esempio: drago zanna.

Elementale: Un elementale è una creatura composta da uno dei

quattro elementi classici: aria, terra, fuoco o acqua. È immune ai veleni, al sonno, alla paralisi e allo stordimento. Gli elementali non hanno un fronte o una schiena definiti e di conseguenza non sono soggetti ai colpi critici e agli attacchi ai fianchi. A meno che non venga indicato altrimenti, sono dotati di scurovisione fino a 18 metri di distanza.

Un elementale ucciso non può essere rianimato o risorto, ma un *desiderio* o un *miracolo* possono riportarlo in vita. Esempio: serpente di ghiaccio.

Esterno: Un esterno è una creatura non elementale che proviene da un'altra dimensione, realtà o piano di esistenza. A meno che non venga indicato altrimenti, un esterno dispone di scurovisione fino a 18 metri di distanza.

Un esterno ucciso non può essere rianimato o risorto, ma un *desiderio* o un *miracolo* lo può riportare in vita. Esempio: myrlochar.

Folletto: Un folletto è una creatura dotata di capacità soprannaturali e di legami con la natura o con qualche altra forza o luogo. I folletti hanno di solito un aspetto umano. A meno che non sia indicato altrimenti, i folletti sono dotati di visione crepuscolare. Esempio: hybsil.

Gigante: Un gigante è una creatura umanoide dotata di grande forza, generalmente di taglia Grande o superiore. I giganti sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e di qualsiasi altra arma indicata nella loro scheda. A meno che non sia indicato altrimenti, i giganti sono dotati di scurovisione fino a 18 metri di distanza. Esempio: gigante della nebbia.

Melma: Una melma è una creatura amorfa o dalla forma mutabile. Le melme sono immuni ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non hanno un fronte o una schiena definiti, e di conseguenza non sono soggette a colpi critici o attacchi ai fianchi. Le melme sono cieche ma dispongono della qualità speciale vista cieca. Non possiedono un punteggio di Intelligenza e di conseguenza sono immuni a tutti gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Esempio: aballin.

Le melme non hanno un valore di armatura naturale, ma sono ad ogni modo difficili da eliminare in quanto i loro corpi sono perlopiù composti da protoplasma. Questa proprietà viene evidenziata dai punti ferita bonus (in aggiunta a quelli derivati dai Dadi Vita o dal punteggio di Costituzione) che ricevono in base alla taglia, come indicato nella tabella sottostante.

Taglia della melma	Punti ferita bonus	Taglia della melma	Punti ferita bonus
Piccolissima	-	Grande	15
Minuta	-	Enorme	20
Minuscola	-	Mastodontica	30
Piccola	5	Colossale	40
Media	10		

Mutaforma: Questo tipo di creatura ha un corpo stabile, ma può assumere altre forme. A meno che non sia indicato altrimenti, i mutaforma hanno scurovisione fino a 18 metri di distanza. Esempio: ghaunadan.

Non morto: I non morti sono creature un tempo viventi e ora animate da una forza spiritica o soprannaturale. I non morti sono immuni ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti mortali e a quelli necromantici, inoltre, ignorano tutti gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), a meno che l'effetto non abbia specifica influenza sui non morti. I non morti non sono soggetti a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche o di energia. Non hanno un punteggio di Costituzione e sono di conseguenza immuni a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti). Un incantatore non morto utilizza il suo modificatore di Carisma quando deve effettuare una prova di Concentrazione.

I non morti privi di un punteggio di Intelligenza non possono curarsi da soli, ma possono essere curati. L'energia negativa (come un incantesimo *infliggi ferite*) può guarire una creatura non morta. Le qualità speciali rigenerazione e guarigione rapida operano comunque, quale che sia il punteggio di Intelligenza della creatura.

Una creatura non morta non rischia di morire a causa del danno massiccio, ma se viene ridotta a 0 o meno punti ferita, viene immediatamente distrutta. La maggior parte dei non morti possiede scurovisione fino a 18 metri di distanza.

I non morti non possono essere rianimati. *Resurrezione* può aver ef-

fetto su di loro, ma siccome le creature non morte generalmente non desiderano essere riportate in vita, questi tentativi di solito non hanno efficacia (vedi "Ripartire in vita i morti", pagina 152 nel *Manuale del Giocatore*). Esempio: combattente spaventoso.

Parassita: Questo tipo include insetti, aracnidi, artropodi, vermi e simili invertebrati. I parassiti non hanno punteggio di Intelligenza, e sono immuni agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). A meno che non sia indicato altrimenti, i parassiti hanno scurovisione fino a 18 metri di distanza. Esempio: ragno peloso.

Umanoide: Un umanoide è generalmente una creatura con due braccia, due gambe e una testa, oppure torso, braccia e una testa umani. Gli umanoidi hanno poche o nessuna capacità soprannaturale o straordinaria, e generalmente sono di taglia Media o Piccola. Ogni creatura umanoide possiede anche un modificatore per il tipo (vedi sotto). Gli umanoidi sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e di qualsiasi arma indicata nella loro scheda. Esempio: bullywug.

Umanoide mostruoso: Queste sono creature umanoidi con tratti mostruosi o animali, spesso dotate di capacità soprannaturali. A meno che non venga indicato altrimenti, gli umanoidi mostruosi possiedono la scurovisione fino a 18 metri di distanza. Gli umanoidi mostruosi sono competenti con tutte le armi semplici e con qualsiasi arma sia indicata nella loro scheda. Esempio: tritone del fuoco.

Vegetale: Questo tipo comprende le creature vegetali. I vegetali sono immuni ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non sono soggetti ai colpi critici e agli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), a meno che la descrizione dell'effetto non indichi specificatamente che influenza i vegetali. A meno che non sia indicato altrimenti, i vegetali sono dotati di visione crepuscolare. Esempio: albero oscuro.

Modificatori per il tipo

Una nota tra parentesi che segue il tipo della creatura indica un modificatore per il tipo (fuoco, per esempio), che sta a significare che la creatura viene associata con un elemento, una forma di energia, una condizione di vita, o qualcosa di simile. Un modificatore per il tipo produce un sottotipo all'interno di un tipo più grande, come gli umanoidi (goblinoidi); lega insieme personaggi che dividono tratti comuni, come gli esterni (malvagi); o mette in relazione membri di differenti tipi. Per esempio, gli ibrandlin e i camminatori giganti appartengono rispettivamente al tipo drago e bestia magica, ma fanno anche parte del sottotipo fuoco.

Alcuni comuni modificatori per il tipo che incidono sulle caratteristiche di una creatura sono descritti di seguito.

Freddo: Una creatura del freddo è immune ai danni da freddo. Subisce danni raddoppiati dal fuoco, a meno che non sia concesso un tiro salvezza per dimezzare i danni, nel qual caso subisce metà danni se supera il tiro salvezza e danni raddoppiati se lo fallisce.

Fuoco: Una creatura del fuoco è immune ai danni da fuoco ma riceve danni raddoppiati da freddo, a meno che non le sia permesso un tiro salvezza per dimezzare i danni. In questo caso, se il tiro salvezza ha successo riceve metà danni, e danni raddoppiati se il tiro salvezza fallisce.

Incorporeo: Una creatura incorporea non ha un corpo fisico. Può essere danneggiata solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o superiori, e da incantesimi, capacità magiche o capacità soprannaturali. È immune a tutti i tipi di attacchi non magici. Anche quando viene colpita da incantesimi o armi magiche, ha una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno provocato da una fonte fisica (eccetto per gli effetti di forza, come *dardo incantato*, o gli attacchi compiuti con le armi con *tocco fantasma*). Una creatura incorporea non possiede un'armatura naturale, ma ha un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma (sempre almeno di +1, anche se il punteggio di Carisma della creatura normalmente non concederebbe alcun bonus).

Una creatura incorporea può attraversare gli oggetti solidi a piacimento, ma non gli effetti di forza. I suoi attacchi oltrepassano (ignorano) le armature naturali, le armature e gli scudi, ma i bonus di deviazione e gli effetti di forza (come *armature magica*) funzionano normalmente contro di essa. Una creatura incorporea si muove senza far rumore e non può essere udita con una prova di Ascoltare, a meno che non sia lei a desiderarlo. Non ha un punteggio di Forza, e quindi il suo modificatore di Destrezza si applica sia agli attacchi in mischia che a quelli a distanza.

Dadi Vita

Questa voce indica il numero e il tipo di Dadi Vita di cui la creatura dispone e qualsiasi punto ferita bonus. Una nota tra parentesi indica i punti ferita medi della creatura.

Il totale dei Dadi Vita della creatura indica anche il suo livello allo scopo di determinare il modo in cui gli incantesimi hanno effetto su di essa, la velocità della sua guarigione naturale, e il massimo grado di unabilità.

Iniziativa

Questa voce indica il modificatore della creatura all'iniziativa. Una nota fra parentesi illustra quale sia l'origine del modificatore (normalmente il modificatore di Destrezza della creatura e il talento Iniziativa Migliorata, se la creatura lo possiede).

Velocità

Questa voce mostra la velocità tattica via terra di una creatura (la distanza che può coprire con un movimento). Se la creatura indossa un'armatura che ne riduce la velocità, questo fattore viene indicato in una nota tra parentesi che indica il tipo di armatura; la velocità base di una creatura senza armatura viene indicata di seguito.

Se la creatura dispone di altre modalità di spostamento, queste sono indicate dopo la prima voce. A meno che non sia indicato altrimenti, i metodi di spostamento sono naturali (non magici).

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

Scalare: Una creatura con una velocità in scalata possiede l'abilità Scalare gratuitamente e riceve un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Scalare. La creatura deve compiere una prova di Scalare ogni volta che si arrampica su di un muro o di una pendenza con una CD maggiore di 0, ma può sempre scegliere di prendere 10 (vedi "Prove senza tiri", pagina 61 del *Manuale del Giocatore*), anche se le viene fatta fretta o è minacciata mentre si sta arrampicando. La creatura si arrampica alla velocità indicata. Se sceglie un'azione di scalare accelerato (vedi "Scalare", pagina 74 del *Manuale del Giocatore*), si muove al doppio della velocità di scalata indicata (o alla sua normale velocità via terra, quale che sia inferiore) e deve effettuare una singola prova di Scalare con una penalità di -5. Le creature non possono compiere l'azione di corsa mentre si arrampicano.

Scavare: La creatura può aprirsi la strada attraverso la terra soffice, ma non attraverso la roccia, a meno che il suo testo descrittivo non dica altrimenti. Le creature non possono impiegare l'azione di corsa mentre stanno scavando.

Volare: La creatura può volare alla velocità indicata se trasporta non più di un carico medio (vedi "Capacità di trasporto", pagina 141 del *Manuale del Giocatore*, e Forza, sotto). Tutte le velocità in volo includono una nota tra parentesi che indica la manovrabilità, come segue.

Perfetta: La creatura può compiere praticamente qualsiasi manovra aerea desideri. Essa si muove attraverso l'aria tanto bene quanto un umano su di un terreno non accidentato.

Buona: La creatura è molto agile nell'aria (come una mosca o un colibrì), ma non è in grado di cambiare direzione tanto in fretta quanto una creatura con manovrabilità perfetta.

Normale: La creatura può volare come un piccolo uccello.

Scarsa: La creatura vola come un grosso uccello.

Maldestra: La creatura è a malapena in grado di volare.

Le creature che volano possono compiere attacchi in picchiata. Un attacco in picchiata funziona come una carica, ma la creatura in picchiata deve spostarsi di almeno 9 metri. Può compiere solo un attacco con gli artigli, ma questi infliggono danni raddoppiati. Le creature che volano possono compiere l'azione di corsa, purché stiano volando in linea retta.

Per ulteriori informazioni, vedi "Movimento tattico aereo", pagina 69 nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Classe Armatura (CA)

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

Attacchi

Questa voce indica tutti gli attacchi fisici della creatura, che siano fatti con armi naturali o manufatte.

Armi naturali: Comprendono denti, artigli, pungiglioni e simili. La voce indica il numero di attacchi e l'arma (2 artigli, per esempio), il bonus di attacco, e la forma dell'attacco (mischia o a distanza). La prima indicazione è per l'arma primaria della creatura, con un bonus di attacco che comprende modifiche 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 Preferita può utilizzare il suo modificatore di Destrezza negli attacchi in mischia.

Le armi restanti sono secondarie e hanno un -5 al bonus di attacco, quale che sia il loro numero. Le creature con il talento Multiattacco (vedi "Talenti" sotto) subiscono solo una penalità di -2 agli attacchi secondari.

Tutto ciò supponendo che la creatura stia compiendo un attacco completo (vedi "Azioni di attacco", pagina 122 del *Manuale del Giocatore*) e che stia impiegando tutte le sue armi naturali. Se una creatura sceglie invece l'opzione attacco (e quindi compie un singolo attacco), usa il bonus per il suo attacco primario.

A meno che non sia indicato altrimenti, le armi naturali provocano una minaccia di colpo critico solo con un 20 naturale.

Armi manufatte: Le creature che impiegano spade, archi, lance e simili seguono le stesse regole dei personaggi, incluse quelle per gli attacchi multipli e le penalità per il combattimento a due armi. Vengono indicati tutti i passi in una sequenza di attacchi multipli, e vengono indicati anche tutti i modificatori.

Danni

Questa voce mostra i danni che infligge ognuno degli attacchi della creatura. I danni prodotti da un attacco sono sempre almeno di 1 danno, anche se una sottrazione al tiro del dado comporta come risultato 0 o meno.

Armi naturali: I danni dell'attacco primario di una creatura comprendono il suo pieno modificatore di Forza (una volta e mezzo il suo bonus di Forza se si tratta dell'unico attacco della creatura). Gli attacchi secondari sommano solo metà del bonus di Forza della creatura.

Se un qualsiasi attacco produce un qualche effetto speciale oltre i danni (veleno, malattia ecc.), l'informazione viene riportata qui.

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

Le armi naturali hanno un tipo proprio come le altre armi. I più comuni sono riassunti qui sotto.

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

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

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

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

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

Armi manufatte: Le creature che impiegano 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), mentre l'arma secondaria somma solo metà del bonus di Forza.

Faccia/Portata

Questa voce descrive quanto spazio necessita la creatura per combattere efficacemente e quanto debba essere vicino ad un avversario per minacciare lo spazio che questi occupa. Tutto ciò viene scritto nel formato [m] per [m]/[m]: i numeri prima della barra indicano lo spazio di cui la creatura ha bisogno per combattere (prima larghezza, poi lunghezza). Il numero dopo la barra è la portata naturale della creatura. Se la creatura ha una portata eccezionale a causa di un'arma, un tentacolo o simile oggetto, la portata estesa e la sua fonte sono annotate tra parentesi.

Capacità speciali

Molte creature dispongono di capacità insolite, che possono comprendere, tra le altre, insolite forme di attacco, resistenza o vulnerabilità a certi tipi di danno, e sensi sviluppati. La scheda di una creatura di-

vide queste capacità in "Attacchi speciali" e "Qualità speciali". L'ultima categoria comprende difese, vulnerabilità e altre capacità speciali che non sono metodi di attacco.

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

Straordinaria: Le capacità straordinarie sono non magiche, non spariscono in un campo antimagia e non sono soggette a nulla che interrompa la magia. Utilizzare una capacità straordinaria è un'azione gratuita, a meno che non venga indicato altrimenti.

Magica: Le capacità magiche sono simili e agiscono esattamente come incantesimi (anche se non sono propriamente incantesimi e quindi non hanno componenti verbali, somatiche, materiali, focus o PE). Spariscono in un campo antimagia e sono soggette alla resistenza agli incantesimi.

Le capacità magiche generalmente possono essere utilizzate un numero limitato di volte. Una capacità magica che può essere utilizzata "a volontà" non ha limiti d'impiego. Utilizzare una capacità magica è un'azione standard a meno che non venga indicato altrimenti, e farlo mentre si è minacciati provoca un attacco di opportunità. Una capacità magica può essere interrotta proprio come un incantesimo. Le capacità magiche non possono essere impiegate come controincantesimo, né possono essere contrapposte.

Alle creature con capacità magiche viene assegnato un livello dell'incantatore che serve a definire quanto sia difficile dissolvere l'effetto magico o tutte le variabili dipendenti dal livello (come il raggio di azione o la durata) che la capacità possa avere. Il livello dell'incantatore della creatura non ha nessuna influenza su quali capacità magiche la creatura possa disporre; a volte può capitare che il livello dell'incantatore dato sia inferiore di quello che un personaggio in grado di lanciare incantesimi dovrebbe possedere per lanciare un incantesimo con lo stesso nome. Se non viene indicato nessun livello dell'incantatore, questo è pari ai Dadi Vita della creatura.

Il tiro salvezza (se c'è) per una capacità magica è $10 +$ il livello dell'incantesimo che la capacità replica o duplica $+$ il modificatore di Carisma della creatura.

Soprannaturale: Le capacità soprannaturali sono magiche e svaniscono in un campo antimagia, ma non sono soggette alla resistenza agli incantesimi. Utilizzare una capacità soprannaturale è un'azione standard, a meno che non venga indicato altrimenti. Le capacità soprannaturali possono aver un uso limitato o essere utilizzabili a volontà, proprio come le capacità magiche. Le capacità soprannaturali non provocano mai attacchi di opportunità né richiedono prove di Concentrazione. A meno che non sia indicato diversamente, una capacità soprannaturale ha un livello dell'incantatore effettivo pari ai Dadi Vita della creatura.

Attacchi speciali

Questa voce indica tutti gli attacchi speciali di una creatura nell'ordine in cui verranno più probabilmente utilizzati. La voce non è presente qualora la creatura non disponesse di attacchi speciali. I dettagli dei tipi più comuni di attacchi speciali vengono forniti qui e ulteriori informazioni vengono date nel testo descrittivo delle varie creature. In generale, "creatura" indica la creatura che sta impiegando l'attacco speciale, mentre "avversario" è il bersaglio dell'attacco.

Afferrare migliorato (Str): Se la creatura colpisce con un'arma da mischia (di solito un artiglio o un morso), infligge danni normali e può tentare di dare inizio a un'azione di lotta come azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità (vedi "Lottare", pagina 137 del *Manuale del Giocatore*). Non c'è bisogno di alcun attacco di contatto iniziale, e le creature Minuscole e Piccole non subiscono alcuna penalità speciale di taglia. A meno che non sia indicato altrimenti, afferrare migliorato funziona solo contro quegli avversari che siano almeno di una taglia inferiore rispetto alla creatura. La creatura ha la possibilità di scegliere se dare inizio a una lotta come di norma, oppure usare semplicemente quella parte del corpo utilizzata nell'afferrare migliorato per trattenere l'avversario. Se sceglie la seconda opzione, subisce una penalità di -20 alle prove di lottare, ma non viene essa stessa considerata ingaggiata nella lotta; la creatura non perde il suo bonus di Destrezza alla CA ed è ancora in grado di minacciare un'area, e può impiegare i suoi restanti attacchi contro altri avversari. Può anche spostarsi (possibilmente trascinandolo via l'avversario), purché sia sufficientemente forte da trascinarsi dietro il peso dell'avversario.

Riuscire a trattenere non infligge alcun danno addizionale, a meno che la creatura non possieda anche la capacità stritolamento. Se la crea-

tura non stritola, ogni prova riuscita di lottare compiuta nei round successivi infligge automaticamente i danni indicati per l'attacco con cui sta trattenendo. Altrimenti, infligge anche danni da stritolamento (l'ammontare viene indicato nel testo descrittivo della creatura).

Quando una creatura comincia a trattenere dopo un attacco di afferrare migliorato, trascina l'avversario nel suo spazio. Questa azione non provoca attacchi di opportunità.

Arma a soffio (Sop): Un'arma a soffio di solito infligge danni ed è basata su qualche tipo di energia (come il soffio di acido). Concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni con una CD di $10 + 1/2$ dei DV della creatura che soffia $+$ il suo modificatore di Costituzione (l'esatta CD viene indicata nel testo descrittivo della creatura). Una creatura è immune alla sua stessa arma a soffio, a meno che non sia indicato altrimenti. Le armi a soffio sono descritte in forma abbreviata nella scheda della creatura.

Attacchi sonori (Sop): A meno che non sia indicato altrimenti, gli attacchi sonori seguono le stesse regole delle propagazioni (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 148 del *Manuale del Giocatore*); il raggio di azione di una propagazione viene misurato a partire dalla creatura che sta utilizzando l'attacco sonoro. Una volta che l'attacco sonoro è entrato in azione, assordare il soggetto o tapparsi le orecchie non ne impediscono gli effetti. Tapparsi le orecchie in anticipo, permette agli avversari di evitare di 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). Tapparsi le orecchie è un'azione di round completo e richiede della cera o qualche altro materiale isolante da infilarsi nelle orecchie.

Incantesimi (Mag): Alcune creature possono lanciare incantesimi arcani o divini esattamente come un incantatore (e possono anche attivare gli oggetti magici). Queste creature sono soggette alle stesse regole dei personaggi che lanciano incantesimi.

Le creature in grado di lanciare incantesimi non sono veri membri di una classe a meno che la loro scheda non dica altrimenti, e non ricevono privilegi di classe. Per esempio, una creatura che lancia incantesimi arcani come uno stregone non può acquisire un famiglia. Una creatura che ha accesso a incantesimi da chierico deve prepararli col metodo normale e non riceve incantesimi bonus.

Perdita di punti caratteristica (Sop): Alcuni attacchi sono in grado di ridurre il punteggio di una o più caratteristiche di un avversario. Questa perdita può essere permanente o temporanea (vedi "Perdita di punti caratteristica", pagina 77 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Risucchio di caratteristica: Questo effetto riduce permanentemente il punteggio della caratteristica di un avversario vivente che la creatura colpisce con un attacco in mischia. Il testo descrittivo della creatura indica la caratteristica e l'ammontare risucchiato. Se un attacco che produce una perdita permanente di punti caratteristica mette a segno un colpo critico, la perdita è raddoppiata (se il danno è espresso come un tiro di dado, tirare due dadi). Una creatura dotata di questa capacità guarisce di 5 danni (10 con un colpo critico) ogni volta che risucchia dei punti caratteristica, quale che sia il loro ammontare. Se l'ammontare curato eccede l'ammontare di punti ferita persi dalla creatura, essa guadagna tutta l'eccedenza come punti ferita temporanei.

Alcuni risucchi di caratteristica concedono un tiro salvezza sulla Tempra con una CD di $10 + 1/2$ dei DV della creatura che risucchia $+$ il suo modificatore di Carisma (l'esatta CD viene indicata nel testo descrittivo della creatura). Se non viene menzionato alcun tiro salvezza, vuol dire che non è concesso.

Danni di caratteristica: Questo attacco danneggia un punteggio di caratteristica di un avversario. Il testo descrittivo della creatura indica la caratteristica e l'ammontare del danno. Se un attacco che provoca danni alle caratteristiche mette a segno un colpo critico, infligge il doppio dei danni indicati (se il danno è espresso come un tiro di dado, tirare due dadi). I danni temporanei alle caratteristiche vengono ripristinati al ritmo di 1 danno al giorno per ogni caratteristica danneggiata. Molti attacchi con il veleno provocano danni alle caratteristiche, come anche le armi a soffio di alcune creature. Altre cause di danni alle caratteristiche comprendono il pungiglione dell'abishai verde, l'attacco con risucchio di sangue del bacio fatale e la nube debilitante che circonda lo zombi tiranno della nebbia.

Poteri psionici (Mag): Queste sono capacità che la creatura è in grado di generare grazie alle proprie facoltà mentali. Le capacità psioniche sono sempre usate a volontà (ovvero non hanno limiti d'impiego).

Presenza terrificante (Str): Questa capacità rende la sola presenza

della creatura sconvolgente per i suoi avversari. Entra immediatamente in azione, quando la creatura compie qualche tipo di azione spettacolare (una carica, un attacco o un ruggito). Gli avversari entro l'area di effetto e che assistono all'azione possono diventare spaventati o scossi (vedi pagina 85 della Guida del DUNGEON MASTER).

Le azioni necessarie per attivare la capacità sono fornite nel testo descrittivo della creatura. Il raggio di azione è di solito 9 metri, ma la scheda indicherà qualsiasi eccezione. La durata è solitamente di 5d6 round.

La capacità ha effetto solo sugli avversari i cui Dadi Vita o livelli siano inferiori a quelli della creatura. Un avversario che subisce l'effetto può tentare di resistergli con un tiro salvezza sulla Volontà (CD di $10 + 1/2$ dei DV della creatura terrificante + il suo modificatore di Carisma). Un avversario che superi il tiro salvezza è immune alla presenza terrificante della creatura per un giorno.

Raggio (Sop o Mag): Un raggio agisce come un attacco a distanza (vedi "Dirigere un incantesimo", pagina 148 del Manuale del Giocatore). Richiede un tiro per colpire di contatto a distanza, che ignora l'armatura e lo scudo e fa uso del bonus di attacco a distanza della creatura. Gli attacchi con il raggio sono sempre portati a corta gittata (non hanno incremento della gittata). Il testo descrittivo della creatura indica la gittata massima, gli effetti e qualsiasi tiro salvezza si debba applicare.

Risucchio di energia (Sop): Questo attacco priva l'avversario della sua forza vitale e si verifica automaticamente quando un attacco in mischia o a distanza va a segno. Ogni risucchio di energia effettuato con successo infligge uno o più livelli negativi (il testo descrittivo specifica quanti). Vedi "Risucchio di energia", pagina 81 della Guida del DUNGEON MASTER, per i dettagli. Se un attacco che include un risucchio di energia mette a segno un colpo critico, risucchia il doppio dell'ammontare indicato. Per ogni livello negativo inflitto ad un avversario la creatura guarisce di 5 danni (10 con un colpo critico). Se l'ammontare curato eccede l'ammontare di punti ferita persi dalla creatura, essa guadagna tutta l'eccedenza come punti ferita temporanei.

L'avversario colpito subisce una penalità di -1 a tutte le prove di abilità e caratteristica, agli attacchi, ai tiri salvezza, perde 5 punti ferita e perde un livello effettivo o Dado Vita (ogniquale volta il livello venga utilizzato per un tiro di dado o un calcolo) per ogni livello negativo. Un incantatore perde uno slot di incantesimi del livello più alto che possa lanciare e (se applicabile) un incantesimo preparato di quel livello; questa perdita persiste fino a quando il livello negativo non venga rimosso.

I livelli negativi rimangono per 24 ore o fino a quando non vengano rimossi da un incantesimo, come *ristorare*. In quel momento, l'avversario colpito deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD di $10 + 1/2$ dei DV della creatura che risucchia + il suo modificatore di Carisma). Con un successo, il livello negativo svanisce senza danni per la creatura. Con un fallimento, il livello negativo svanisce, ma anche il livello della creatura viene ridotto di uno. È necessario un diverso tiro salvezza per ogni livello negativo accumulato.

Sguardo (Sop): Un attacco con lo sguardo ha effetto quando l'avversario incrocia gli occhi con quelli della creatura (vedi "Attacchi con lo sguardo", pagina 72 della Guida del DUNGEON MASTER). L'attacco può avere quasi ogni sorta di effetto: pietrificazione, morte, charme e così via. Il tipico raggio di azione dello sguardo è 9 metri, ma è consigliabile controllare la scheda della creatura per i dettagli.

Il tipo di tiro salvezza contro un attacco con lo sguardo varia, ma è di solito un tiro salvezza sulla Volontà o sulla Tempra con una CD di $10 + 1/2$ dei DV della creatura che attacca con lo sguardo + il suo modificatore di Carisma (l'esatta CD viene indicata nel testo descrittivo della creatura). Un tiro salvezza effettuato con successo nega gli effetti. Gli attacchi con lo sguardo sono descritti in forma abbreviata nella scheda della creatura.

Ogni avversario entro il raggio di azione di un attacco con lo sguardo deve tentare un tiro salvezza ogni round all'inizio del suo turno in ordine di iniziativa. Anche solo guardare direttamente una creatura dotata di un attacco con lo sguardo rende l'avversario vulnerabile. Un avversario può evitare il tiro salvezza se riesce a non guardare la creatura in uno dei due modi:

Distogliendo lo sguardo: L'avversario evita di guardare il volto della creatura, fissando invece il suo corpo, la sua ombra, seguendola facendo uso di una superficie riflettente e così via. Ogni round, l'avversario ha una probabilità del 50% di non dover effettuare un tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo.

Utilizzando una benda: L'avversario non può vedere assolutamente la

creatura (cosa possibile anche voltando le spalle alla creatura o chiudendo gli occhi). La creatura con l'attacco con lo sguardo gode di totale occultamento contro questo avversario.

Una creatura dotata di attacco con lo sguardo, può scegliere di usare lo sguardo in maniera attiva come azione di attacco, concentrando lo sguardo su di un bersaglio entro il raggio di effetto. Quell'avversario deve effettuare un tiro salvezza ma può tentare di evitare lo sguardo come sopra indicato. In questo modo è possibile doversi salvare due volte contro lo sguardo della creatura nello stesso round, una volta all'inizio del proprio turno e un'altra durante il turno della creatura.

Gli attacchi con lo sguardo sono efficaci anche contro gli avversari eterei. Una creatura è immune al proprio sguardo a meno che non sia indicato altrimenti.

Stritolamento (Str): La creatura stritola l'avversario, infliggendo gli danni contundenti, dopo aver superato una prova di lottare (vedi "Lottare", pagina 137 del Manuale del Giocatore). La quantità di danni inflitti viene indicata nella scheda della creatura. Se la creatura dispone anche della capacità afferrare migliorato (vedi sopra), infligge danni da stritolamento oltre ai danni inflitti dall'arma utilizzata per afferrare.

Veleno (Str): Gli attacchi col veleno infliggono danni iniziali, come i danni di caratteristica (vedi sopra) o qualche altro effetto, ad un avversario che abbia fallito un tiro salvezza sulla Tempra. A meno che non sia indicato altrimenti, è necessario compiere un altro tiro salvezza dopo 1 minuto (quale che sia il risultato del primo tiro salvezza) per evitare danni secondari.

Il tiro salvezza sulla Tempra contro il veleno ha una CD di $10 + 1/2$ dei DV dell'avvelenatore + il modificatore di Costituzione dell'avvelenatore (l'esatta CD viene indicata nel testo descrittivo della creatura). Un tiro salvezza effettuato con successo evita di subire i danni.

Qualità speciali

Questa voce indica tutte le qualità speciali della creatura, presentandole nell'ordine in cui verranno probabilmente utilizzate. Questa voce non compare se la creatura non ha qualità speciali. Qui di seguito vengono riportati i dettagli delle qualità speciali più comuni.

Guarigione rapida (Str): La creatura recupera punti ferita ad un ritmo eccezionale, di solito 2 o più punti ferita per round, come indicato nella sua scheda (per esempio, un lare di Bane ha guarigione rapida 2). Ad eccezione di dove venga indicato altrimenti, la guarigione rapida funziona come la guarigione naturale (vedi pagina 129 nel Manuale del Giocatore). La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento, e non permette a una creatura di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo recise.

Olfatto acuto (Str): Questa capacità permette alla creatura di percepire i nemici in avvicinamento, di individuare gli avversari nascosti e di seguire tracce usando l'olfatto. Le creature dotate della capacità olfatto acuto possono identificare gli odori familiari alla stessa maniera in cui gli umani identificano i paesaggi familiari tramite la vista.

La creatura può individuare gli avversari entro 9 metri grazie al suo olfatto. Se l'avversario si trova sopravvento, il raggio di azione arriva fino a 18 metri; se si trova sottovento, il raggio di azione scende a 4,5 metri. Gli odori forti, come quelli prodotti dal fumo o da immondizia lasciata marcire, possono essere individuati fino al doppio della distanza indicata. Odori fortissimi come quelli prodotti da una moffetta o il fetore di gulgutidra, possono essere percepiti al triplo della normale distanza.

Quando una creatura individua un odore, l'esatta locazione non viene rivelata: percepisce solo la sua presenza nel raggio di azione. La creatura può compiere un'azione parziale per percepire la direzione da cui proviene l'odore. Se si muove entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, la creatura può determinare dove si trovi esattamente.

Una creatura con la capacità olfatto acuto può seguire le tracce usando l'olfatto, compiendo una prova di Saggezza per trovare o seguire una traccia. La tipica CD per una traccia fresca è 10 (non importa su quale tipo di terreno si trovi la traccia). La CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto sia forte l'odore della preda, il numero delle creature e l'età della traccia. Per ogni ora passata da quando la traccia è stata lasciata, la CD aumenta di 2. Per il resto, la capacità segue le regole del talento Seguire Tracce. Le creature che seguono tracce facendo uso dell'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Resistenza agli incantesimi (Str): La creatura è in grado di evitare gli effetti di incantesimi e capacità magiche rivolte contro di lei. La voce include un valore numerico. Per determinare se un incante-

simo o una capacità magica funziona, l'incantatore deve compiere una prova di livello (1d20 + livello dell'incantatore). Se il risultato è pari o superiore alla resistenza agli incantesimi (RI) della creatura, l'incantesimo funziona normalmente, ma la creatura ha comunque diritto all'eventuale tiro salvezza. Vedi "Resistenza agli incantesimi", pagina 78 nella Guida del DUNGEON MASTER, per i dettagli.

Resistenza all'energia (Str): La creatura ignora una parte dei danni del tipo indicato ogni round (di solito acido, freddo, fuoco o elettricità). La scheda indica l'ammontare e il tipo di danno ignorato. Per esempio, un goblin del Dekanter con resistenza al freddo 5, ignora i primi 5 danni da freddo che gli vengono inflitti ogni round.

Riduzione del danno (Sop): La creatura ignora i danni provocati dalla maggior parte delle armi e degli attacchi naturali. Le ferite guariscono immediatamente, oppure l'arma rimbalza senza infliggere danni (in entrambi i casi, l'avversario sa che l'attacco è stato inefficace). La creatura subisce danni normali dagli attacchi basati sull'energia (anche quelli non magici), dagli incantesimi, dalle capacità magiche e da quelle soprannaturali. Un'arma magica o una creatura dotata della sua stessa riduzione del danno possono essere in grado di danneggiare normalmente la creatura, vedi sotto.

La scheda indica la quantità di danni ignorati e il tipo di arma che nega la capacità. Per esempio, un licantropo ha riduzione del danno 15/argento: ogni volta che un nemico colpisce un licantropo con un'arma, il danno inflitto dall'attacco viene ridotto di 15 (fino ad un minimo di 0). Le armi d'argento, però, infliggono danni pieni.

Qualsiasi arma più potente di quella indicata nella nota, è anch'essa in grado di negare la capacità. (Per i dettagli, vedi Tabella 3-15: "Graduatoria della riduzione del danno", pagina 81 della Guida del DUNGEON MASTER).

Per esempio, un licantropo (riduzione del danno 15/argento) subisce normalmente i danni da armi con bonus magici di +1 o migliore, ma non da armi non magiche fatte di un materiale diverso dall'argento.

Per ciò che concerne il danneggiare altre creature dotate di riduzione del danno, le armi naturali della creatura sono considerate dello stesso tipo che serve a ignorare la propria innata riduzione del danno. Da notare, però, che la riduzione del danno offerta da incantesimi, come *pelle di pietra*, non conferiscono questa capacità. L'ammontare della riduzione del danno è irrilevante. Per esempio, un elementale dell'aria Grande (riduzione del danno 10/+1) infligge danni pieni ad un licantropo, come se gli attacchi dell'elementale fossero portati con un'arma +1.

Rigenerazione (Str): Le creature con questa capacità sono difficili da eliminare. I danni inflitti alle creature vengono trattati come se fossero danni debilitanti. La creatura recupera dai danni debilitanti ad un ritmo fisso per round, come indicato nella scheda (per esempio, una Bestia di Malar ha rigenerazione 6). Certi tipi di attacchi infliggono danni normali alla creatura, danni che non vengono rigenerati. Il testo descrittivo della creatura specifica i dettagli.

Una creatura rigenerante che ha perso i sensi a causa di danni debilitanti può essere uccisa con un colpo di grazia (vedi "Difensori indifesi", pagina 133 del Manuale del Giocatore). L'attacco non deve essere di un tipo che venga convertito automaticamente in danni debilitanti.

Le forme di attacco che non infliggono danni in punti ferita (per esempio, la maggior parte dei veleni e la disintegrazione) ignorano la rigenerazione. La rigenerazione, inoltre, non permette di recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento.

Le creature rigeneranti possono farsi ricrescere le parti del corpo perdute, o riattaccarsi gli arti recisi; i dettagli vengono forniti nella scheda della creatura. Le parti recise che non vengono riattaccate, avvizziscono e muoiono come di norma.

Vista cieca (Str): Utilizzando sensi non visivi, come la sensibilità alle vibrazioni, un olfatto acuto, un udito affinato o lo sfruttamento dell'eco, la creatura è in grado di manovrare e combattere bene quanto una creatura dotata di vista. L'invisibilità e l'oscurità sono irrilevanti, sebbene la creatura non sia comunque in grado di individuare le creature in forma eterea. Il raggio di azione della capacità viene indicato nel testo descrittivo della creatura. La creatura non deve, di solito, effettuare prove di Osservare o Ascoltare per notare creature nel raggio di azione della sua vista cieca.

Tiri salvezza

Questa voce indica i modificatori ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà della creatura, i quali tengono conto del suo tipo, dei modificatori delle caratteristiche e di qualsiasi qualità speciale.

Caratteristiche

Questa voce indica tutte e sei le caratteristiche della creatura, nell'ordine: For, Des, Cos, Int, Sag, Car. La maggior parte delle caratteristiche funziona come descritto nel Capitolo 1: "Caratteristiche" del Manuale del Giocatore, con le seguenti eccezioni.

Intelligenza: Una creatura può parlare tutti i linguaggi indicati nel suo testo descrittivo, più un ulteriore linguaggio per ogni punto del bonus di Intelligenza. Qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza di 3 o più, comprende perlomeno un linguaggio (il Comune, a meno che non sia indicato altrimenti).

Assenza di caratteristica: Alcune creature non possiedono certe caratteristiche. Queste creature non hanno un punteggio di caratteristica pari a 0: esse mancano del tutto della caratteristica. Il modificatore per l'assenza di una caratteristica è +0. Altri effetti dell'assenza di una caratteristica sono i seguenti.

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

Una creatura senza Forza non può esercitarne, di solito perché non possiede un corpo fisico (un nishruu, per esempio) o perché non è in grado di muoversi (un boletto stridente; vedi il Manuale dei Mostri). La creatura fallisce automaticamente le prove di Forza. Se la creatura può attaccare, si applica il suo modificatore di Destrezza all'attacco base invece del modificatore di Forza.

Destrezza: Qualsiasi creatura che possa muoversi ha almeno 1 punto di Destrezza. (Tutte le creature in questo libro hanno un punteggio di Destrezza.)

Una creatura senza il punteggio di Destrezza non può muoversi. Se è in grado di agire (lanciano incantesimi, ad esempio), si applica il suo modificatore di Intelligenza alle prove di iniziativa al posto del modificatore di Destrezza. La creatura fallisce tutti i tiri salvezza sui Riflessi e le prove di Destrezza.

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

Una creatura senza un punteggio di Costituzione non ha un corpo (uno spettro, per esempio; vedi il Manuale dei Mostri) o non ha metabolismo (un artiglio strisciante). È immune a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che l'effetto non funzioni anche sugli oggetti. Ad esempio, uno zombi è immune a qualsiasi tipo di veleno ma è vulnerabile all'incantesimo *disintegrazione*. La creatura è anche immune ai danni di caratteristica, ai risucchi di caratteristica, ai risucchi di energia e fallisce sempre le prove di Costituzione.

Intelligenza: Qualsiasi creatura in grado di pensare, apprendere o ricordare ha almeno 1 punto di Intelligenza.

Una creatura senza un punteggio di Intelligenza (un orrore corazzato, per esempio) è un automa e opera solo seguendo semplici istinti o istruzioni programmate. È immune a tutti gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e fallisce automaticamente le prove di Intelligenza.

Saggezza: Qualsiasi creatura che possa percepire il suo ambiente in una qualsiasi maniera ha perlomeno 1 punto di Saggezza. (Tutte le creature in questo libro hanno un punteggio di Saggezza.)

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

Carisma: Qualsiasi creatura in grado di determinare la differenza fra sé e le altre creature ha almeno 1 punto di Carisma. (Tutte le creature in questo libro hanno un punteggio di Carisma.)

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

Abilità

Questa voce indica tutte le abilità di una creatura per nome insieme al proprio punteggio di abilità, che include i modificatori delle caratteristiche e qualsiasi bonus per i talenti o le capacità razziali, a meno che non venga indicato altrimenti nel testo descrittivo. Tutte le abilità indicate sono state acquisite come abilità di classe a meno che la creatura non possieda una classe di personaggio (indicata nella scheda). Se si vuole modificare la creatura con l'aggiunta di nuove abilità, si deve utilizzare la tabella a pagina 11 del Manuale dei Mostri per determinare il suo numero totale di punti abilità. Considerare qualsiasi abilità non menzionata nella scheda della creatura come un'abilità di classe incrociata, a meno che la creatura non possieda una classe di personaggio, nel qual caso è possibile acquisire le abilità come farebbe qualsiasi altro

membro di quella classe.

Il tipo di creatura e il suo punteggio di Intelligenza determinano il numero di punti abilità a sua disposizione. Alcune creature ricevono punti abilità bonus per il fatto di possedere Dadi Vita in eccedenza rispetto a quelli di una normale creatura della loro taglia.

La sezione "Abilità" nel testo descrittivo della creatura ricapitola i bonus razziali e altri bonus allo scopo di fare chiarezza; questi bonus non dovrebbero essere sommati ai punteggi delle abilità indicate a meno che non venga specificato altrimenti. Un asterisco (*) accanto ad un punteggio relativo e nella sezione "Abilità" indica un modificatore di condizione.

Talenti

Questa voce indica tutti i talenti della creatura per nome. Il testo descrittivo della creatura potrebbe contenere ulteriori informazioni.

La maggior parte delle creature utilizza gli stessi talenti che sono disponibili ai personaggi, ma alcune hanno accesso ad uno o più talenti particolari. Vedi il riquadro in questa pagina per la descrizione di questi talenti.

STATISTICHE SECONDARIE

Questa sezione comprende informazioni di cui il DM ha bisogno nell'ambito della campagna ma non (di solito) durante un incontro. In molti casi quando le statistiche principali schematizzate comprendono informazioni riguardo una serie di creature legate tra di loro (i golem di gemma, per esempio), le statistiche secondarie sono identiche per tutte quelle creature e appaiono solo una volta, alla fine delle statistiche principali generiche per quelle creature.

Clima/Terreno

Questa voce descrive gli ambienti dove si può più spesso incontrare la creatura.

Freddo: Climi artici e subartici. Qualsiasi area in cui le condizioni invernali dominano la maggior parte dell'anno è considerata fredda.

Temperato: Qualsiasi area che alterni stagioni fredde e calde.

Caldo: Climi tropicali e subtropicali. Qualsiasi area in cui le condizioni estive dominano la maggior parte dell'anno è considerata calda.

Acquatico: Acqua dolce o salata.

Deserto: Qualsiasi zona arida con poca vegetazione.

Foresta: Qualsiasi zona coperta da alberi.

Collina: Qualsiasi zona di terreno aspro ma non montuoso.

Palude: Terreni bassi, piani e coperti d'acqua; compresi acquitrini.

Montagna: Terreno aspro di elevazione maggiore della collina.

Pianura: Qualsiasi zona pianeggiante che non sia deserto, palude o foresta.

Sotterraneo: Zone sotto la superficie.

Organizzazione

Questa voce descrive il tipo di gruppi che la creatura potrebbe formare. Una variante di numeri tra parentesi indica quanti adulti pronti a combattere si trovano all'interno di ogni gruppo. Molti gruppi dispongono anche di un certo numero di non combattenti, espressi come una percentuale della popolazione combattente. I non combattenti possono essere giovani, infermi, schiavi, o altri individui che non sono versati per il combattimento.

Grado di Sfida

Indica il livello medio di un gruppo di avventurieri per cui una creatura sarebbe un incontro di media difficoltà. Si deve prendere in considerazione un gruppo di quattro personaggi in perfetta salute e ben equipaggiati. Con una ragionevole dose di fortuna, il gruppo dovrebbe essere in grado di vincere il combattimento subendo qualche danno ma senza perdite. Per maggiori informazioni sul Grado di Sfida, vedi pagine 100 e 167 nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Tesoro

Questa voce indica quanta ricchezza la creatura possiede e si riferisce alla tabella del tesoro a pagina 170 della *Guida del DUNGEON MASTER*. In molti casi, una creatura conserva le cose di valore nella sua dimora o tana e non trasporta alcun tesoro mentre è in viaggio. Le creature intelligenti che possiedono tesori utili e trasportabili (come gli oggetti magici) hanno la tendenza a portarli con sé e usarli, lasciando gli oggetti ingombranti a casa.

Nota: Le tabelle di generazione casuale del dungeon nel Capitolo 4: "Avventure" della *Guida del DUNGEON MASTER* forniscono le informazioni sui loro tesori. Utilizzare quelle informazioni al posto della voce del Tesoro delle creature ogniqualvolta si faccia riferimento a quelle tabelle.

I tesori comprendono monete, beni e oggetti. Le creature ne possono avere un diverso ammontare di ognuno, come segue:

Standard: Tirare una volta per ogni tipo di colonna del tesoro sulla riga appropriata al Grado di Sfida della creatura (per i gruppi di creature, utilizzare invece il Livello di Incontro).

Alcune creature hanno il doppio, il triplo o addirittura il quadruplo del tesoro standard; in questi casi tirare per ogni colonna, due, tre o quattro volte.

Nessuno: La creatura non raccoglie tesori.

% di monete: La creatura dispone di monete solo alcune volte. Prima di determinare i beni o gli oggetti, tirare il d% sulla percentuale indicata. Se il tiro riesce, effettuare un normale tiro sulla colonna "Monete" (che può comunque dare come risultato nessuna moneta).

Note tra parentesi: Alcune voci di beni od oggetti includono note che limitano il tipo di tesori che una creatura può raccogliere.

ATTACCO IN VOLO [Generale]

La creatura può attaccare mentre vola.

Prerequisito: Velocità in volo.

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

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

MULTIATTACCO [Generale]

La creatura è pratica nell'usare contemporaneamente tutte le sue armi naturali.

Prerequisito: Tre o più armi naturali.

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

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

MULTIDESTREZZA [Generale]

La creatura è pratica nell'uso di tutte le sue mani in combattimento.

Prerequisiti: Destrezza 15 o più, tre o più braccia.

Beneficio: La creatura ignora tutte le penalità per l'uso di una

mano secondaria.

Normale: Senza questo talento, una creatura che impiega una mano secondaria subisce una penalità di -4 ai suoi tiri per colpire, prove di abilità e di caratteristica. Una creatura ha una mano primaria, e tutte le altre sono considerate mani secondarie; per esempio, una creatura con quattro braccia, ha una mano primaria e tre mani secondarie.

Speciale: Questo talento sostituisce il talento Ambidestria per le creature con più di due braccia.

COMBATTERE CON PIÙ ARMI [Generale]

Una creatura con tre o più mani può combattere con un'arma in ogni mano. La creatura può compiere un attacco extra ogni round con ogni arma extra.

Prerequisito: Tre o più mani.

Beneficio: Le penalità per combattere con più armi sono ridotte di 2.

Normale: Una creatura senza questo talento subisce una penalità di -6 agli attacchi portati con la mano primaria e una penalità di -10 agli attacchi portati con le mani secondarie (ha solo una mano primaria, tutte le altre sono mani secondarie). Vedi "Attaccare con due armi", pagina 124 del *Manuale del Giocatore*.

Speciale: Questo talento sostituisce il talento Combattere con Due Armi per le creature con più di due braccia. Il talento Multidestrezza riduce ulteriormente le penalità per gli attacchi secondari.

Quando una nota comprende la parola "non", significa che la creatura non può raccogliere o conservare quella cosa. Se è invece un tiro casuale a generare questo risultato, considerarlo come se fosse un "nulla".

Quando una nota comprende la parola "solo", la creatura fa di tutto per procurarsi tesori del tipo indicato.

Allineamento

Questa voce indica l'allineamento che la creatura avrà con maggiore probabilità. Ogni voce comprende un avverbio che indica quanto quell'allineamento sia applicabile alla specie nel suo complesso.

Sempre: La creatura è nata con l'allineamento indicato. La creatura può avere una predisposizione ereditaria verso quell'allineamento o provenire da un piano di esistenza che lo determina a priori. È possibile per degli individui cambiare allineamento, ma questi individui sono unici o l'eccezione che conferma la regola.

Generalmente: La maggior parte (più del 50%) di queste creature ha l'allineamento indicato. Può essere a causa di una forte influenza culturale o di un'eredità legata alle origini delle creature.

Spesso: La creatura tende lievemente, o per natura o cultura, verso l'allineamento indicato. Una pluralità (40-50%) di individui ha l'allineamento indicato, ma sono comuni le eccezioni.

Avanzamento

La voce "Avanzamento" mostra quanto forte possa diventare la creatura, in termini di Dadi Vita extra (non si tratta di un limite assoluto, ma le eccezioni sono estremamente rare).

Miglioramento

Man mano che incrementano i suoi Dadi Vita, i bonus di attacco e i modificatori ai tiri salvezza della creatura potrebbero migliorare, ed essa potrebbe guadagnare più talenti e abilità, a seconda del suo tipo. Vedi la Tabella "Avanzamento delle creature per tipo" in fondo alla pagina.

I bonus ai tiri salvezza sono elencati nella Tabella 3-1: "Bonus ai tiri salvezza e di attacco base", pagina 22 del *Manuale del Giocatore*. Il tiro salvezza "migliore" utilizza il valore più alto tra quelli indicati.

Da notare che se la creatura acquisisce una classe di personaggio, migliora seguendo la sua classe, non il suo tipo.

Incrementi di taglia

Le creature possono aumentare di dimensioni mano a mano che guadagnano Dadi Vita (la nuova taglia viene indicata tra parentesi).

Un incremento di taglia incide sui punteggi delle caratteristiche, sulla CA, sui bonus di attacco, e sui danni della creatura, come indicato nelle seguenti tabelle.

Vecchia taglia*	Nuova taglia	For	Des	Cos	Armatura naturale	CA/Attacco
Piccolissima	Minuta	Stessa	-2	Stessa	Stessa	-4
Minuta	Minuscola	+2	-2	Stessa	Stessa	-2
Minuscola	Piccola	+4	-2	Stessa	Stessa	-1

AVANZAMENTO DELLE CREATURE PER TIPO

	Dado Vita	Bonus di attacco	Tiri salvezza migliori	Punti abilità	Talenti
Aberrazione	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Volontà	+2 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Bestia	d10	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Tempra e Riflessi	+1 per DV extra	-
Bestia magica	d10	DV totali (come un guerriero)	Tempra e Riflessi	+1 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Costrutto	d10	DV totali x 3/4 (come un chierico)	-	-	-
Drago	d12	DV totali (come un guerriero)	Tempra, Riflessi, Volontà	+6 (+ modificatore di Intelligenza) per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Elementale	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Variabile secondo il tipo: Riflessi (Aria, Fuoco); Tempra (Terra, Acqua)	+2 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Esterno	d8	DV totali (come un guerriero)	Tempra, Riflessi, Volontà	+8 (+ modificatore di Intelligenza) per DV extra	+1 per ogni 4 DV totali
Folletto	d6	DV totali x 1/2 (come un mago)	Riflessi e Volontà	+2 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Gigante	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Tempra	+1 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Melma	d10	DV totali x 3/4 (come un chierico)	-	-	Vista Cieca
Mutaforma	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Tempra, Riflessi, Volontà	+1 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Non morto	d12	DV totali x 1/2 (come un mago)	Volontà	+2 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Parassita	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Tempra	10-12	-
Umanoide	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Variabile (Tempra o Riflessi o Volontà)	+1 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Umanoide mostruoso	d8	DV totali (come un guerriero)	Riflessi e Volontà	+2 per DV extra	+1 per ogni 4 DV extra
Vegetale	d8	DV totali x 3/4 (come un chierico)	Tempra	-	-

Piccola	Media	+4	-2	+2	Stessa	-1
Media	Grande	+8	-2	+4	+2	-1
Grande	Enorme	+8	-2	+4	+3	-1
Enorme	Mastodontica	+8	Stessa	+4	+4	-2
Mastodontica	Colossale	+8	Stessa	+4	+5	-4

* Ripetere le modifiche se la creatura aumenta di più di una taglia. Per esempio, se una creatura avanza da taglia Media a taglia Enorme riceve +16 alla Forza, -4 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, +5 all'armatura naturale e -2 al bonus di attacco e alla Classe Armatura.

Vecchio danno*	Nuovo danno	Vecchio danno*	Nuovo danno
1d2	1d3	1d6	1d8
1d3	1d4	1d8 o 1d10	2d6
1d4	1d6	1d12	2d8

* Ripetere le modifiche se la creatura aumenta di più di una taglia. Per esempio, se una creatura di taglia Media che attacca con due artigli che infliggono 1d4 danni ognuno passa da taglia Media a Enorme, il danno inferto da ognuno dei suoi artigli incrementerà a 1d8.

Creature con classi di personaggio

Se una creatura acquisisce una classe di personaggio, segue le regole dei multiclasse descritte alle pagine 55-56 del *Manuale del Giocatore*. Il livello del personaggio della creatura è pari al numero di livelli di classe che possiede, più il totale dei Dadi Vita per una creatura del suo genere. Per esempio, un ogre normalmente possiede 4 DV. Se prende un livello da barbaro, diventa un personaggio di 5° livello: barbaro di 1° livello/ogre di 4° livello (la sua "classe di mostro") e somma 1d12 al totale dei suoi punti ferita. Le creature con 1 o meno DV usano solo i loro livelli da personaggio (vedi "Mostri come razze", pagina 22 della *Guida del DUNGEON MASTER*, per i dettagli).

La classe di mostro di una creatura è sempre la sua classe preferita, e la creatura non subisce mai penalità ai PE per il fatto di possederla.

Dadi Vita aggiuntivi provenienti da una classe di personaggio non influiscono mai sulla taglia di una creatura.

TESTO DESCRITTIVO

Il testo descrittivo si apre con una breve descrizione della creatura: cosa fa, come appare e quali sono le cose più degne di nota che la riguardano. Le sezioni speciali descrivono come la creatura combatte e forniscono dettagli su attacchi speciali, qualità speciali, abilità e talenti.

Nei Reami

Questa sezione informa brevemente su quanto espressamente attiene all'ambientazione FORGOTTEN REALMS, inserendo la creatura nel contesto storico e geografico di quel mondo. Ad esempio, alcuni dei mostri contenuti in questo libro furono creati dagli Zhentarim o dai Maghi Rossi di Thay, mentre altri sono originari del Mare delle Stelle Cadute o del Grande Deserto di Anauroch.

AARAKOCRA

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 6 m, volare 27 m (normale)

CA: 13 (+2 Des, +1 naturale)

Attacchi: 2 grinfie +0 mischia; o giavelotto +3 a distanza

Danni: Grinfia 1d+1; o giavelotto 1d6-1

Attacchi speciali: Morso, evoca elementale dell'aria Grande

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +2

Caratteristiche: For 9, Des 15, Cos 10, Int 10, Sag 11, Car 10

Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +4, Ascoltare

+4, Conoscenza delle Terre Selvagge +4,

Conoscenze (natura) +4, Osservare +4

Talenti: Attacco in Volo

Clima/Terreno: Montagne calde e temperate

Organizzazione: Solitario, stormo (3-6) o tribù (11-30 più 1 chierico di 3°-5° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso neutrale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Cacciatori dei cieli, uomini uccello, teste piumate: gli aarakocra si sono guadagnati una gran varietà di appellativi, e non tutti gentili, dati loro dagli avventurieri, dai montanari e dai contadini.

Gli aarakocra sono umanoidi aviari alti circa 1,5 m e con un'apertura alare di 6 metri. Hanno le ossa cave e pertanto mediamente raggiungono un peso di soli 40,5 kg. A metà del bordo superiore di ciascuna ala, fuoriesce una mano con tre dita che si rivela utile quasi quanto una mano umana, quando gli aarakocra si trovano al suolo. I muscoli alari sono ancorati alle ossa della cassa toracica che funge in certa misura da armatura naturale. Le possenti gambe terminano in grinfie affilate che possono ritrarsi fino a scoprire un ulteriore paio di mani prensili.

Le teste sembrano il frutto di un incrocio tra un pappagallo e un'aquila. Il becco è di un colore nero-grigio, gli occhi sono neri e disposti frontalmente sulla testa, consentendo in tal modo una perfetta visione binoculare. Il colore del piumaggio varia di tribù in tribù, ma di norma le piume dei maschi sono di un rosso brillante, arancioni o gialle, mentre quelle delle femmine tendono soprattutto al grigio e al marrone.

Gli aarakocra parlano il Comune e l'Auran.

COMBATTIMENTO

Gli aarakocra evitano i combattimenti al suolo, preferendo quelli in volo. Piombano sui nemici colpendoli con le grinfie o scagliando i loro giavelotti da lontano. Di norma un aarakocra combattente ne trasporta sei assicurati alla cassa toracica entro singoli foderi.

Morso (Str): Dopo essersi posato al suolo, un aarakocra attacca col becco (+1 mischia), infliggendo per ogni attacco andato a segno 1d3 danni.

Evoca elementale dell'aria Grande (Sop): Un gruppo di cinque aarakocra che comprenda almeno un chierico, può lanciare *evoca mostri VI* per evocare un elementale dell'aria Grande. Perché l'incantesimo si compia, gli aarakocra devono eseguire in volo un'elaborata danza per 3 round.

PERSONAGGI AARAKOCRA

I capi aarakocra sono di norma guerrieri e quella del guerriero è la loro classe preferita. I chierici hanno accesso ai domini dell'Aria, della Guarigione e del Sole.

SOCIETÀ DEGLI AARAKOCRA

Le tribù di aarakocra si spartiscono un territorio di caccia pari a un quadrato con lato di 160 km, anche se i confini non sono poi così netti. Qualsiasi tipo di cacciagione all'interno del territorio di una tribù viene considerata una preda potenziale, inclusi gli animali domestici di una fattoria umana.

Una stessa tribù condivide un grande nido a cielo aperto costruito con viticci intrecciati. Il membro più anziano ricopre la funzione di capotribù, assistito nel suo compito dagli sciamani. I maschi trascorrono il giorno cacciando, mentre le femmine fabbricano armi e attrezzi.

Gli aarakocra soffrono di claustrofobia e non si introdurranno di loro iniziativa in caverne, edifici o altri luoghi chiusi.

NEI REAMI

I saggi narrano che gli aarakocra sono una razza migratoria, originariamente nativa della lontana terra di Maztica, nel lontano occidente. Non si sono mai davvero ambientati a Faerûn, dove hanno formato solo quattro colonie principali: sui Monti della Stella nella Grande Foresta, sui Corni Tempestosi nel Cormyr, sulle Montagne dei Garofani presso il Golfo di Vilhon e sulle Scogliere Brumose nel Chult. Nell'ultimo decennio, la furia di Elaacrimalicros, un antico drago verde, ha spazzato via la colonia dei Monti della Stella. I sopravvissuti di quei territori, e gli aarakocra di tutto Faerûn, hanno giurato al drago vendetta. Da allora gli aarakocra più audaci capitano con sempre maggiore frequenza nei territori popolati del Nord e del Cormyr.

ABALLIN

Melma Grande

Dadi Vita: 3d10+21 (37 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 6 m, nuotare 12 m

CA: 10 (+1 Des, -1 taglia)

Attacchi: Schianto +6 mischia

Danni: Schianto 1d8+7 più annegamento

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Annegamento

Qualità speciali: Vista cieca, riduzione del danno 10/+1, immunità, stato passivo, vulnerabile agli incantesimi che influenzano l'acqua.

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +2, Vol +0

Caratteristiche: For 21, Des 13, Cos 14, Int -, Sag 9, Car 6

Clima/Terreno: Terreni caldi e temperati, sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-5 DV (Grande); 6-9 DV (Enorme)

Conosciuti anche come "acqua vivente", gli aballin sono mostri fluidi che intrappolano e annegano tutte le creature che capitano loro a tiro.

Nel loro stato passivo somigliano a grandi pozzanghere apparentemente di normalissima acqua, priva di pesci o altre creature viventi. Quanti vi guardano dentro, intravedono spesso, sotto lo specchio d'acqua, monete, gioielli o il riflesso di altri oggetti metallici: in



AARAKOCRA

pratica quel che rimane delle precedenti vittime del mostro e che sembra attendere d'essere recuperato. Pur somigliando ad una creatura elementale dell'acqua, gli aballin sono in realtà composti di un debole acido che, nel giro di tre settimane, è in grado di digerire le sostanze organiche.

COMBATTIMENTO

Gli aballin se ne stanno immobili, sotto forma di pozzanghere, di piccoli stagni, di fontane o laghetti sotterranei, per nulla distinguibili dall'acqua normale fino a che una potenziale vittima non si avvicina. Quando percepiscono una preda nelle immediate vicinanze, alterano la loro struttura, trasformandosi in una colonna d'acqua di 3 metri e abbattendosi sulla vittima con pseudopodi gelatinosi.

Annegamento: La prima vittima colpita dallo pseudopodio di un aballin deve effettuare una prova di lottare contrapposta con l'aballin (il bonus del mostro per questa prova è di +11). Se la prova viene vinta dalla creatura, essa atterrerà la vittima nel proprio corpo fluido. La vittima rischia l'annegamento (per i rischi e gli effetti dell'annegamento consultare la voce "Pericoli dell'acqua" nella Guida del DUNGEON MASTER). Essendo un aballin composto d'acido e non d'acqua, incantesimi del tipo *respirare sott'acqua* non sono di alcun aiuto per sopravvivere agli affetti dell'annegamento nel fluido di questi mostri.

Una vittima intrappolata può attaccare l'aballin o tentare una prova addizionale di lottare per sfuggire alla presa. Il personaggio non può ricorrere a incantesimi che fanno uso di una componente verbale, né utilizzare un qualsiasi oggetto o capacità che richieda l'uso della parola. Se altri personaggi si valgono di armi affilate per attaccare l'aballin mentre questo sta trattenendo una vittima, questi attacchi hanno una probabilità del 25% di colpire il personaggio intrappolato, mentre non scalfiscono minimamente il mostro.

Mentre trattiene una vittima, l'aballin continua ad attaccare con gli pseudopodi, infliggendo danni da schianto agli altri personaggi.

Immunità (Str): Gli aballin non subiscono danni da attacchi di energia concernenti fuoco, freddo o elettricità. Come è stato spiegato prima, gli attacchi con armi taglienti e perforanti hanno una probabilità del 25% di colpire la vittima intrappolata all'interno del mostro, senza poter infliggere a quest'ultimo alcuna ferita. Solo le armi contundenti possono ferire la creatura (e anche in quel caso solo se superano la sua riduzione del danno).

Stato passivo: Nel suo stato passivo un aballin non può essere ferito con un qualsiasi attacco che non abbia effetto anche su di un comunissimo specchio d'acqua.

Vulnerabile agli incantesimi che influenzano l'acqua (Str): Un incantesimo *trasmutare acqua in polvere* costringe un aballin a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (la CD è determinata dalle qualità dell'incantatore) o a morire. Un incantesimo *controllare acqua* lo costringe a liberare un personaggio intrappolato, se fallisce il tiro salvezza sulla Tempra.



NEI REAMI

Al tempo dell'antico Impero di Netheril, una druida che risiedeva ai margini del Fiume Hale (oggi inghiottito dalle sabbie di Anauroch) cadde vittima della potente maledizione di un arcimago, trasformandosi in un aballin e trasformando quello stesso fiume che da sempre era stata la sua casa, nel proprio territorio di caccia. I saggi ritengono che tutti gli aballin esistenti discendano da questa druida scomparsa ormai da lungo tempo. Questi mostri sono ancora oggi piuttosto comuni nelle acque appena ad ovest di Anauroch, compresi i quattro brevi fiumi che scorrono a ovest dalle Montagne della Bocca del Deserto, il Fiume Tesh, che scorre a est da Daggerdale al Mare della Luna e il Fiume Ashaba, dal sud di Daggerdale ad est attraverso le Valli.

ABISHAI

	Abishai bianco (Baatezu) Esterno Medio (Malvagio, Legale)	Abishai nero (Baatezu) Esterno Medio (Malvagio, Legale)	Abishai verde (Baatezu) Esterno Medio (Malvagio, Legale)
Dadi Vita:	4d8+8 (26 pf)	5d8+10 (32 pf)	6d8+18 (45 pf)
Iniziativa:	+2 (Des)	+6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+7 (+3, Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	9 m, volare 12 m (scarsa)	9 m, volare 12 m (scarsa)	9 m, volare 12 m (scarsa)
CA:	16 (+2 Des, +4 naturale)	17 (+2 Des, +5 naturale)	19 (+3 Des, +6 naturale)
Attacchi:	Coda +5 mischia, 2 artigli +3 mischia, morso +3 mischia	Coda +7 mischia, 2 artigli +5 mischia, morso +5 mischia	Coda +8 mischia, 2 artigli +6 mischia, morso +6 mischia
Danni:	Coda 1d6+1 e pungiglione (+1d6 freddo), artiglio 1d4, morso 1d6	Coda 1d6+2 e pungiglione (+2d4 acido più +1d4 acido il round successivo), artiglio 1d4+1, morso 1d6+1	Coda 1d6+2 e pungiglione (veleno: 1d4 danni primari alla Forza, 1 danno secondario alla Forza), artiglio 1d4+1, morso 1d6+1
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, evoca baatezu	Capacità magiche, evoca baatezu	Capacità magiche, evoca baatezu
Qualità speciali:	Riduzione del danno 5/+1, qualità degli abishai, rigenerazione 4, RI 11	Riduzione del danno 5/+1, qualità degli abishai, rigenerazione 5, RI 12	Riduzione del danno 5/+1, qualità degli abishai, rigenerazione 6, RI 13
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +6, Vol +5	Temp +6, Rifl +6, Vol +5	Temp +8, Rifl +8, Vol +6
Caratteristiche:	For 13, Des 15, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 12	For 14, Des 15, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 13	For 15, Des 16, Cos 16, Int 11, Sag 13, Car 14
Abilità:	Artista della Fuga +6, Ascoltare +5, Camuffare +4, Cercare +6, Concentrazione +4, Intimidire +7, Osservare +6, Raggiare +3	Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +5, Cercare +7, Concentrazione +5, Intimidire +8, Osservare +7, Raggiare +4	Artista della Fuga +9, Ascoltare +7, Camuffare +7, Cercare +8, Concentrazione +7, Intimidire +10, Osservare +8, Raggiare +6
Talenti:	Multiattacco	Iniziativa Migliorata, Multiattacco	Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, stormo (2) o gruppo (3-12)	Solitario, stormo (2) o gruppo (3-12)	Solitario, stormo (2) o gruppo (3-12)
Grado di Sfida:	5	5	6
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	5-6 DV (Medio)	6-7 DV (Medio)	7-8 DV (Medio)

Dadi Vita:	Abishai blu (Baatezu) Esterno Medio (Malvagio, Legale) 7d8+21 (52 pf)
Iniziativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	9 m, volare 15 m (scarsa)
CA:	20 (+3 Des, +7 naturale)
Attacchi:	Coda +10 mischia, 2 artigli +8 mischia, morso +8 mischia
Danni:	Coda 1d6+3 e pungiglione (+2d6 elettricità), artiglio 1d4+1, morso 1d6+1
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, evoca baatezu
Qualità speciali:	Riduzione del danno 10/+1, qualità degli abishai, rigenerazione 7, RI 14
Tiri salvezza:	Temp +8, Rifl +8, Vol +6
Caratteristiche:	For 16, Des 16, Cos 16, Int 11, Sag 13, Car 15
Abilità:	Artista della Fuga +10, Ascoltare +9, Camuffare +9, Cercare +9, Concentrazione +8, Intimidire +11, Osservare +9, Raggiare +7
Talenti:	Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Dadi Vita:	Abishai rosso (Baatezu) Esterno Medio (Malvagio, Legale) 8d8+24 (60 pf)
Iniziativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	9 m, volare 15 m (scarsa)
CA:	21 (+3 Des, +8 naturale)
Attacchi:	Coda +12 mischia, 2 artigli +9 mischia, morso +9 mischia
Danni:	Coda 1d6+3 e pungiglione (+2d6 fuoco), artiglio 1d4+1, morso 1d6+1
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche, evoca baatezu
Qualità speciali:	Riduzione del danno 10/+1, qualità degli abishai, rigenerazione 8, RI 17
Tiri salvezza:	Temp +9, Rifl +9, Vol +8
Caratteristiche:	For 17, Des 17, Cos 17, Int 12, Sag 14, Car 16
Abilità:	Artista della Fuga +11, Ascoltare +10, Camuffare +10, Cercare +10, Concentrazione +10, Conoscenze (Infernale) +6, Diplomazia +10, Intimidire +14, Osservare +10, Raggiare +9
Talenti:	Arma Focalizzata (coda), Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, stormo (2) o gruppo (3-12)
Grado di Sfida:	7
Tesoro:	Standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	8-9 DV (Medio)

Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, stormo (2) o gruppo (3-12)
Grado di Sfida:	8
Tesoro:	Standard
Allineamento:	Sempre legale malvagio
Avanzamento:	9-10 DV (Medio)

Gli abishai sono torturatori e guardiani dei primi due gironi di Baator, fedeli a Tiamat, regina dei draghi cromatici. Non è un caso, quindi, che i cinque colori degli abishai abbiano affinità soprannaturali con i dragonidi cromatici.

Alti tra 1,5 e 2,1 metri, con un peso oscillante tra i 112,5 e i 225 kg, ricordano i gargoyles gotici. Hanno ali di pipistrello, artigli feroci, mandibole scattanti e una coda prensile che continua ad agitarsi nervosamente tutt'intorno, pronta a colpire con il suo pungiglione magico. Le loro scaglie sono più opache rispetto a quelle dello loro cinque controparti draconiche.

Certi studiosi umani ritengono che gli abishai scalino la gerarchia dei diavoli minori, cominciando come abishai bianchi, diventando poi neri, quindi verdi, blu e infine rossi. Questi studiosi in realtà si sbagliano: gli abishai non hanno alcuna speranza in più di avanzare nella scala gerarchica rispetto a tutti gli altri abitanti di Baator, e si compiacciono dell'opportunità di riversare sui mortali il loro dolore.

Parlano l'Infernale e il Comune. Gli abishai rossi parlano anche il Celestiale.

COMBATTIMENTO

Gli abishai hanno una scarsa manovrabilità in volo, preferiscono dunque planare sulla loro preda e combattere al suolo. Quando è possibile, usano le loro capacità di illusione e charme per indebolire l'ostilità prima che il combattimento vero e proprio abbia inizio.

Il pungiglione degli abishai

Ciascuna varietà di abishai possiede un attacco con pungiglione, portato con la coda, che infligge danni extra come segue:

Bianco: Qualsiasi colpo della coda di un abishai bianco infligge 1d6 danni da freddo addizionali.

Nero: Qualsiasi colpo della coda di un abishai nero infligge 2d4 danni da acido addizionali, seguiti da 1d4 danni nel round successivo.

Verde: Qualsiasi colpo della coda di un abishai verde infligge 1d4 danni temporanei alla Forza in aggiunta ai danni normali; il danno secondario è pari a 1 danno aggiuntivo alla Forza.

Blu: Qualsiasi colpo della coda di un abishai blu infligge 2d6

danni da elettricità addizionali.

Rosso: Qualsiasi colpo della coda di un abishai rosso infligge 2d6 danni da fuoco addizionali.

Qualità degli abishai

Tutti gli abishai si avvalgono degli attacchi e qualità speciali che seguono.

Capacità magiche (Mag): A volontà: animare morti, cambiare sembianze, charme, comando, dissacrare, immagine maggiore, individuazione dell'allineamento, suggestione e spaventare. Tali poteri funzionano come gli incantesimi dello stesso nome lanciati da uno stregone con un livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita del singolo abishai.

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno un abishai può tentare di evocare 2d6 lemuri con una probabilità di successo del 50%, oppure un altro abishai di un colore a caso con una probabilità di successo del 20%.

Immunità (Str): Gli abishai sono immuni al fuoco e al veleno.

Resistenza (Str): Gli abishai hanno resistenza al freddo e all'acido pari a 20.

Rigenerazione (Str): L'acquasanta, le armi sacre e le armi benedette infliggono danni letali agli abishai. Tutti gli altri danni vengono rigenerati al ritmo di 1 punto per Dado Vita ogni round. Un abishai nero, ad esempio, con 5 DV rigenera 5 punti a round.

Vedere nell'oscurità (Sop): Gli abishai sono in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di ogni genere, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

Telepatia (Sop): Gli abishai possono instaurare una comunicazione telepatica in un raggio di 30 metri con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio.

Vulnerabilità all'acquasanta (Str): Gli abishai subiscono 2d4 danni da un'ampolla di acquasanta, oppure 1 danno da uno spruzzo di acquasanta.

NEI REAMI

Gilgeam, lo scomparso dio-sovrano dell'Unther, mise in guardia i suoi adoratori descrivendo Tiamat come una arcimmonda che non si sarebbe mai fermata di fronte a nulla pur di distruggere la loro

terra. Nonostante quest'avvertimento, molti abitanti dell'Unther ritennero che nessun nemico di Gilgeam potesse essere cattivo a tal punto. Così il culto di Tiamat crebbe segretamente nei secoli. Durante il Periodo dei Disordini, allorché tutte le divinità furono intrappolate sulla superficie di Faerûn, Gilgeam riuscì a distruggere l'avatar di Tiamat. La sua vittoria non era destinata a durare a lungo: il nuovo avatar di Tiamat, un drago rosso chiamato in principio Tchazzar, attaccò Gilgeam, dimostrando che anche gli dei-sovrani possono morire. La morte di Gilgeam ebbe come risultato quello di accrescere il potere del culto di Tiamat nell'Unther. Presso la città di Unthalass, dove il culto è più forte, gli abitanti dell'Unther hanno ricevuto la "benedizione" di Tiamat in forma di tredici abishai di vario colore e dotati di libero arbitrio, che erano stati abbandonati sul Piano Materiale nel Periodo dei Disordini. Gli abishai preferiscono vivere nell'Unther piuttosto che servire Tiamat all'inferno. Pertanto hanno costruito tredici diverse tane nel Sottosuolo vicino Unthalass. Temendo che Tiamat finirà per accorgersi della loro assenza, non osano ricorrere alle loro capacità evocative. Cooperano tra di loro fino ad un certo punto, ma il risentimento dei "subalterni" nei confronti dell'unico abishai rosso fa sì che essi rimangano per lo più creature solitarie. Avendone occasione, trascorrerebbero il tempo terrorizzando le zone appena fuori Unthalass, ma il sommo sacer-

dote del culto di Tiamat sta facendo un gioco pericoloso: minacciando di smascherarli presso Tiamat se gli disobbediranno, ricatta gli abishai costringendoli al proprio volere.

AFFINE DEI BEHOLDER, BACIO FATALE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 12d8+36 (90 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 1,5 m, volare 9 m (buona)

CA: 16 (+2 Des, -1 taglia, +5 naturale)

Attacchi: 10 tentacoli +11 mischia

Danni: Tentacolo 1d+3

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/6 m

Attacchi speciali: Afferrare migliorato, risucchio di sangue

Qualità speciali: Volare, aura elettrica, fremito di morte

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +11

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 12, Car 14

Abilità: Ascoltare +7, Cercare +12, Conoscenza delle Terre Selvagge +12, Nascondersi +3, Osservare +7

Talenti: Tempra Possente, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 13-15 DV (Grande); 16-30 DV (Enorme); 31-36 DV (Mastodontico)



I baci fatali sono beholder mutanti che uccidono servendosi, anziché dei raggi oculari, di dieci tentacoli con cui succhiano il sangue.

Con un diametro di circa 3 metri, pelle grigiasta coriacea, l'occhio centrale privo di poteri magici, i baci fatali presentano al posto della tipica bocca di un beholder e dei dieci steli oculari, dieci proboscidi dentate, lunghe 6 metri e atte a succhiare il sangue. È proprio grazie al sangue, infatti, che guariscono dai danni subiti durante i combattimenti e infondono energia al proprio metabolismo basato sull'elettricità. Dopo aver ucciso e svuotato una preda, ne scartano il cadavere senza consumarlo.

I baci fatali preferiscono agire come dei cacciatori solitari. Si trovano più a loro agio nelle caverne e nei corridoi del Sottosuolo, laddove i loro tentacoli possono allungarsi ad esplorare ogni angolo più recondito e ogni fessura man mano che si muovono. In superficie, sono soliti ritrarre i loro tentacoli riducendoli a corte protuberanze sul loro corpo, pronti a rilasciarli fulmineamente per colpire a distanza.

Quanti conoscono i beholder solo di fama, alle volte scambiano i baci fatali per beholder, tuttavia pochi avventurieri commettono un simile errore e chi si sbaglia probabilmente o non riesce a vederli bene, oppure non ha il tempo per farlo.

COMBATTIMENTO

I baci fatali non sono combattenti astuti. Potrebbero cercare di usare una qualche strategia contro draghi o altri affini dei beholder, ma contro esseri inferiori ricorrono alla loro miglior presa per colpire ripetutamente la preda mentre soccombe. Non sempre si prendono la briga di escogitare tattiche efficaci,

come per esempio attaccare gli incantatori o uccidere sistematicamente i nemici ricorrendo ad attacchi multipli. Fanno piuttosto affidamento sulla loro capacità di guarire dai danni infliggendone un numero maggiore alla preda. Se hanno una debolezza, è che si divertono a giocare con quel che sarà il loro cibo.

Afferrare migliorato (Str): Per avvalersi di questa capacità, il bacio fatale deve colpire con il suo attacco tentacolare.

Risucchio di sangue (Str): Una creatura vivente colpita dal tentacolo di un bacio fatale deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18). Quanti falliscono il tiro subiscono 1d3 danni temporanei alla Costituzione, permettendo al bacio fatale di recuperare 1d6 punti ferita persi, come se si avvalessse della capacità di guarigione rapida.

Volare (Str): Il corpo di un bacio fatale è per natura capace di fluttuare. Può così volare come se ricorresse al relativo incantesimo, come azione gratuita, alla velocità di 9 metri. Il poter fluttuare garantisce inoltre alla creatura un effetto permanente di *caduta morbida* con un raggio di azione personale.

Aura elettrica (Str): Quando un bacio fatale viene ferito da un'arma da mischia tagliente o perforante, vi è una probabilità dell'1% per ogni danno inflitto dal colpo, che l'aura elettrica della creatura possa causare uno shock all'attaccante per 1d10 danni. Per evitarli, deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15). Se il colpo riduce i punti ferita del bacio fatale a 0 o meno, la probabilità aumenta fino al 5% per ogni danno inflitto dal colpo.

Fremite di morte (Str): Alla sua morte, ogni forza elettrica residua fuoriesce dal cadavere del bacio fatale. Tutti gli esseri in una propagazione di raggio compreso tra gli 1,5 e i 15 metri (1d10 x 1,5) dovranno effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o subire 2d10 danni da elettricità.

NEI REAMI

Nel 1371 e al principio del 1372 CV, i baci fatali sono fluttuati da ogni angolo del Sottosuolo verso i confini della prigione dei phaerimm sotto Anauroch. Lasciano la zona solo per cacciare, ma ritornano sempre indietro, come se stessero aspettando qualcosa.

AFFINE DEI BEHOLDER, ESTRATTORE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 14d8+42 (105 pf)

Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 3 m, volare 12 m (buona)

CA: 24 (+2 Des, -1 taglia, +13 naturale)

Attacchi: Morso +14 mischia; o lingua +14 mischia

Danni: Morso 2d6+7; o lingua 1d8+7

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m (4,5 m con la lingua)

Attacchi speciali: Occhio antimagia, estrarre occhio, colpo di lingua.

Qualità speciali: Visione a 360°, volare

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 16, Int 9, Sag 9, Car 12

Abilità: Ascoltare +6, Cercare +9, Conoscenza delle Terre Selvagge +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +14

Talenti: Critico Migliorato (lingua), Iniziativa Migliorata, Tempra Possente

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia (2) o gruppo (4)

Grado di Sfida: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 15-30 DV (Grande); 31-42 DV (Enorme)

Gli estrattori furono generati al fine di stanare e uccidere i normali beholder. Ciò che è in grado di distruggere un beholder, è in grado di distruggere un gruppo di avventurieri.

Gli estrattori si possono distinguere dai normali beholder per le loro dimensioni (3 metri di diametro, contro i 2 metri del comune beholder), per il loro dissennato aspetto (dieci steli oculari privi della loro magica funzione che si contorcono spasmodicamente), per le loro urla, le loro zampe (quattro piccoli arti penzolanti dalla parte inferiore del globo) e per la loro orrida lingua (che per colpire

una preda arriva ad allungarsi fino a 4,5 metri).

Diversamente dai dieci steli oculari, inutili per scopi magici, l'occhio centrale di un estrattore conserva una sua funzione magica, emettendo lo stesso *campo antimagia* dell'occhio di un normale beholder.

Gli estrattori furono generati da antichi nemici dei beholder per volgere contro di loro il potere degli occhi tiranni. Essi servono il loro padrone senza paura, ma sono riluttanti ad associarsi a qualsiasi altra creatura. Sono carnivori spietati. Parlano molto raramente, ma sono in grado di comprendere ed esprimersi in Comune, Sottocomune e nella lingua dei beholder.

COMBATTIMENTO

Gli estrattori preferiscono sferrare un colpo a distanza con la loro lingua al fine di rendersi conto della potenza dell'avversario, quindi si avvicinano per mordere. Nel caso in cui venissero loro inflitti danni consistenti, potrebbero rinunciare al combattimento ravvicinato, volare al di sopra del nemico per colpirlo con la lingua. Furono concepiti per essere sacrificabili, di conseguenza il loro istinto di conservazione non è molto sviluppato.

Cono antimagia (Sop): L'occhio centrale di un estrattore funziona esattamente come quello di un beholder, tranne per il fatto che l'estrattore lo tiene sempre aperto.

Colpo di lingua (Str): Il colpo di lingua di un estrattore usufruisce del talento Critico Migliorato, il che significa che minaccia un colpo critico con 19-20. Inoltre, la lingua infligge danni x3 su un colpo critico, invece che x2.

Estrarre occhio (Str): Quando l'attacco con la lingua di un estrattore colpisce un beholder o un affine dei beholder i cui occhi hanno capacità speciali, tale beholder deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18) oppure perderà l'uso di uno dei suoi occhi per i successivi 2d6 round. Se il risultato del tiro di 2d6 è 12, la perdita è permanente. C'è una probabilità del 50% che la lingua vada a colpire l'occhio centrale. Se ciò non accade, si determina a caso quale occhio minore sia stato colpito. La capacità di estrarre occhio di un estrattore può accanirsi su uno stesso occhio svariate volte, caso in cui la perdita dell'occhio si considera cumulativa.

Visione a 360° (Str): Gli estrattori sono eccezionalmente guardinghi. Grazie ai loro piccoli occhi ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. Gli avversari non ottengono alcun bonus di attacco ai fianchi quando li assalgono. Una volta che un estrattore abbia agito durante un'azione, la sua visione a 360° impedirà qualsiasi attacco furtivo.

Volare (Str): Il corpo di un estrattore è per natura capace di fluttuare. Può così volare come se ricorresse al relativo incantesimo, come azione gratuita, alla velocità di 12 metri. Il poter fluttuare garantisce inoltre alla creatura un effetto permanente di *caduta morbida* con un raggio di azione personale.

NEI REAMI

Gli estrattori furono creati molto tempo addietro dai phaerimm intrappolati sotto il Deserto dell'Anauroch. Se ne servirono comunque poco, fin quando i tre phaerimm liberi che si davano il nome di Triumvirato conquistarono la città beholder di Ooltul. Durante i loro ripetuti attacchi contro i beholder e i beholder magi che opponevano una tenace resistenza ai loro poteri, il Triumvirato trovò divertente ripristinare i metodi relativi alla creazione degli estrattori dai phaerimm al bando. Poiché il Triumvirato non si prese il disturbo di sorvegliare da vicino tutti gli abomini a cui dava vita, questi ultimi hanno ormai invaso tutto il Sottosuolo.

AFFINE DEI BEHOLDER, SFERA OCULARE

Aberrazione Minuscola

Dadi Vita: 1d8-1 (3 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 1,5 m, volare 12 m (buona)

CA: 18 (+3 Des, +4 taglia, +1 naturale)

Attacchi: Raggio oculare +7 contatto a distanza, morso -3 mischia

Danni: Morso 1d3-2

Faccia/Portata: 30 cm per 30 cm/0 cm

Attacchi speciali: Raggi oculari

Qualità speciali: Immunità, visione a 360°, volare



Tiri salvezza: Temp -1,
Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 6, Des 16, Cos 9, Int 2, Sag 10, Car 10
Abilità: Cercare +6, Nascondersi +15, Osservare +6

Clima/Terreno: Sotterraneo
Organizzazione: Solitario (1), coppia (2) o gruppo (4)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 2-3 DV (Minuscolo)

Le sfere oculari sono cugini minuscoli dei temuti beholder e hanno un diametro di 20 centimetri. Generalmente vivono come animali selvatici, tuttavia può succedere che vengano adottati come famigli da incantatori malvagi.

Come i loro parenti, i veri e propri beholder, le sfere oculari hanno un occhio centrale e minuscoli steli oculari in cima al globo: hanno solo quattro occhi più piccoli, mentre l'occhio centrale è usato unicamente come organo visivo. Tuttavia, anche così le sfere oculari che vivono allo stato selvatico sono feroci predatori del sottosuolo, soprattutto quelle rare volte in cui attaccano in grande numero.

Non si lasciano addomesticare né istruire a particolari compiti, a meno che non siano prese come famigli da incantatori malvagi.

COMBATTIMENTO

Quando cacciano, le sfere oculari fanno affidamento soprattutto sul loro *raggio di gelo*, evitando di attaccare creature molto più grandi a meno di non agire in gruppo, caso in cui alcune di esse tenteranno di frastornare il bersaglio mentre le altre lo congelano. Come fanno tutti gli animali, anche le sfere oculari si danno alla fuga quando si rendono conto di non poter vincere.

Raggi oculari (Sop): A differenza dei beholder veri e propri, che possono impiegare gli attacchi di tutti i loro raggi oculari nello stesso round, le sfere oculari possono usare solo uno dei quattro raggi alla volta. Inoltre, quando abbia lanciato un raggio *frastornante* o un *raggio di gelo*, una sfera oculare non potrà più ricorrere a quel raggio per 2 round.

L'effetto di ciascun occhio somiglia a quello dell'incantesimo lanciato da uno stregone (i livelli variano a seconda dell'occhio), ma segue le stesse regole di un raggio (vedi "Dirigere un incantesimo", Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*).



*Ingrandito
in scala per
mostrare i
dettagli*

Incuti paura: Come l'incantesimo, raggio di azione 10,5 metri. La CD del tiro salvezza sulla Volontà è 10.

Frastornare: Come l'incantesimo, raggio di azione 10,5 metri. La CD del tiro salvezza sulla Volontà è 10.

Mano magica: Come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 4° livello, eccetto che la sfera oculare può usare il raggio senza dover sfruttare un'azione equivalente al movimento per spostare un oggetto non sorvegliato che non pesi più di 2,25 kg, fino a 4,5 metri ogni round. Il raggio ha un raggio di azione di 10,5 metri.

Raggio di gelo: Come l'incantesimo, raggio di azione 10,5 metri.

Immunità (Str): Le sfere oculari sono immuni agli effetti di charme e comando.

Visione a 360° (Str): Le sfere oculari sono eccezionalmente guardinghe. Grazie ai loro piccoli occhi ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Cercare. Gli avversari non ottengono alcun bonus di attacco ai fianchi quando le assalgono. Una volta che una sfera oculare abbia agito durante un incontro, la sua visione a 360° negherà qualsiasi attacco furtivo.

Volare (Str): Il corpo di una sfera oculare è per natura capace di fluttuare. Può così volare come se ricorresse al relativo incantesimo, come azione gratuita, alla velocità di 12 metri. Il poter fluttuare garantisce inoltre alla creatura un effetto permanente di *caduta morbida* con un raggio di azione personale.

SOCIETÀ DELLE SFERE OCULARI

Le sfere oculari possono diventare famigli al servizio di maghi e stregoni. È consigliabile consultare l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* per informazioni sul talento Famiglio Migliorato, indispensabile per un incantatore che voglia prendere una sfera oculare quale famiglio.

Uno dei vantaggi principali di avere una sfera oculare come famiglio è che l'incantatore può convertire permanentemente uno degli occhi della creatura in un occhio con raggio incantato.

Raggio incantato (Sop): Uno stregone o un mago possono usare il proprio famiglio sfera oculare come veicolo per portare a destinazione un incantesimo di contatto. Dopo aver lanciato l'incantesimo sul famiglio, questi nella sua successiva azione tenterà di colpire un altro bersaglio col suo raggio incantato. Se questo attacco di contatto a distanza va a segno, l'incantesimo colpirà il bersaglio del raggio come se l'incantatore avesse portato l'incantesimo di contatto. Se la sfera oculare non usa il raggio incantato nell'azione successiva, l'incantesimo viene perso.

NEI REAMI

In un caso di scoperta convergente, numerosi gruppi malvagi (incluso il Triumvirato pherimm che rovesciò la città di Ooltul e i beholder magi che tentavano disperatamente di riconquistarla) crearono pressappoco simultaneamente affini dei beholder mutati in miniatura. L'idea era quella di creare un servitore perfetto a completare il non morto tiranno della morte (le cui informazioni relative compaiono nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). I maghi malvagi, in particolare maghi malvagi umani che volevano rendersi pubblicamente noti come individui pericolosi, hanno prontamente adottato anch'essi tale pratica.

ALAGHI

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 naturale)

Attacchi: Ascia +9/+4 mischia, pugno +9 mischia; o giavelotto +10/+5 a distanza, giavelotto +6 a distanza

Danni: Ascia 1d6+4, pugno 1d3+2; o giavelotto 1d6+4, giavelotto 1d6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

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

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 13, Int 6, Sag 10, Car 11

Abilità: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +7

Talenti: Ambidestria, Attacco Poderoso, Tempra Possente



ALAGHI

Clima/Terreno: Montagne e foreste temperate

Organizzazione: Solitario (1 druido di 2°-12° livello), famiglia (2-5 più 0-3 giovani con 3 DV, 1d4 danni da pugno), o villaggio (15-20 più 1 chierico di 1°-6° livello)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard (non monete)

Allineamento: Spesso neutrale (i villaggi tendono ad un allineamento malvagio, gli eremiti ad uno buono)

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli alaghi sono umanoidi intelligenti che abitano nelle foreste. Timidi e pacifici per natura, uccidono solo per nutrirsi.

Sono creature dal possente torace, con un collo taurino, testa schiacciata e allungata e arcate sopracciliari inclinate. Hanno spalle ampie e braccia lunghe e forti. Le gambe sono corte ma robuste, mentre mani e piedi sono enormi. L'intero corpo di un alaghi è ricoperto da un folto pelame, solitamente biondo, rossastro o grigio antracite. Negli individui biondi, gli occhi sono il più delle volte verdi e la pelliccia presenta qua e là sfumature verdi. Gli adulti possono raggiungere un'altezza di 1,8 metri e un peso di circa 148,5 kg. Un alaghi vive in media fino a 75/85 anni.

Gli alaghi nomadi parlano una forma arcaica di Silvano, gli stanziali parlano anche il Comune, il Goblin o il Gigante, a seconda delle altre popolazioni limitrofe. Gli eremiti possono imparare linguaggi aggiuntivi a piacere.

COMBATTIMENTO

Gli alaghi sono abili combattenti e, se vengono attaccati o sono in preda al panico, si battono con notevole astuzia. Un cacciatore o un combattente tipico porta con sé un coltello o un'ascia di pietra, insieme a tre o quattro giavelotti di legno. In mischia, di solito attacca impugnando un'arma in una mano e sferrando un pugno all'avversario con l'altra (in caso di attacco portato solo con un'arma, il bonus di attacco di un alaghi aumenta a +13/+8).

PERSONAGGI ALAGHI

Gli individui eccezionali con un'Intelligenza superiore alla media divengono spesso dei druidi, sebbene si tratti pur sempre di creature solitarie e introversive. I capi delle comunità stanziali sono chierici e hanno accesso ai domini Animale, Guarigione e Vegetale.

SOCIETÀ DEGLI ALAGHI

La maggior parte degli alaghi è composta da cacciatori-raccoglitori seminomadi che si spostano in gruppi di piccole famiglie. Viaggiano per tutto l'anno, andando ovunque la presenza di cacciagione e frutti selvatici possa fornire le condizioni di sopravvivenza migliori.

Solo raramente, gruppi di alaghi composti da quindici o venti individui si insediano in un'area particolarmente rigogliosa, stabilendosi a vivere all'interno di primitive capanne o di un grande complesso di caverne. I loro capi hanno almeno 100 anni e sono chierici. Comunità del genere sono generalmente temute e guardate con sospetto, poiché gli alaghi che ne fanno parte sono per lo più ostili e spesso si avventano contro avventurieri e viaggiatori incauti.

Gli eremiti sono druidi saggi e intelligenti di almeno 50 anni. Sono vegetariani e tendono ad essere dei tipi schivi ma al contempo curiosi e servizievoli.

NEI REAMI

I villaggi degli alaghi si trovano nelle grandi foreste lungo tutta la Costa della Spada, dal Bosco di Neverwinter alla Foresta del Tethyr. È risaputo che i druidi eremiti dimorano al Nord, concentrandosi soprattutto a nord del Bosco Segreto, sul Mare dei Morti, nel Bosco del Sud e nei Picchi Perduti. Kurdin, un druido di almeno 20° livello, è un noto amico dei treant del Bosco di Turlan, benché il suo ruolo nella distruzione di Hellgate Keep, se mai ne ha avuto uno, non sia chiaro.

ALBERO OSCURO

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)

Iniziativa: -1 (Des)

Velocità: 3 m

CA: 20 (-1 Des, -2 taglia, +13 naturale)

Attacchi: 2 artigli +14 mischia; o morso +14 mischia

Danni: Artiglio 2d4+9; o morso 1d6+13

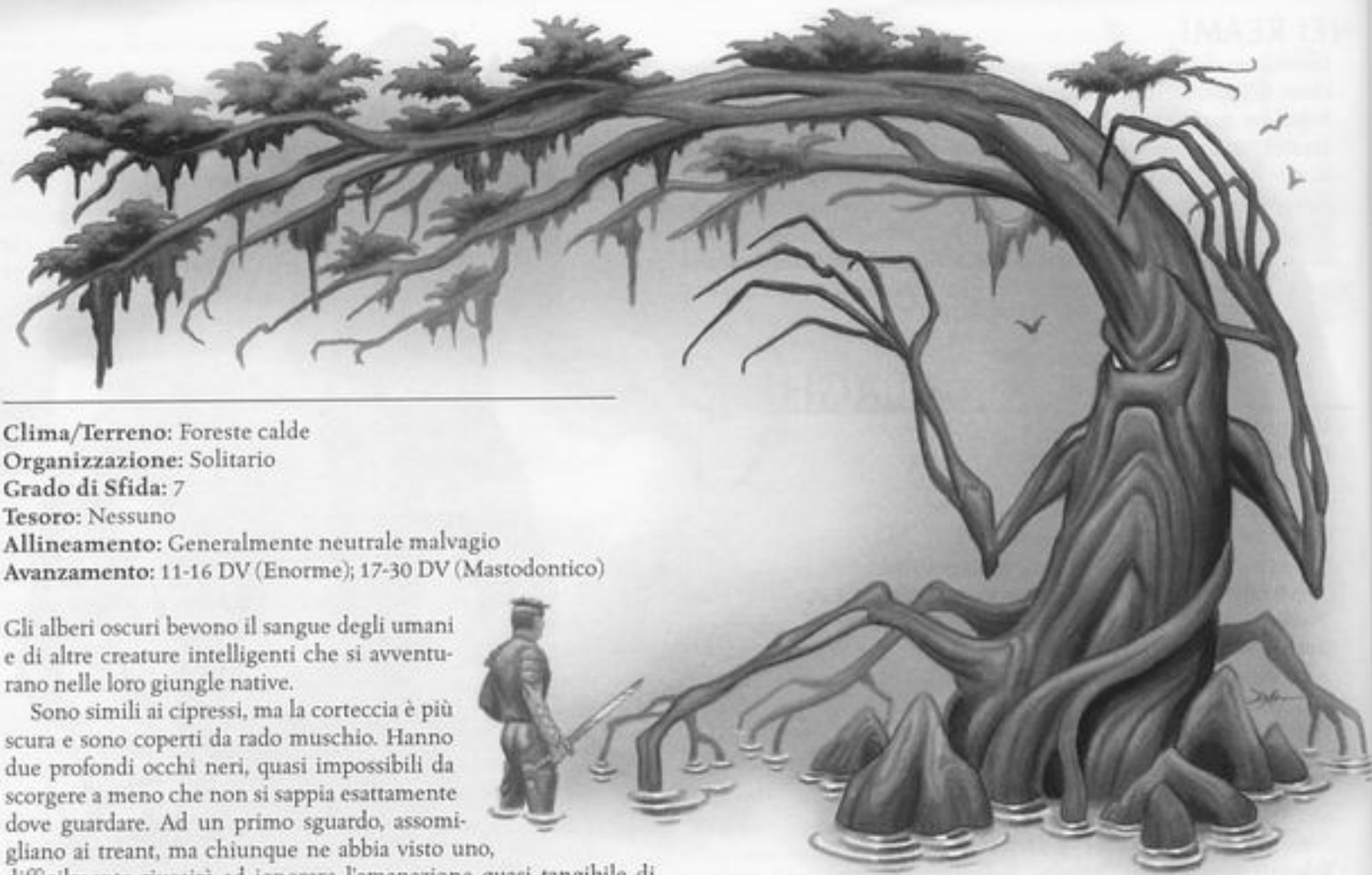
Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m (0 per il morso)

Attacchi speciali: Afferrare, confusione

Qualità speciali: Resistenza al fuoco (15), vulnerabile al freddo

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For 28, Des 8, Cos 21, Int 5, Sag 10, Car 7



Clima/Terreno: Foreste calde
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 11-16 DV (Enorme); 17-30 DV (Mastodontico)

Gli alberi oscuri bevono il sangue degli umani e di altre creature intelligenti che si avventurano nelle loro giungle native.

Sono simili ai cipressi, ma la corteccia è più scura e sono coperti da rado muschio. Hanno due profondi occhi neri, quasi impossibili da scorgere a meno che non si sappia esattamente dove guardare. Ad un primo sguardo, assomigliano ai treant, ma chiunque ne abbia visto uno, difficilmente riuscirà ad ignorare l'emanazione quasi tangibile di odio e di malvagità che da essi si sprigiona.

COMBATTIMENTO

Gli alberi oscuri traggono diletto nel torturare ignari avventurieri prima di decidersi ad ucciderli. Attaccano con le loro due braccia, cercando di attirare le vittime verso le loro fauci spalancate per berne il sangue.

Afferrare (Str): Se un albero oscuro colpisce con entrambi i suoi artigli, afferra la vittima, effettuando una prova di lottare gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a trattenere la vittima, la avvicina a sé per ricorrere al suo attacco con morso.

Confusione (Mag): Una volta ogni round come azione gratuita, un albero oscuro può creare un effetto di *confusione* in una vittima che si trovi entro un raggio di 15 metri. Durante un combattimento, tale situazione sortirà lo stesso effetto di un incantesimo *confusione* lanciato da uno stregone di 10° livello. Comunque, tale capacità risulta più insidiosa se rivolta su di un bersaglio ignaro: la vittima perde completamente il senso dell'orientamento, sentendosi spesso irrimediabilmente sperduta nella giungla.

Vulnerabile al freddo: Gli alberi oscuri hanno una corteccia umida e limacciosa che li protegge dal fuoco, ma soffrono di una penalità di -2 ai tiri salvezza contro qualsiasi attacco con il freddo.

NEI REAMI

Gli alberi oscuri sono originari dello Splendente Sud. Un mago rinnegato di Halruaa, di nome Benautil, li creò circa 200 anni or sono, nel tentativo di generare degli schiavi che lo avrebbero servito insieme ai treant. Dopo essersi rivoltati contro il loro padrone, essi si diffusero ovunque, e oggi sono comuni nei Boschi degli Alberi Oscuri, nel Durpar nordoccidentale. Ma si sono anche diffusi nella Foresta di Granuin nel Luiren e nella Foresta di Amtar, a nord di Dambrath.

ARTIGLIO STRISCIANTE

Costrutto Minuto
Dadi Vita: 1d10 (5 pf)
Iniziativa: +0

Velocità: 6 m
CA: 15 (+4 taglia, +1 naturale)
Attacchi: Artiglio +4 mischia
Danni: Artiglio 1
Faccia/Portata: 30 cm per 30 cm/0 cm
Attacchi speciali: Punire i caduti
Qualità speciali: Costrutto, immunità, RI 10
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +0, Vol -3
Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos -, Int -, Sag 5, Car 5



CREARE ARTIGLIO STRISCIANTE

Trasmutazione [Male]
 Livello: Mag/Str 3
 Componenti: V, S, M
 Tempo di lancio: 1 ora
 Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
 Bersaglio: Mani sinistre amputate entro un cerchio del raggio di 1,5 metri
 Durata: Istantanea
 Tiro salvezza: Nessuno
 Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantatore può creare un certo numero di artigli striscianti fino al doppio del proprio livello dell'incantatore. Le mani che dovranno essere trasformate devono tutte trovarsi entro un cerchio del raggio di 1,5 metri. Per iniziare l'incantesimo, l'incantatore deve lanciare *cerchio*

magico contro il bene intorno a sé e intorno alle mani amputate. Non occorre che *cerchio magico* duri per tutto il tempo di lancio di 1 ora dell'incantesimo *creare artiglio strisciante*; basta semplicemente iniziare l'incantesimo all'interno del cerchio. Una volta creati, gli artigli striscianti saranno sotto il diretto controllo telepatico dell'incantatore, a patto che le istruzioni fornite siano molto semplici ed egli si trovi entro un raggio di 30 metri. Abbandonando quell'area, occorrerà impartire agli artigli striscianti semplici istruzioni d'attesa.

Il fatto che si crei un artiglio strisciante recuperando la mano dal corpo di qualcuno, non preclude la possibilità che si possa poi usare l'incantesimo *resurrezione* per riportare in vita questa persona. Si narrano storie di avventurieri che vennero resuscitati e in seguito attaccati dalle loro stesse mani sinistre.

Componenti materiali: Frammenti di unghia di ghoule e un anello smarrito da qualcun altro.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario, coppia o crocchio (4-24)
Grado di Sfida: 1/3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -

Gli avventurieri uccidono queste minacce miniaturizzate a dozzine, e mentre lo fanno ripetono tutto il tempo: "Non voglia il cielo che un giorno capiti a me".

Gli artigli striscianti non sono altro che le mani sinistre amputate di umanoidi di taglia Media, cui è stata infusa vita artificialmente con la magia arcaica. Il loro unico vantaggio rispetto agli altri non morti e agli altri servitori magici di dimensioni maggiori, è che sono facili da contrabbandare e da nascondere e che, per la maggior parte dei necromanti, la materia prima per la loro costruzione è sempre a portata di mano.

Gli artigli striscianti si spostano camminando sulle loro dita o attraverso spasmi aberranti che li sollevano in aria fino a 1,8 metri d'altezza. "Vedono" e "sentono" ad opera della magia, come se ancora potessero ricorrere a quegli organi preposti a tal scopo del corpo degli umanoidi di cui facevano parte, ma le loro capacità sensoriali sono piuttosto appannate. Di solito, sono troppo stupidi perché possa venir loro affidato un compito più impegnativo della semplice guardia, senza una supervisione.

COMBATTIMENTO

Gli artigli striscianti attaccano a frotte, avvantaggiandosi delle loro ridotte dimensioni per coalizzarsi contro un solo avversario piuttosto che cercare di attaccare contemporaneamente tutti i nemici.

Punire i caduti (Str): Gli artigli striscianti infliggono danni raddoppiati ai combattenti proni.

Immunità (Str): Essendo privi di occhi, gli artigli striscianti sono immuni agli attacchi con lo sguardo.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e ad effetti analoghi. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

NEI REAMI

In quanto costrutti non intelligenti, gli artigli striscianti non dovrebbero essere in grado di replicarsi. Ma strane cose accadono nel Sottosuolo. Gli avventurieri di ritorno dal Golfo di Vilhon e dalla Costa della Spada riferiscono episodi raccapriccianti di quando, ritornati sui propri passi alla fine di una missione, abbiano scoperto che agli orchi e ai goblin uccisi in precedenza erano state amputate le mani sinistre. La vista di un crocchio di artigli striscianti che squartano e dilanano per ottenere nuove "reclute" è più di quanto lo spirito del più incallito degli avventurieri possa sopportare.

ASABI

	Asabi Umanoide Medio (Rettile)	Codauncinata Umanoide Grande (Rettile)
Dadi Vita:	3d8 (13 pf)	7d8+14 (45 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)	+4 (Iniziativa Migliorata)
Velocità:	15 m, scavare 6 m	12 m, scavare 9 m
CA:	15 (+1 Des, +2 cuoio, +2 naturale)	17 (-1 taglia, +2 cuoio, +6 naturale)
Attacchi:	Scimitarra +2 mischia; morso -3 mischia; o balestra leggera +3 a distanza	2 artigli +6 mischia, morso +4 mischia, coda +4 mischia
Danni:	Scimitarra 1d6; morso 1d4; o balestra leggera 1d8	2 artigli 1d6+2, morso 1d6+1, coda 1d4+1 più veleno
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	-	Coda velenosa
Qualità speciali:	-	Immune agli incantesimi di ammaliamento
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +3, Vol +2	Temp +4, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche:	For 11, Des 13, Cos 10, Int 12, Sag 13, Car 10	For 15, Des 11, Cos 14, Int 6, Sag 9, Car 8
Abilità:	Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +6, Saltare +5	Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +1, Saltare +7
Talenti:	Riflessi da Combattimento	Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Clima/Terreno:	Deserto temperato	Deserto temperato
Organizzazione:	Squadra (2-5) o tribù (6-48 asabi, 2-16 codauncinata)	Banda (2-5) o tribù (6-48 asabi, 2-16 codauncinata)
Grado di Sfida:	1	3
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente legale malvagio	Generalmente legale malvagio
Avanzamento:	+6 DV (Grande)	8-12 DV (Grande); 13-21 DV (Enorme)



Gli asabi sono rettili umanoidi abitanti del deserto, che possono essere trovati come mercenari o schiavi di creature malvagie.

Un tipico esemplare è alto 2,1 metri e ha una coda lunga 2,7 metri, che gli serve a mantenere l'equilibrio quando assume la posizione eretta. La pelle, spessa e rugosa, ha un colorito marrone o grigio, che sfuma verso una tonalità grigiastria o verdina sull'ombelico. Gli occhi sono gialli e con una forma ovale, con sottilissime pupille orizzontali. Gli arti fuoriescono dal corpo sinuoso in strane angolazioni. Si muovono sgraziati a rapidi scatti. Sopra il collo sottile, la testa continua a dondolare da destra a sinistra. Il cranio è stretto e presenta una fronte inclinata che termina in arcate sopracciliari pronunciate.

COMBATTIMENTO

Sia che diano la caccia ai nomadi del deserto per il proprio divertimento, sia che siano impegnati in guerra ai comandi di un padrone, gli astuti asabi si divertono ad architettare imboscate ai danni della preda. La loro tattica preferita è quella di nascondersi sotto la sabbia, tendere l'orecchio per captare un nemico che si avvicina, quindi emergere per attaccarlo di sorpresa.

Abilità: Tutti gli asabi sono soprattutto dei bravi saltatori. Raggiungono la distanza massima di 6 metri con un salto in lungo e di 4,5 metri con un salto in alto.

SOCIETÀ DEGLI ASABI

Lasciati a se stessi, gli asabi si riuniscono in tribù sotto il comando di un consiglio di anziani e di un capo di guerra. Possono allearsi con altre creature malvagie per il reciproco vantaggio, o persino ammettere tali esseri all'interno delle loro tribù.

NEI REAMI

L'episodio più eclatante che vede coinvolti gli asabi nella storia dei Reami ebbe luogo nell'Anno della Torretta (1360 CV), il ranger Arpista Lander entrò ad Anauroch per impedire che un'armata assoldata tra gli Zhentarim, e che comprendeva un certo numero di mercenari asabi, dominasse sulle tribù dei Bedine e assumesse così il controllo del commercio nel deserto. Con l'aiuto di una strega dei Bedine, di nome Ruha, Lander radunò le tribù dei Bedine per distruggere l'armata degli Zhentarim.

Un certo numero di asabi venne ridotto in schiavitù dai pherimm sotto l'Anauroch. Quando gli arcimaghi di Shade distrussero i loro padroni, molti degli asabi fuggirono. Da allora continuano a farsi ingaggiare come mercenari o a servire altri padroni, quali per esempio illithid e beholder, come stupidi schiavi.

"Asabi" è il nome dato dai Bedine a questa razza. In Comune

vengono chiamati "laerti", parola che ha le proprie origini nelle perdute leggende di Netheril.

CODAUNCINATA

I codauncinata sono più grandi, più forti ma meno intelligenti degli asabi. Alti dai 3,6 ai 4,2 metri e dotati di una robusta coda prensile con ghiandole velenose.

Coda velenosa (Str): Quanti vengono colpiti con una botta di coda di un codauncinata devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o entrare in contatto con uno spruzzo di veleno liquido i cui sintomi iniziali si manifestano dopo 1 minuto. Il danno iniziale è di 2d6 danni e quello secondario è di 1d4 danni temporanei alla Costituzione. Inoltre, quando falliscono il tiro salvezza sulla Tempra devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o agire come fossero sotto l'influenza di un incantesimo di *confusione* per le due azioni successive. Un codauncinata può spruzzare il suo veleno sei volte al giorno.

Immune agli incantesimi di ammaliamento (Sop): I codauncinata sono immuni a tutti gli incantesimi della scuola Ammaliamento.

BEHOLDER MAGI CLASSE DI PRESTIGIO

I beholder che perdano o si privino del loro occhio centrale antimagia, possono acquisire livelli come beholder magi.

In teoria, un normale beholder può diventare un mago o uno stregone. Nella pratica, la difficoltà nel gestire le componenti degli incantesimi, la funzione antimagica dell'occhio centrale e il fatto che un beholder mago o stregone intenzionato a lanciare un incantesimo, non possa ricorrere ai suoi raggi oculari, impediscono ai beholder di apprendere la magia attraverso le classi standard. Tuttavia, i beholder che vogliono imparare a lanciare incantesimi, possono farlo seguendo una loro particolarissima tradizione. Al solo pensiero di dover rinunciare ai poteri dell'unico occhio però, quasi tutti i beholder desistono dai loro intenti di seguire questa antica tradizione.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per risultare qualificata a divenire un beholder magi, una creatura deve soddisfare tutti i seguenti criteri.

Razza: Beholder

Speciale: Privarsi dell'occhio centrale antimagia.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del beholder magi (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Alchimia (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi), Decifrare Scritture (Int), Parlare Linguaggi, Sapienza Magica (Int), Scrutare (Int), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

PREPARAZIONE DEGLI INCANTESIMI

I beholder magi preparano gli incantesimi allo stesso modo dei maghi.

LANCIARE INCANTESIMI

Ogni volta che un beholder magi acquista la capacità di lanciare un nuovo livello di incantesimo, deve sacrificare i poteri magici di uno dei suoi dieci piccoli steli oculari. Da quel momento in poi, quello stelo oculare lancerà incantesimi di quel livello, e ci si riferirà ad esso come stelo magico. Per esempio, un beholder magi di 3° livello, in grado di lanciare incantesimi di 0, 1°, 2° e 3°

proprie ori-

na meno in-
ti di una ro-

botta di coda
tiro salvezza
pruzzo di ve-
dopo 1 mi-
condario è di
oltre, quanti
no effettuare
(CD 15) o
incantesimo
n codaunci-
giorno.

I codaunci-
malimento.

MAGI: MIGLIO

privino del
gia, possono
er magi.

ò diventare
nel gestire le
gica dell'oc-
ngone inten-
rere ai suoi



gi, una crea-

tiche chiave
e (Cos), Co-
e Linguaggi,
getti Magici
Manuale del

MI
so modo dei

di lanciare
oteri magici
momento in
il livello, e ci
un beholder
0, 1°, 2° e 3°

BEHOLDER MAGI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salvezza Tempra	Tiro salvezza Riflessi	Tiro salvezza Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno											
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°		
1*	+0	+0	+0	+3		6	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2*	+1	+0	+0	+4		6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3*	+1	+1	+1	+4	Evocare famiglia	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4*	+2	+1	+1	+5		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-	-
5*	+2	+2	+2	+5		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
6*	+3	+2	+2	+6		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
7*	+3	+3	+3	+6		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
8*	+4	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
9*	+4	+4	+4	+7		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
10*	+5	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-

livello ha dovuto convertire 4 dei suoi steli oculari in steli magici.

Ogni round in cui un beholder magi lancia incantesimi e/o usa uno dei suoi steli oculari, può lanciare un incantesimo con ognuno dei suoi steli magici. Di conseguenza, un beholder magi è in grado di lanciare più di un incantesimo per round, ma tutti gli incantesimi dovranno essere di differente livello e provenienti da differenti steli. Continua ad essere applicata la limitazione standard secondo cui un beholder non può dirigere più di tre steli oculari in una particolare direzione eccetto che in alto (vale a dire in avanti, indietro, a destra, a sinistra e in basso).

COMPONENTI DEGLI INCANTESIMI

I beholder magi non hanno bisogno di ricorrere a componenti materiali per lanciare gli incantesimi. L'occhio centrale sacrificato funziona come focus arcano per tutti gli incantesimi di un beholder magi. Le componenti somatiche degli incantesimi sono fornite dal continuo movimento degli steli magici. La componente verbale di tutti gli incantesimi di un beholder magi è il suo speciale canto di lancio degli incantesimi. Tale canto richiede un notevole sforzo: mentre lancia un incantesimo, un beholder magi non può parlare né usare la bocca per una qualsiasi altra azione in quel round.

BESTIA DI MALAR

	Forma di pantera cacciatrice Mutaforma Medio	Forma di artiglio assassino Mutaforma Medio	Forma di pipistrello Mutaforma Medio
Dadi Vita:	9d8+45 (85 pf)	9d8+45 (85 pf)	9d8+45 (85 pf)
Iniziativa:	+10 (+6 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità:	18 m	6 m, scalare 6 m	3 m, volare 9 m (maldestra)
CA:	21 (+6 Des, +5 naturale)	23 (+2 Des, +11 naturale)	17 (+2 Des, +5 naturale)
Attacchi:	2 artigli +12 mischia, morso +10 mischia	Morso +16 mischia, 4 artigli +14 mischia	Morso +10 mischia
Danni:	Artiglio 1d4+2, morso 1d6+1	Morso 2d6+10, artiglio 1d6+5	Morso 1d6+4
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Balzo, afferrare migliorato, sperone 1d4+1	Afferrare migliorato	-
Qualità speciali:	Mutare forma, riduzione del danno 5/+1, rigenerazione 6, immunità alla paura, olfatto acuto	Mutare forma, riduzione del danno 5/+1, rigenerazione 6, immunità alla paura	Mutare forma, riduzione del danno 5/+1, rigenerazione 6, immunità alla paura
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +12, Vol +8	Temp +11, Rifl +8, Vol +8	Temp +11, Rifl +8, Vol +8
Caratteristiche:	For 15, Des 22, Cos 20, Int 10, Sag 15, Car 17	For 30, Des 14, Cos 20, Int 10, Sag 15, Car 17	For 17, Des 15, Cos 20, Int 10, Sag 15, Car 17
Abilità:	Ascoltare +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Equilibrio +18, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17°, Nuotare +5, Osservare +11, Saltare +14, Scalare +5	Ascoltare +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Nuotare +13, Osservare +11, Saltare +14, Scalare +21	Ascoltare +11, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Nuotare +6, Osservare +11, Saltare +7, Scalare +6
Talenti:	Arma Preferita (artigli), Arma Preferita (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Seguire Tracce, Sensi Acuti	Attacco Poderoso, Critico Migliorato (19-20 artiglio), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti	Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno	Qualsiasi terreno
Organizzazione:	Solitario, coppia o gruppo (3-6)	Solitario, coppia o gruppo (3-6)	Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Grado di Sfida:	11	11	11
Tesoro:	Nessuno	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio	Sempre caotico malvagio
Avanzamento:	-	-	-

Sacra alla divinità della caccia feroce, la Bestia di Malar passa da una all'altra delle tre diverse forme che le permettono di travolgere, uccidere e persino scendere in volo su di una preda. A differenza di un vero animale, lo scopo unico di questa creatura è quello di cacciare e di distruggere. Quando muore, la bestia si ricongiunge con la propria divinità nella sua dimora: qui sarà ricompensata ed eventualmente reincarnata se ha ben cacciato in vita.

In tutte e tre le sue forme la creatura è ricoperta da una pelliccia nera lucida con segni rossi su muso, zampe e schiena. Tali macchie rosse assomigliano alle chiazze lasciate da schizzi di sangue.

Dovendo localizzare una preda, la bestia assume la forma di una sinuosa pantera cacciatrice, affidandosi a orecchie acutissime e fiammeggianti occhi rossi. Sotto tale forma può avvalersi di sensi affinati e di un'eccezionale velocità di combattimento e di movi-



mento, oltre a capacità di lotta feroce sufficienti ad uccidere praticamente qualsiasi nemico. La pantera cacciatrice raggiunge una lunghezza di 1,5 metri e un peso tra i 56,25 e i 67,5 kg.

Dovendo affrontare un combattimento impegnativo, la bestia assume una forma che le permette di essere più forte e più pesante, vale a dire quella di artiglio assassino, dal possente corpo, simile a un tozzo ghiottone con una bocca spropositata e quattro zampe dotate di artigli ricurvi, simili a scimitarre. Servendosi degli artigli posteriori e degli uncini che fuoriescono dai "gomiti" degli arti anteriori, è in grado di scalare rapidamente alberi e superfici rocciose, pur pesando più di 225 kg.

In forma di pipistrello, la bestia non ha che una scarsa manovrabilità in volo, tuttavia è in grado di localizzare e inseguire una preda, che sarebbe altrimenti incapace di afferrare al suolo. È sprovvista delle capacità di orientamento con ultrasuoni tipiche dei veri pipistrelli e non si trova a proprio agio in aria, di conseguenza si ritrasforma in una delle due altre forme più adatte al combattimento quando si tratta di catturare una preda che non vola.

COMBATTIMENTO

In forma di pantera cacciatrice la bestia può giocare con la sua preda o schizzare oltre avversari più forti per balzare addosso ad un incantatore.

Sperone (Str): Una pantera che riesca a trattenere una preda può compiere due attacchi con speroni (+8 mischia) con le due zampe posteriori infliggendo per ciascuna 1d4+1 danni. Se balza sopra all'avversario, può anche utilizzare gli speroni.

Il metodo d'attacco preferito dall'artiglio assassino è quello di afferrare saldamente la preda con i denti, così da poter ricorrere a tutti e quattro i suoi artigli per compiere attacchi di lotta contro il nemico trattenuto.

Sotto forma di pipistrello, la bestia diviene un combattente relativamente mediocre, ma questo non le impedisce di tentare di scaraventare al suolo prede volanti.

Mutare forma (Sop): Passare da una forma a un'altra per la Bestia di Malar è un'azione di round completo; il cambiamento si considera completo all'inizio della successiva azione. Ogni qualvolta muta la sua forma, può recuperare 8 danni, la quantità di danni che recupera con un normale giorno di riposo. Si noti che in

questo modo la bestia ha la possibilità di guarire persino dai danni letali che in condizioni normali non potrebbero essere rigenerati. Le Bestie di Malar, tuttavia, non sempre

traggono vantaggio da questa possibilità, preferendo combattere fino alla morte piuttosto che scappare via per curarsi e quindi passare di nuovo all'attacco.

Rigenerazione (Str): Una Bestia di Malar rigenera 6 danni ogni round. La magia divina e le armi benedette le infliggono danni letali.

Balzo (Str): Solo per la pantera cacciatrice: Se una Bestia di Malar salta su di un avversario durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già effettuato un'azione di movimento.

Afferrare migliorato (Str): Solo per l'artiglio assassino: Per avvalersi di questa capacità, la Bestia di Malar deve colpire con il suo attacco con il morso.

Abilità: In tutte le sue forme, la bestia ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare.

In forma di pantera, ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi, Saltare e Muoversi Silenziosamente, e un bonus razziale di +12 alle prove di Equilibrio. *Nelle zone con erba alta o con folto sottobosco, il bonus al Nascondersi aumenta a +12.

Talenti: In forma di pantera, la bestia acquisisce i talenti Arma Focalizzata, Multiattacco e Seguire Tracce sia per i suoi artigli che per il suo morso, come talenti bonus. In forma di artiglio assassino, i suoi talenti bonus sono: Attacco Poderoso, Critico Migliorato (artigli) e Multiattacco. In forma di pipistrello, i suoi talenti bonus sono: Arma Focalizzata (morso), Attacco in Volo e Critico Migliorato (morso).

NEI REAMI

Malar è la divinità della caccia brutale e della distruzione bestiale. Bandita dalle aree civilizzate, come Cormyr e le Valli, è invece popolare al nord tra i barbari, i ranger malvagi e alcuni druidi. Il Popolo del Sangue Nero, un culto di licantropi adoratori di Malar, celebra secondo il rituale Scudiuniti, festività che ricorre sul calendario Faerúniano ogni quattro anni, dando la caccia a un unicorno e usando le Bestie di Malar come segugi. In occasioni non commemorative, il culto impiega le bestie per dare la caccia agli avventurieri.

BESTIA OSCURA

Bestia magica Media

Dadi Vita: 5d10+15 (42 pf)

Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 1,5 m, volare 12 m (scarsa)

CA: 15 (+2 Des, +3 naturale)

Attacchi: 2 artigli +8 mischia, morso +3 mischia

Danni: Artiglio 1d4+3, morso 1d6+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Imprimere incantesimo

Qualità speciali: Immunità, vulnerabilità alla luce, RI 15

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +1

Caratteristiche: For 16, Des 15, Cos 16,

Int 5, Sag 11, Car 4

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Si-

lenziosamente +5, Nascondersi

+3, Osservare +5

Talenti: Iniziativa Migliorata,

Tempra Possente

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario, cop-

pia o stormo (3-4)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale mal-

vagio

Avanzamento: -

Le bestie oscure sono create da incantatori malvagi, trasformando animali comuni in orrori dalle ali di pipistrello, che vengono poi impiegati quali guardiani, messaggeri o simili servitori.

Le bestie oscure, alte tra 1,2 e 1,5 metri, hanno ali che possono raggiungere un'estensione pari al doppio della loro altezza. Hanno lunghe lingue guizzanti e teste simili a quelle di rettili, su di un collo curvo. I loro scheletri rilucono verdi o viola attraverso la pelle, evidenziando la sottile carne tesa lungo le ossa. Due artigli spuntano dalle prime due articolazioni delle ali. Talvolta una piccola traccia di quello che doveva essere l'animale originale

sopravvive alla trasmutazione, contribuendo alla varietà che impedisce a due bestie oscure di essere esattamente identiche tra loro.

Le bestie oscure non possono tollerare la luce del giorno. Per ogni 10 minuti di esposizione continua al sole, o agli effetti di un incantesimo *luce diurna*, c'è la probabilità del 25% che l'incantesimo che ha trasformato la bestia oscura si dissolva e l'animale ritorni alla sua forma originaria. Un incantesimo *bagliore solare* dissolve automaticamente la trasmutazione. Gli incantatori che vogliono inviare le loro bestie oscure in missioni diurne generalmente le proteggono lanciando su di esse un incantesimo *oscurità*.

COMBATTIMENTO

Le bestie oscure sferrano i loro attacchi dall'aria, gettandosi in picchiata sui nemici e ricorrendo all'azione di carica per il primo attacco, poi colpendo con gli artigli e i morsi. La

"capacità" primaria di combattimento di una bestia oscura è sufficientemente resistente da assorbire un massiccio apporto di danni che verrebbe altrimenti subito dal suo padrone. Anche se trasportano un incantesimo particolarmente utile, tendono a combattere come fossero sacrificabili. Gli incantatori che intendono approfittare dell'incantesimo impresso in una loro bestia oscura spesso sono costretti a sottrarla da una mischia senza speranza.

Imprimere incantesimo (Sop): Quando crea una bestia oscura, l'incantatore può lanciare su di essa un incantesimo che verrà da questa "trasportato" finché non si renderà necessario usarlo. Nell'azione del pa-

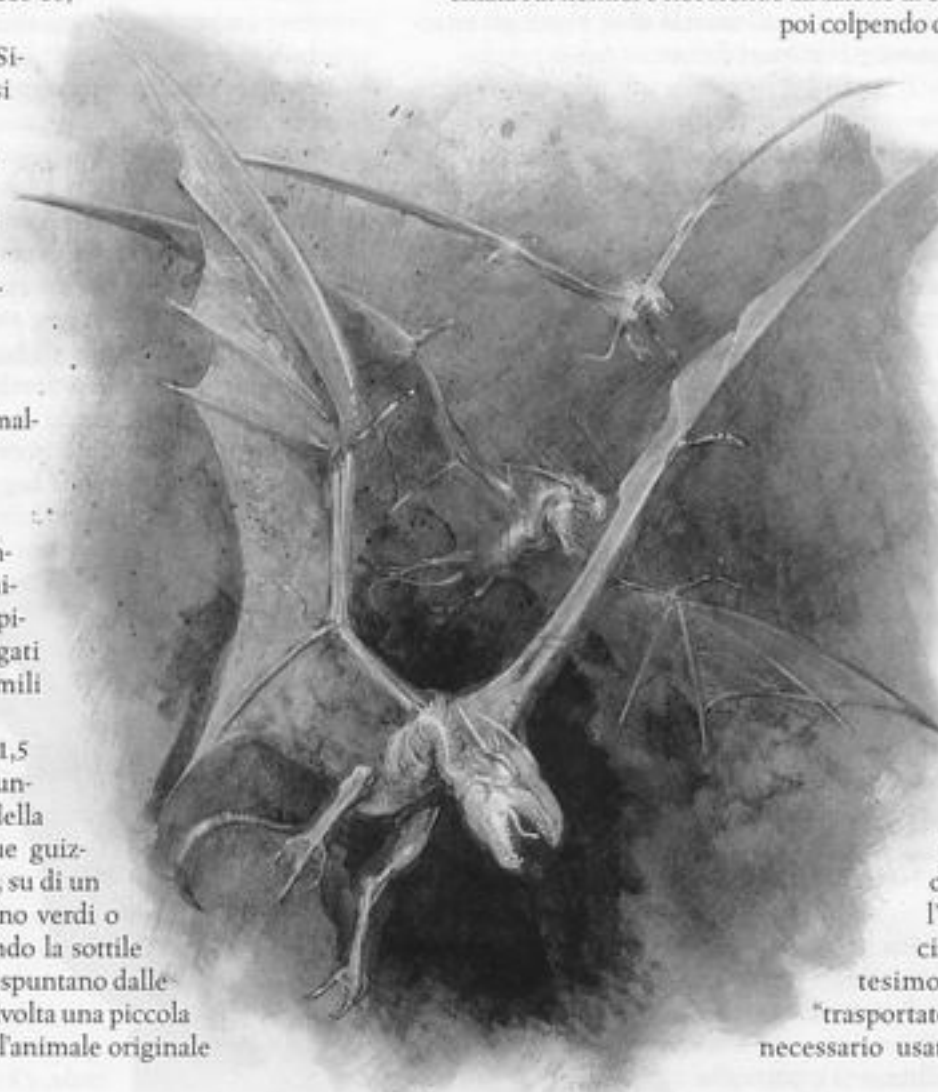


Illustrazione di C. Crichlow

BESTIA OSCURA

CREARE BESTIA OSCURA

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un animale con non più di 2 DV

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un incantatore è in grado di trasformare un animale di taglia Piccola o Media e con non più di 2 DV, in una bestia oscura. Un bersaglio con punteggio di Intelligenza di 5 o superiore ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto; i bersagli con un punteggio di Intelligenza di 4 o inferiore subiscono gli effetti automaticamente.

L'incantesimo può venire lanciato solo nell'oscurità: di notte, al chiuso o sottoterra. I suoi effetti durano finché la bestia oscura non viene uccisa, oppure fino a che l'esposizione alla luce del sole (vedi sopra) non dissolve la trasmutazione. Quest'ultima può essere dissolta anche con un incantesimo *dissolvi magie*, sebbene un tentativo del genere debba prima riuscire a superare la resistenza agli incantesimi della bestia oscura. Un incantesimo *bagliore solare* dissolve au-

tomaticamente la trasmutazione senza che vi sia bisogno di superare la resistenza agli incantesimi.

Se l'incantatore avesse intenzione di imprimere un altro incantesimo nella bestia oscura, dovrebbe lanciarlo immediatamente dopo che l'incantesimo *creare bestia oscura* avesse esaurito il suo effetto e solo dopo aver superato una prova di Sapienza Magica (CD 12 + livello dell'incantesimo che deve essere impresso). L'incantesimo impresso non ha effetto immediato; semplicemente viene assorbito "all'interno" della bestia oscura.

Un altro incantatore che ricorresse a *individuazione del magico* per 1 round, sarebbe in grado di determinare se un incantesimo sia stato impresso in una bestia oscura. Dopo 3 round, grazie all'incantesimo *individuazione del magico* e superando una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo impresso), l'incantatore è in grado di stabilire di quale incantesimo si tratti.

Una bestia oscura è sotto il diretto controllo telepatico dell'incantatore che l'ha creata. Non c'è limite al numero di bestie oscure che un mago o uno stregone può comandare, tuttavia un incantatore può avere solo un numero di bestie oscure con incantesimi impressi pari al suo livello dell'incantatore.

Componenti materiali: Sangue di viverna essiccato con cui sporcare il bersaglio dell'incantesimo e una perla nera del valore di almeno 200 mo.

drone della bestia oscura, come capacità magica, il padrone può tentare di lanciare un singolo incantesimo impresso su di una bestia oscura entro un raggio di 9 metri, come se lo lanciasse normalmente. L'incantesimo ha una probabilità del 25% di fallimento, cui si aggiunge una percentuale di fallimento del +10% per ogni altro incantesimo impresso in una bestia oscura che quello stesso giorno l'incantatore abbia tentato di lanciare. Sia che l'incantesimo vada a segno o fallisca, la bestia oscura muore immediatamente lambita da magiche fiamme viola, ritornando alla sua forma originaria al momento della morte.

Immunità (Str): Le bestie oscure sono immuni agli effetti che influenzano la mente.

Vulnerabilità alla luce (Str): Se esposte alla luce del sole, o ad una luce della stessa intensità di un incantesimo *luce diurna*, le bestie oscure subiscono una penalità al morale di -2 a tutti gli attacchi, i tiri salvezza, le prove e i tiri per i danni.

NEI REAMI

I Maghi Rossi di Thay sono famosi per l'uso sconsiderato delle bestie oscure. Nel Rashemen, bersaglio frequente degli attacchi dei Maghi, l'espressione "Pioverano animali" è un bieco modo di dire che fa riferimento al fatto che i Maghi Rossi dimenticherebbero di riportare indietro nel Sottosuolo le loro bestie oscure prima che faccia giorno.

BULLYWUG

Umanoide Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 1d8+3 (7 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m, nuotare 9 m

CA: 15 (+2 cuoio, +3 naturale)

Attacchi: Mezza lancia +1 mischia; o mezza lancia +1 a distanza

Danni: Mezza lancia 1d6; o mezza lancia 1d6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Muoversi nelle paludi, evocare (solo chierici)

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +0, Vol -2

Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos 16, Int 7, Sag 7, Car 7

Abilità: Ascoltare -2, Nascondersi +0°, Osservare -2

Talenti: Resistenza Fisica

Clima/Terreno: Paludi e terreni acquatici temperati e caldi

Organizzazione: Solitario (1), pattuglia (4), gruppo (8) o branco (16-48)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

La vita di un bullywug è sgradevole, brutale e umida. I bullywug uccidono per puro divertimento, distruggono sistematicamente il loro stesso territorio di caccia e compiono uno strano rituale religioso evocando mostri che sono, oppure no, in grado di controllare.

I bullywug sono umanoidi anfibi, con testa da rana, pelle verde, grigia o gialla chiazzata. Hanno lunghe lingue schioccanti con cui parlano, a malapena, una primitiva forma di Comune. Alti da 1,2 a 2,1 metri, con un peso variabile da 45 a 135 kg, combattono con lance e altre simili armi affilate con cui colpiscono emergendo dall'acqua. Per i bullywug è motivo d'orgoglio indossare almeno un'armatura di cuoio, anche se naturalmente nuotare con indosso un'armatura non è affatto semplice.

Numerosi bullywug che si incontrano lontani dalle loro case, sono combattenti; le informazioni nelle statistiche si riferiscono ad un combattente di 1° livello (vedi Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER per maggiori informazioni sulla classe dei combattenti).

COMBATTIMENTO

I bullywug preferiscono combattere in acqua o nelle sue vicinanze. Per la prima ondata di attacco, quando è possibile, si avvalgono di mostri da essi stessi evocati. In qualsiasi combattimento, pertanto, esiste una probabilità del 50% che i bullywug combattano fino alla morte, non importa quanto ciò possa sembrare insensato. Per il rimanente 50%, dopo che un certo numero di essi sia stato abbattuto, pur potendo ancora vincere la battaglia, potrebbero fuggire per salvarsi la vita.

Muoversi nelle paludi

(Str): I bullywug non subiscono alcuna penalità di movimento quando si spostano nelle paludi o nel fango.

Evocare (Mag): I bullywug chierici sono noti per le loro potenti, quanto imprevedibili, capacità di evocazione. Quando un bullywug chierico ricorre a un incantesimo *evoca mostri* c'è una probabilità del 50% che insieme al mostro che l'incantesimo avrebbe normalmente evocato, appaiano anche altri mostri. Quando ciò succede, c'è una probabilità del 25% che tali mostri non siano sotto il controllo del bullywug e possano pertanto imperversare e attaccare a caso. Non è inusuale che quei bullywug che abbiano evocato mostri poi sfuggiti al loro controllo, esauriscano tutte le loro energie per combattere le creature evocate invece che concentrare l'attacco sul loro nemico originario.

Abilità: *I bullywug usufruiscono di un bonus razziale di +6 alle prove di Nascondersi quando si trovano nelle paludi, grazie alla loro abilità mimetica.

PERSONAGGI BULLYWUG

Talvolta i bullywug acquisiscono livelli come barbari. All'interno di un branco, il bullywug più grande è spesso almeno un barbaro di 2° livello.



SOCIETÀ DEI BULLYWUG

I bullywug cacciano, mangiano, tiranneggiano e adorano le loro malefiche divinità. Esistono molti chierici tra i bullywug; in certi branchi il 10% dei bullywug possiede uno o più livelli da chierico. I chierici bullywug possono scegliere tra i domini dell'Acqua, del Caos e del Male. Rispetto ai chierici delle altre razze hanno limitazioni maggiori e possono scegliere solo tre tipi di incantesimi: *evoca mostri* (la scelta che per cultura preferiscono), *infliggi* e gli incantesimi che appartengono al loro dominio.

NEI REAMI

Nell'acquitrino di Chelimer, i bullywug e i siv si combattono in una guerra senza fine per il possesso dei margini della palude. O almeno, questo è quel che i bullywug credono. I siv hanno una visione più chiara della situazione: la guerra è finita e i bullywug hanno perso. Ciononostante, nelle grandi paludi viene loro permesso di sopravvivere poiché costituiscono una specie di zona cuscinetto tra i combattenti esterni alla palude e gli insediamenti dei siv. In qualsiasi altro luogo dei Reami, in quelle paludi troppo piccole perché soddisfino il desiderio di isolamento dei siv, i bullywug ancora la fanno da padroni sulle loro tane, senza subire interferenze da parte dei siv, di sicuro più organizzati.

CAMMINATORE GIGANTE

Bestia magica Grande (Fuoco)

Dadi Vita: 2d10+6 (17 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 12 m

CA: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale)

Attacchi: Morso +5 mischia; o calcio +5 mischia

Danni: Morso 1d8+4; o calcio 1d8+4

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m /1,5 m

Attacchi speciali: Palla di fuoco

Qualità speciali: Sottotipo del fuoco, guarigione dal fuoco, resistente alla magia

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol -1

Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 17, Int 1, Sag 9, Car 8

Abilità: Ascoltare +1

Talenti: Correre

Clima/Terreno: Montagne calde

Organizzazione: Solitario o branco (2-6)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-6 DV (Grande)

Uccelli simili agli struzzi, ma senza piume, e adattatisi a vivere nelle condizioni climatiche più calde, i camminatori giganti solita-

mente costituiscono le cavalcature dei tritoni del fuoco.

Sono alti circa 2,4 metri e hanno una pelle dura e chiazzata di un rosso scuro. Gli occhi brillano di un debole rosso, mentre dalle narici e dalla bocca fuoriesce costantemente vapore. Nelle mascelle, dalla forma simile a quella di un becco, sono allineati denti affilati come rasoi.

COMBATTIMENTO

I camminatori giganti possono attaccare gli avversari frontalmente, con un feroce morso, o alle spalle, con un calcio anche più pericoloso. Non hanno paura di battersi e fungono da eccellenti cavalcature da guerra.

Palla di fuoco (Sop): Due volte all'ora, un camminatore gigante è in grado di emettere una piccola palla di fuoco dai canali vicini agli occhi. Ogni palla di fuoco ha una gittata di 18 metri e un'esplosione del raggio di 3 metri. Le creature raggiunte dall'esplosione dovranno effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 14) o subire 1d6 danni. Un tiro salvezza effettuato con successo nega tutti i danni.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo, tranne che nel caso di un tiro salvezza effettuato con successo.

Guarigione dal fuoco (Str): Non solo i camminatori giganti non subiscono alcun danno dal fuoco, ma guariscono persino grazie a questo. Per una volta ogni 3 round in cui un camminatore sia esposto a una fiamma intensa o al calore, esso acquista il beneficio dell'incantesimo *cura ferite leggere* (1d8+1 pf guariti). Un incantesimo *palla di fuoco* o altri intensi attacchi con il fuoco, guariscono completamente e istantaneamente la creatura.

Resistente alla magia (Str): I camminatori giganti ottengono un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti magici.

NEI REAMI

Di norma i camminatori giganti costituiscono le cavalcature dei tritoni del fuoco, condividendone quindi la medesima collocazione geografica. L'unico posto in cui siano stati trovati camminatori giganti allo stato brado è la Faglia di Fiamma a Tuern, cosa che sembra indicare questa lontana isola come il loro luogo di origine.

CHITINA

Umanoide mostruoso Piccolo

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m, scalare 6 m

CA: 16 (+1 taglia, +1 Des, +3 armatura di ragnatela, +1 buckler)

Attacchi: 3 spade corte +3 mischia; o 3 giavellotti +4 a distanza

Danni: Spada corta 1d6; o giavellotto 1d6

Attacchi speciali: Bonus a lottare

Qualità speciali: Difficile da disarmare, sensibile alla luce solare

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 11, Car 7

Abilità: Artigianato (preparare trappole) +6, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +8, Saltare +4, Scalare +9

Talenti: Multidestrezza, Combattere con Più Armi

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Sciame (2-8) o tribù (10-60 più 2-5 choldrith)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Le chitine sono umanoidi simili ai ragni creati involontariamente dai drow come risultato di esperimenti falliti. Per costruire si servono delle ragnatele, così come gli umani possono servirsi della pietra o del legno.

Sono alti meno di 1,2 metri e con un peso che raggiunge all'incirca i 38 kg, con quattro lunghe ed esili braccia fornite di una articolazione in più che li rende snodabili e consente loro una gamma di movimenti maggiore rispetto alle braccia della maggior parte degli umanoidi. Il volto è vagamente umano, ma gli occhi sono sfaccettati e dalla bocca fuoriescono mandibole. La pelle è screziata di grigio, mentre una chioma nera fibrosa cresce in un



groviglio dalla testa giù lungo la schiena.

Le chitine secernono un olio che impedisce loro di rimanere invischiate nelle loro stesse ragnatele. I palmi delle mani e dei piedi sono ricoperti di uncini che li rendono capaci di scalare pareti e soffitti. Tessonno ragnatele appiccicose attraverso un'apertura sul ventre e se ne servono come materiale di costruzione per case, trappole e armature. Queste ultime garantiscono loro un bonus d'armatura +3 alla CA e hanno -1 come penalità di armatura alle prove.

Le chitine parlano il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

Per sopraffare creature più grandi e potenti, inclusi gli odiati drow e drider, le chitine ricorrono a trappole e imboscate. Di norma costruiscono una ragnatela apparentemente normale, con un sentiero apparentemente naturale che le corre tutt'intorno e che nasconde una fossa, una rete a scomparsa, o simili trappole. Possono rinforzare le tele fino a plasmare spuntoni e parti taglienti nelle loro trappole, che solitamente infliggono 1d6 danni ciascuna.

Ambidestri per natura, possono usare fino a tre armi contemporaneamente senza penalità. Armi, armature e altri oggetti che siano costruiti in tela rinforzata, si deteriorano dopo qualche mese se non vengono sistematicamente trattati con l'olio secreto dalla pelle delle chitine. Tali oggetti sono oltretutto infiammabili: dopo due round di contatto con una fiamma, la ragnatela comincia a prendere fuoco, consumando un oggetto in 2d4 round.

Bonus a lottare (Str): Talvolta le chitine decidono di lottare contro gli avversari e di catturarli vivi per offrirli in sacrificio alla dea-ragno Lolth. Le quattro braccia conferiscono loro un bonus di +4 alle prove di lottare, conferendo inoltre una condizione di parità rispetto alle creature di taglia Media.

Difficile da disarmare (Str): Grazie agli uncini che ha sulle mani, una chitina ottiene un bonus di +4 alla sua prova contrapposta quando l'avversario tenta di disarmarla.

Sensibile alla luce solare (Str): Alla luce del sole o alla splendente luce magica (per esempio di un incantesimo *luce diurna*), le chitine subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e per i danni.

Talenti: I talenti Multidestrezza e Combattere con Più Armi di una chitina in combinazione con la sua naturale attitudine razziale all'uso efficace dei suoi arti le permettono di attaccare con tutte le braccia senza alcuna penalità.

PERSONAGGI CHITINE

La classe preferita delle chitine è quella del ladro. Non si conoscono maghi e stregoni chitine, e i loro sacerdoti fanno parte in realtà di una diversa razza: quella dei choldrith, descritta ad un'altra voce.

SOCIETÀ DELLE CHITINE

I villaggi delle chitine si trovano al centro di dedali di ragnatele disseminate di trappole. Le abitazioni costruite con la tela indurita somigliano a case a cupola, con tanto di finestre e decorate con bizzarre forme artistiche. Le chitine costruiscono indifferentemente sul suolo, sulle pareti o sui soffitti delle caverne e collegano gli edifici tra loro con ponti di ragnatela. Sospeso al centro della caverna c'è il tempio consacrato a Lolth. I choldrith, sacerdoti delle chitine, sono i capi indiscussi di queste comunità.



NEI REAMI

Le chitine possono trovarsi in piccolo numero ai limiti nord del Sottosuolo superiore e intermedio, ma la popolazione si concentra in un gruppo di villaggi conosciuti complessivamente come Yathchol, situati al di sotto della Foresta Lontana a sud est di Hellgate Keep. Si racconta che le chitine siano il frutto reietto degli esperimenti di maghi drow della vicina città di Ched Nasad. Tali maghi le generarono nel tentativo fallito di creare una razza di schiavi perfetti. Fin dall'Anno della Zanna Strisciante (1305 CV), le chitine hanno acquisito la loro indipendenza rispetto ai drow e hanno prosperato nei loro villaggi. Almeno sette villaggi, ciascuno dei quali ospita dalle 40 alle 60 chitine, costituiscono lo Yathchol.

Drow e chitine si odiano e di solito si attaccano a vista.

CHOLDRITH

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 9 m, scalare 6 m

CA: 19 (+3 Des, +7 naturale, -1 taglia)

Attacchi: Morso +6 mischia

Danni: Morso 2d4+6 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno, lanciare incantesimi, ragnatela

Qualità speciali: Capacità magiche, RI 13

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +7

Caratteristiche: For 19, Des 16, Cos 17, Int 15, Sag 16, Car 14

Abilità: Concentrazione +9, Conoscenze (religione chitina) +8,

Equilibrio +9, Saltare +10, Sapienza Magica +5, Scalare +19

Talenti: Incantesimi in Combattimento, Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Tribù (2-5 più 10-60 chitine)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I choldrith rappresentano la razza sacerdotale delle chitine, visti nella loro società come gli esseri benedetti da Lolth, la dea-ragno.

Sono gonfi ragni bianchi, con un diametro di 2,7 metri e la testa umanoide delle chitine. Hanno due grandi occhi sfaccettati e larghe mandibole gocciolanti di veleno, lunghe orecchie appuntite, simili a corna. Hanno otto zampe come un comune ragno, ma le due frontali sono più sottili e terminano con mani prensili, che i choldrith usano principalmente per lanciare incantesimi e portarsi il cibo alla bocca.

Parlano il Sottocomune e l'Abissale.

COMBATTIMENTO

I choldrith preferiscono tenersi dietro uno scudo vivente di combattenti chitine, e ricorrere ai propri incantesimi clericali per aiutare gli alleati e distruggere i nemici. Quegli avversari che riescono a rompere la fila delle chitine si troveranno faccia a faccia col morso velenoso dei choldrith.

Veleno (Str): Quanti sono colpiti dall'attacco con morso di un choldrith dovranno effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o essere iniettati con il veleno. Il danno ini-

ziale è la paralisi, quello secondario sono 2d4 danni temporanei alla Costituzione.

Lanciare incantesimi: I choldrith possiedono la capacità di lanciare incantesimi dei chierici di 4° livello, con accesso ai domini del Caos, del Male e della Protezione.

Ragnatela (Sop): I choldrith tessono ragnatele come i ragni mostruosi. Possono lanciare una ragnatela otto volte al giorno. Si tratta di un attacco simile a quello con una rete ma con una gittata massima di 15 metri, un incremento di gittata di 3 metri, efficace contro bersagli di taglia Media o inferiore (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore* per i dettagli relativi all'attacco con la rete). La ragnatela inchioda il bersaglio sul posto, senza permettergli più alcun movimento.

Una creatura intralciata è in grado di fuggire con una prova riuscita di Artista della Fuga (CD 26) o può strappare la ragnatela con una prova di Forza (CD 32). Entrambi si considerano azioni standard. La ragnatela ha 12 punti ferita.

Vedi la voce "Ragno mostruoso" nel *Manuale dei Mostri* per ulteriori informazioni relative alle ragnatele.

Capacità magiche (Mag): Lolth concede due capacità innate ai suoi figli choldrith: *oscurità* e *benedizione*. Un choldrith può utilizzare ciascun potere due volte al giorno.

PERSONAGGI CHOLDRITH

I choldrith possono avanzare di livello solo come chierici. Ciascun livello di chierico guadagnato aggiunge un livello alla capacità di lanciare incantesimi di un choldrith. Ad esempio, un choldrith che abbia due livelli come chierico, lancia gli incantesimi di un chierico di 6° livello.

NEI REAMI

Se le chitine sono la magica creazione dei drow, i choldrith possono essere solo il frutto di Lolth in persona. La loro somiglianza con i drider non è passata inosservata agli studiosi, i quali sospettano che un choldrith sia in realtà la trasformazione con cui Lolth ricompensa un drider che abbia superato una qualche prova di lealtà o devozione (piuttosto che la punizione per un fallimento).

COMBATTENTE SPAVENTOSO

Non morto Medio

Dadi Vita: 4d12 (26 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (corazza a strisce o a bande); base 9 m

CA: 16 (+6 corazza a strisce o a bande)

Attacchi: Ascia da battaglia +5 mischia; o spada lunga +5 mischia

Danni: Arma 1d8+4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/ 1,5 m

Qualità speciali: Non morto

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +4

Caratteristiche: For 16, Des 11, Cos -, Int 5, Sag 11, Car 6

Abilità: Osservare +9, Saltare +10, Scalare +10

Talenti: Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-12)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: -



I combattenti spaventosi sono non morti potenziati, creati immediatamente dopo il decesso di un combattente così che mantengono una minima parte di intelligenza. Devono essere creati dal corpo di guerrieri di almeno 4° livello, morti da meno di un giorno.

COMBATTIMENTO

In quanto ex guerrieri, conservano il desiderio per la lotta e si conservano forti e abili. I combattenti spaventosi sono equipaggiati delle stesse armi che portavano in vita, sebbene non possiedano la raffinatezza necessaria all'uso efficace delle armi da lancio. Possono anche obbedire all'ordine di lanciare lance o



giavellotti, ma lo eseguono con scarsa accuratezza (bonus di attacco +0).

Sono in grado di ubbidire a ordini semplici, quali "Avanza e attacca il nemico", "Rimani qui a difendere il corridoio contro ogni minaccia" e così via. Gli ordini più complessi ottengono il solo effetto di confonderli. Ordini formulati con un massimo di dodici parole non causano problemi; esiste la probabilità cumulativa del 5% che ogni parola successiva alla dodicesima porti un combattente spaventoso a fraintendere il comando: fa l'esatto contrario, oppure si muove freneticamente attaccando tutto quel che gli starà intorno, o ancora gira in tondo senza fare nulla. Questa percentuale viene raddoppiata qualora il combattente spaventoso si trovi nel Rashemen, luogo in cui la potente magia degli spiriti della terra infrange gli incantesimi necromantici dei Maghi Rossi. Inoltre, i combattenti spaventosi subiscono una penalità di competenza -2 ai tiri per colpire se si battono contro gli spiriti della natura Rashemi o con le Streghe di Rashemen.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

NEI REAMI

L'esistenza dei combattenti spaventosi ruota intorno alla difesa di Thay e dei folli piani dei suoi dominatori. Szass Tam, zulkir della Necromanzia per i Maghi Rossi di Thay, li creò oltre vent'anni or sono, prevedendo di impiegarli per invadere il Rashemen. La Legione di Myrkul, composta interamente di combattenti spaventosi, venne sguinzagliata nel Rashemen nell'Anno del Principe (1357 CV), ma fece dietro front dopo una lotta furiosa. Adesso, i combattenti spaventosi costituiscono una parte della Legione di Cyric, una delle più grandi unità militari di Szass Tam. Recentemente Tam si è dato un gran daffare a creare altre creature non morte, forse prevedendo un conflitto civile su ampia scala. Sebbene si trovino principalmente al seguito di Tam, egli ne ha date in prestito alcune ad alleati fidati.

DEMONE, GHOOR

Esterno Enorme (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)

Iniziativa: -1 (Des)

Velocità: 12 m

CA: 21 (-2 taglia, -1 Des, +14 naturale)

Attacchi: 2 corna +19 mischia, 2 mani +14 mischia

Danni: Corno 1d8+9, mano 2d6+4

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, ruggito, capacità magiche

Qualità speciali: Immunità al veleno e ai fulmini, resistenza al fuoco, al freddo e all'acido 20, riduzione del danno 20/+2, olfatto acuto, telepatia, RI 25

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 28, Des 8, Cos 20, Int 15, Sag 13, Car 11

Abilità: Ascoltare +13, Concentrazione +17, Conoscenza delle Terre Selvagge +13, Diplomazia +14, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +3, Osservare +13, Raggiare +12, Saltare +21, Scalare +21

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Seguire Tracce

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o gruppo (1 più 6-9 giganti delle colline, 5-8 ogre o 2-8 minotauri)

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 13-15 DV (Enorme); 16-31 DV (Mastodontico); 32-36 DV (Colossale)

Questi demoni mostruosi sono al servizio di Baphomet, signore degli abissi, eseguendo il suo volere tra ogre, minotauri e giganti traditori che lo servono.

Un ghour è un umanoide alto circa 6 metri che somiglia in maniera impressionante a un ogre smisurato. Ha una pelle spessa, ricoperta di pelo, tratti bestiali e un corpo dai muscoli vigorosi. Dal cranio spuntano due enormi corna.

I ghour parlano l'Abissale e il Gigante.

COMBATTIMENTO

I ghour si lanciano in combattimento simili a elefanti impazziti, sferrando pugni agli avversari e infilzandoli con le loro corna. Queste ultime infliggono danni x4 con un colpo critico. Tutte le volte che è possibile, si buttano nel combattimento con un ruggito, esplodendo una delle loro armi a soffio o entrambe le cose.

Arma a soffio (Sop): Una volta al minuto, un ghour può emettere una nube di gas nocivo larga e alta 3 metri e lunga 9 metri. Chi vi si trova all'interno deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 21) o subire 1d6 danni temporanei alla Forza.

Ruggito (Sop): Una volta al giorno, un ghour può lanciare un ruggito assordante. Quanti si trovassero entro una distanza di 9 metri dal ghour, devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o restare storditi per 1d4 round a causa di questo attacco sonoro. I personaggi storditi perdono il loro bonus alla Destrezza e non possono intraprendere nessuna azione. Gli avversari ottengono un bonus di +2 per colpire personaggi storditi.

Anche coloro che si trovassero entro una distanza di 3 metri dal ghour devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o restare assordati per 2d10 minuti. I personaggi assordati non sentono nulla, subiscono una penalità di -4 all'iniziativa e hanno una percentuale del 20% di fallimento degli incantesimi quando lanciano incantesimi con componenti verbali. Non possono effettuare prove di Ascoltare.

Capacità magiche (Mag): I ghour possono ricorrere alle seguenti capacità magiche (le CD dei tiri salvezza sono pari a 10 + il livello dell'incantesimo): A volontà: *blasfemia, cerchio magico contro il bene, dissacrare, dissolvi il bene, individuazione del bene, individuazione del magico, influenza sacrilega, martello del caos, oscurità profonda, teletrasporto senza errore*; 3 volte al giorno: *confusione, giusto potere, labirinto, paura*. Tali poteri funzionano come gli incantesimi dello stesso nome lanciati da uno stregone di 14° livello.

Telepatia (Sop): I ghour sono in grado di comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura conosca un linguaggio, in un raggio di 30 metri.

NEI REAMI

In qualsiasi gruppo di giganti, minotauri e ogre caotici malvagi, è possibile trovare dei ghour. Tali creature infatti interpretano la presenza di un ghour quale segno della benevolenza di Baphomet.

Una tribù di ogre sulle montagne Vette di Ghiaccio, a nord della Cittadella di Adbar e ad ovest di Anauroch, adora Baphomet con immensa devozione. Questi ogre sono più grandi e forti dei loro comuni cugini e negli ultimi anni so-



no stati più attivi che mai. I ranger e i saggi sospettano che la causa di questo incremento di attività sia dovuta alla presenza di un ghour in mezzo a loro. Circolano inoltre notizie, sempre più frequenti, che un ghour sia comparso in una tribù di ogre nel Thar, riunendo sotto il proprio vessillo varie altre tribù con la promessa di restaurare l'antica gloria del regno degli ogre.

DEMONE, YOCHLOL

Esterno Medio (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: 9 m (scalare 6 m in forma di ragno)

CA: Forma umanoide 17 (+2 Des, +5 cotta di maglia drow)

Forma di ragno 16 (+2 Des, -1 taglia, +5 naturale)

Forma di melma 12 (+2 Des)

Forma gassosa 11 (+2 Des, -1 taglia)

Attacchi: Forma umanoide: spada corta +10/+5 mischia; o balestra a mano +8/+3 a distanza

Forma di ragno: morso +9 mischia

Forma di melma: 8 tentacoli +10 mischia

Forma gassosa: nessuno

Danni: Spada corta 1d6+4; balestra a mano 1d4; tentacolo 1d4+4; morso 1d8+6 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m; forma di ragno 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, poteri psionici, veleno di ragno

Qualità speciali: Forma gassosa, immunità al gas, al veleno e all'elettricità, resistenza al fuoco 20, riduzione del danno 10/+2, telepatia, RI 15

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

Caratteristiche: For 19, Des 14, Cos 13, Int 14, Sag 15, Car 16

Abilità: Ascoltare +11, Concentrazione +7, Conoscenze (religione drow) +11, Diplomazia +14, Intimidire +14, Osservare +11, Raggirare +12, Scalare (in forma di ragno) +12

Talenti: Combattere alla Cieca, Incantesimi in Combattimento

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o prole (2-5)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Medio)

Le yochlol, chiamate anche Ancelle di Lolth, servono la regina dei ragni nell'Abisso e tra i vari piani. La loro esistenza è unicamente votata all'adempimento dei compiti che l'oscura signora assegna loro.

Nella loro forma naturale, appaiono come una massa di melma puzzolente, alta all'incirca 1,8 metri, con otto potenti tentacoli e un unico abbagliante occhio rosso. Tuttavia, possono mutare aspetto liberamente, scegliendo tra altre tre diverse forme: una bellissima donna di razza umana o elfica (generalmente drow), un ragno mostruoso nero di taglia Grande, oppure una nube gassosa alta all'incirca 3 metri, con un diametro di 1,5 metri.

Il mutare forma è un'azione gratuita che una yochlol può effettuare una volta a round. Quando indossa un'armatura in forma umana o elfica, l'armatura cade a terra nel momento in cui la creatura assume un'altra forma.

Le yochlol parlano l'Abissale.

COMBATTIMENTO

Sul Piano Materiale le yochlol tendono ad assumere più spesso forma umanoide o da ragno. Se l'ordine impartito da Lolth riguarda la distruzione di un mortale, allora niente a parte l'assoluta distru-

zione potrà arrestare il loro cammino.

Capacità magiche (Mag): Le yochlol possono ricorrere ai seguenti incantesimi a volontà, come fossero stregone di 8° livello (le CD dei tiri salvezza sono pari a 16): *charme*, *dissacrare*, *movimenti del ragno*, *oscurità*, *ragnatela*, *scoprire pietra* e *teletrasporto senza errore*.

Poteri psionici (Mag): In aggiunta alle loro capacità magiche, le yochlol sono dotate di poteri psionici cui possono ricorrere a volontà come fossero stregone di 8° livello: *dominio*, *individuazione dei pensieri* e *vuoto mentale*.

Veleno di ragno (Str): Quanti venissero colpiti dall'attacco con morso di una yochlol in forma di ragno, dovranno effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o essere iniettati con il veleno. Il danno iniziale è di 1d6 danni temporanei alla Costituzione, il danno secondario è di 2d6 danni temporanei alla Costituzione.

Forma gassosa (Str): Le yochlol possono trasformarsi in una grande colonna di gas, alta 3 metri e con un diametro di 1,5 metri. Tale forma è identica a quella generata da un incantesimo *forma gassosa*. Tutte le creature che entrano in contatto con una yochlol in forma gassosa sono colpite come dall'incantesimo *nube maleodorante*. Mentre è sotto forma di nube gassosa, una yochlol può comunicare col suo piano originario (come se ricorresse all'incantesimo *contattare altri piani*).

Telepatia (Sop): Le yochlol possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura dotata di linguaggio entro un raggio di 30 metri.

NEI REAMI

Le Ancelle di Lolth rappresentano il collegamento principale tra le Matrone di una città drow, quale Menzoberranzan, e la loro esecrabile dea. Ogni somma sacerdotessa di Lolth sa come evocare una yochlol e, per tutto il tempo che quest'ultima rimane sotto forma di nube gassosa, funziona da canale di comunicazione tra i piani.



DOPPELGANGER SUPERIORE

Mutaforma Medio

Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 17 (+3 Des, +4 naturale)

Attacchi: 2 schianti +7 mischia; o stocco +7/+2 mischia; o arma da mischia (Piccola o inferiore) +3/-2 mischia, arma da mischia (Piccola o inferiore) +3 mischia

Danni: Schianto 1d6+1; o stocco 1d6+1; o arma +1, arma

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Individuazione dei pensieri, danneggiare metamorfosi

Qualità speciali: Alterare se stesso, assorbire identità, immunità, uso di oggetti magici

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +9, Vol +11

Caratteristiche: For 12, Des 17, Cos 12, Int 17, Sag 17, Car 13

Abilità: Ascoltare +15, Camuffare +13, Cercare +8, Osservare +10, Percepire Inganni +9, Raggiare +13

Talenti: Ambidestria, Combattere alla Cieca, Maestria, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I doppelganger superiori sono il peggiore incubo prodotto dalla mente di un folle: mostri in grado di divorare le cervella del tuo miglior amico e, fatto ciò, assumerne non solo le sembianze, ma parlare con la sua voce, appropriarsi dei suoi ricordi e usare tutte le sue capacità.

Come per un normale doppelganger, la forma naturale di uno superiore è quella di uno smilzo umanoide di taglia Media dalla pelle lucida e gli occhi bianchi, privi di pupille. Ma raramente li si incontra nelle loro vere sembianze. Molto più spesso sono assolutamente calati in una storia incentrata sulla loro interpretazione di una qualche figura di spicco che hanno divorato tempo addietro. Una tale interpretazione è tutt'altro che superficiale: grazie alla loro elevata capacità di assorbire l'identità delle vittime, non ci sono che pochissimi metodi affidabili, al di fuori di *visione del vero*, per essere assolutamente certi che un individuo sia chi dice di essere e non un doppelganger superiore che ne abbia preso il posto.

I doppelganger superiori sono generalmente fin troppo egocentrici per stringere alleanze con chicchessia e ancora meno con un altro doppelganger superiore.

COMBATTIMENTO

Nella sua forma naturale, o nelle sembianze di un individuo disarmato, un doppelganger attacca con i suoi potenti pugni. Nei panni di un guerriero o di un'altra persona armata, attacca con l'arma appropriata. In questi casi, ricorre alla sua capacità di individuazione dei pensieri, per utilizzare le medesime tattiche e strategie della persona che sta interpretando.

Individuazione dei pensieri (Sop): Un doppelganger superiore può individuare i pensieri con continuità come ricorresse al relativo incantesimo lanciato da uno stregone di 18° livello (CD del tiro salvezza 15). Può eliminare o riprendere questa capacità come

azione gratuita.

Danneggiare metamorfosi (Mag): I doppelganger superiori sono i dominatori delle forme. Come capacità magica, un doppelganger è in grado di effettuare un attacco di contatto contro un essere che si trovi sotto l'effetto di un incantesimo *autometamorfosi*, *trasformazione* o *metamorfosi*, lanciati da un incantatore diverso dal doppelganger stesso. Questo attacco di contatto infligge 6d6 danni alla creatura soggetta a metamorfosi.

Alterare se stesso (Sop): Un doppelganger superiore è in grado di assumere la forma di un qualsiasi umanoide di taglia Piccola o Media. Funziona come l'incantesimo *alterare se stesso* lanciato da uno stregone di 18° livello, con la differenza che il doppelganger può restare sotto le sembianze desiderate per un tempo indeterminato. Può inoltre assumere una nuova forma o ritornare alla propria come azione standard.

Assorbire identità (Sop): Un doppelganger superiore che divori il cervello di una vittima umanoide di taglia Media o inferiore, ne assorbe la mente, i ricordi e la personalità. Dopo aver acquisito l'identità della vittima, il doppelganger superiore può assumerne le sembianze con un'accuratezza del 100% e ottenerne i ricordi, le capacità e l'allineamento.

Le uniche eccezioni sono rappresentate dagli incantesimi da chierico di 2° livello o superiori, dalle capacità speciali del paladino e da altri poteri ottenuti per concessione delle divinità. Nel momento in cui un doppelganger superiore che abbia già assorbito tre o più personalità, ne assorbe un'altra, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) per evitare di perdere una, a caso, delle altre personalità assorbite in precedenza. Si tenga comunque presente

che un doppelganger superiore non può assorbire un numero di identità superiori ai suoi Dadi Vita, quindi se cercasse di superare tale limite, perderebbe una, a caso, delle altre personalità possedute. Inoltre, se un doppelganger superiore commettesse un'azione in contrasto con l'allineamento della vittima che in quel momento sta "interpretando", riprenderebbe automaticamente le sue sembianze naturali per 1d10 round. Nella sua forma naturale, un doppelganger superiore mantiene comunque i ricordi principali di tutte le identità assorbite, anche se perde quelli più dettagliati. I ricordi di una qualsiasi precedente identità, soppiantati da quelli di un'altra acquisita recentemente, svaniscono rapidamente.

Immunità (Str): I doppelganger superiori sono immuni agli effetti di sonno, charme e blocco, come pure a tutti gli altri incantesimi che influenzano la mente. Sono altresì immuni agli effetti che individuano l'allineamento.

Uso di oggetti magici (Str): I doppelganger superiori sono in grado di utilizzare oggetti magici, indipendentemente dalla forma che hanno assunto.

Abilità: Un doppelganger superiore



riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Camuffare e Raggiare. Se usa l'incantesimo *alterare se stesso*, riceve un bonus di +10 alle prove di Camuffare. Posto in condizioni di leggere la mente dell'avversario, guadagna un ulteriore bonus di competenza +4 alle prove di Camuffare e Raggiare. Un doppelganger superiore che ricorra all'incantesimo *alterare se stesso* per assumere un'identità che abbia acquisito facendo ricorso alla sua capacità di assorbire identità, non dovrà effettuare prove di Camuffare; ha infatti il completo controllo della personalità acquisita.

NEI REAMI

Come regola generale, un doppelganger superiore lavora da solo. Ma a Waterdeep, esistono prove concrete di una sorta di accordo tra diversi doppelganger superiori. Nei dungeon di Sottomonte e della città di Skullport, un gruppo, conosciuto come gli Inosservati, si dice sia sotto il controllo di diversi doppelganger superiori. Le mire del gruppo sono ancora sconosciute, ma di recente Khelben "Bastone Nero" Arunsun, l'arcimago più famoso di tutta Waterdeep, si è dato da fare per studiare un piano inteso a minare l'autorità di Piergeiron Paladinson. Pare che un doppelganger superiore, pur di avvicinarsi a quest'ultimo, abbia assunto l'identità e le sembianze della sua defunta moglie. Non si sa se questo sia stato l'atto di un singolo individuo o facesse invece parte di un piano ben più elaborato.

DRAGO

I draghi sono creature alate simili a rettili, di antico lignaggio. Sono conosciuti e temuti per la loro stazza, superiorità fisica e capacità magiche. I draghi più antichi sono tra le creature più potenti al mondo.

Tutti i draghi ottengono ulteriori capacità e maggior potere con l'età. La loro lunghezza varia da pochi metri alla nascita a più di 30 metri dopo aver ottenuto lo status di grande dragone. L'esatta grandezza varia con l'età e la specie.

CATEGORIE DI ETÀ DEI DRAGHI

	Categoria	Età (Anni)
1	Cucciolo	0-5
2	Molto giovane	6-15
3	Giovane	16-25
4	Adolescente	26-50
5	Adulto giovane	51-100
6	Adulto	101-200
7	Adulto maturo	201-400
8	Vecchio	401-600
9	Molto vecchio	601-800
10	Antico	801-1.000
11	Dragone	1.001-1.200
12	Grande dragone	1.201 o più

Sebbene siano terribili predatori, quando è necessario i draghi possono nutrirsi di carogne, e possono mangiare praticamente qualsiasi cosa se sufficientemente affamati. Il metabolismo dei draghi opera come una fornace estremamente efficiente, e può metabolizzare anche materiale inorganico. Alcuni draghi hanno sviluppato un certo gusto per simili pietanze.

Anche se i loro scopi e ideali variano tra i differenti tipi, tutti i draghi sono avidi. Amano accumulare ricchezze, raccogliere ammassi di monete e possedere più gemme, gioielli e oggetti magici possibili. Quelli che possiedono grossi tesori evitano di abbandonarli per troppo tempo, allontanandosi dalla loro tana solo per pattugliare le zone circostanti o per cercare cibo. Per un drago il tesoro non è mai sufficiente: è piacevole osservarlo e scaldarsi nel suo splendore. Ai draghi piace preparare giacigli con il loro gruzzolo, plasmando cumuli e nicchie che accolgano i loro corpi. Una volta raggiunta la maturità di grandi dragoni, centinaia di gemme e monete sono incastonate tra le loro scaglie.

Tutti i draghi parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

I draghi attaccano con i loro potenti artigli e morsi, e possono anche far uso di un'arma a soffio e di speciali attacchi fisici, a seconda della loro taglia. Preferiscono combattere in volo, rimanendo fuori portata fino a quando non avranno sfiancato il nemico con attacchi a distanza. I draghi più vecchi e intelligenti tendono a valutare con cura

chi si oppone loro, eliminando per primi i nemici più pericolosi (o evitandoli mentre eliminano i nemici più deboli).

FACCIA E PORTATA DEL DRAGO

Taglia	Faccia	Portata
Minuscola	75 cm per 75 cm	1,5 m*
Piccola	1,5 m per 1,5 m	1,5 m
Media	1,5 m per 1,5 m	1,5 m
Grande	1,5 m per 3 m	3 m*
Enorme	3 m per 6 m	3 m
Mastodontica	6 m per 12 m	4,5 m
Colossale	12 m per 24 m	4,5 m

* Portata maggiore rispetto al normale per una creatura di questa taglia.

ATTACCHI DEL DRAGO

Taglia	1		2		1	
	morso	artigli	ali	1 botta di coda	1 schiacciata	1 spazzata di coda
Minuscola	1d4	1d3	-	-	-	-
Piccola	1d6	1d4	-	-	-	-
Media	1d8	1d6	1d4	-	-	-
Grande	2d6	1d8	1d6	1d8	-	-
Enorme	2d8	2d6	1d8	2d6	2d8	-
Mastodontica	4d6	2d8	2d6	2d8	4d6	2d6
Colossale	4d8	4d6	2d8	4d6	4d8	2d8

Morso: Gli attacchi con il morso infliggono il danno elencato più il bonus di Forza del drago. Il drago può anche far uso del morso per ghermire gli avversari (vedi la descrizione dei talenti, sotto). Gli attacchi con il morso ricevono l'intero bonus di attacco.

Artiglio: Gli attacchi con artigli infliggono il danno elencato più metà del bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto). Il drago può anche far uso degli artigli per ghermire gli avversari (vedi la descrizione dei talenti, sotto). Gli attacchi con artigli subiscono un -5 al bonus di attacco.

Ala: Il drago può colpire gli avversari con le sue ali, anche mentre vola. Gli attacchi con le ali infliggono il danno elencato più metà del bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto) e subiscono un -5 al bonus di attacco.

Botta di coda: Il drago può colpire un avversario con la coda ogni round. Una botta di coda infligge il danno elencato più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto) e subisce un -5 al bonus di attacco.

Schiacciata: Un drago di taglia almeno Enorme che sta volando o saltando, può atterrare sugli avversari come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Tali attacchi sono efficaci unicamente con creature di almeno tre taglie inferiori (sebbene possa tentare semplici attacchi per oltrepassare o lottare contro avversari più grandi).

Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo del drago (vedi Tabella: "Faccia e portata del drago", più sopra). Le creature nella zona colpita devono superare un tiro salvezza sui Riflessi contro una CD pari a quella dell'arma a soffio del drago o rimanere immobilizzate, subendo automaticamente danni contundenti nel round successivo, a meno che il drago non si sposti. Se il drago decide di tenerle immobilizzate, si considera come un normale attacco di lotta. Gli avversari immobilizzati subiscono danni da schiacciamento ogni round se non riescono a liberarsi.

Un attacco per schiacciare infligge il danno elencato più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto).

Spazzata di coda: Un drago che sia di taglia almeno Mastodontica può effettuare una spazzata con la coda come azione standard. La spazzata agisce in un semicerchio dal diametro di 9 metri, centrato sul dorso del drago. La spazzata di un drago Colossale ha un raggio di 12 metri. Le creature che si trovano nella zona subiscono gli effetti solo se sono di almeno quattro taglie inferiori rispetto al drago. La spazzata infligge automaticamente il danno elencato più una volta e mezzo il bonus di Forza del drago (arrotondato per difetto). Le creature attaccate possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno, contro una CD pari a quella dell'arma a soffio del drago.

Lottare: Ai draghi non piace molto questa forma di attacco, sebbene il loro attacco per schiacciare e il talento Ghermire (vedi la descrizione dei talenti) facciano uso delle normali regole per lottare.

Se in lotta con una creatura della stessa taglia o più grande, un

drago può attaccare con il morso e con tutti e quattro gli arti (quelli posteriori infliggono danni da artigli). Se ghermito o schiacciato da un drago più grande, il drago può contrattaccare solo con attacchi di lotta allo scopo di liberarsi, oppure può far uso del morso o del soffio. Se in lotta con una creatura più piccola, il drago può far uso di uno qualsiasi dei suoi attacchi fisici, tranne che la spazzata di coda.

Il drago può sempre far uso del suo soffio mentre lotta, così come degli incantesimi e delle capacità magiche o soprannaturali, purché effettui con successo le prove di Concentrazione.

Arma a soffio (Sop): Fare uso di un'arma a soffio è un'azione standard. Una volta che ha soffiato, il drago non può rifarlo fino a 1d4 round dopo. Se il drago possiede più di un tipo di arma a soffio, può comunque soffiare una volta ogni 1d4 round. Il soffio del drago parte sempre dalla sua bocca e si estende in una direzione a scelta del drago, in un'area come sotto elencata. Se il soffio infligge danni, le creature nell'area possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare il danno; la CD dipende dal tipo e dall'età del drago, elencate nella descrizione individuale. I tiri salvezza contro armi a soffio non dannose fanno uso della stessa CD, ma il tipo varia come indicato nelle descrizioni delle specie.

Le armi a soffio sono fondamentalmente di due forme, lineari e a cono, e la loro area di effetto varia con la taglia del drago.

ARMI A SOFFIO DEL DRAGO

Taglia del drago	Lineare* (Lunghezza)	Cono** (Lunghezza)
Minuscola	9 m	4,5 m
Piccola	12 m	6 m
Media	18 m	9 m
Grande	24 m	12 m
Enorme	30 m	15 m
Mastodontica	36 m	18 m
Colossale	42 m	21 m

* Il soffio lineare è sempre alto e largo 1,5 metri.

** Il cono è alto e largo quanto la lunghezza.

Presenza terrificante (Str): Un drago adulto giovane o più vecchio può turbare gli avversari con la sua semplice presenza. La capacità funziona automaticamente tutte le volte in cui il drago attacca, carica o vola. Le creature che si trovano entro un raggio di 9 metri per categoria d'età del drago subiscono gli effetti se hanno meno DV del drago.

Una vittima potenziale che superi un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV del drago + modificatore di Carisma del drago) rimane immune alla presenza terrificante di quel drago per un giorno. In caso di fallimento, le creature con 4 o meno DV cadono in preda al panico per 4d6 round e quelle con 5 o più DV rimangono scosse per 4d6 round. Le creature in preda al panico subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri salvezza e devono fuggire. (Vedi Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Le creature scosse subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza. I draghi ignorano la presenza terrificante di altri draghi.

Incantesimi: I draghi possono conoscere e lanciare incantesimi arcani come stregoni al livello indicato nella descrizione della specie, ottenendo incantesimi bonus per alti punteggi di Carisma. Alcuni draghi possono lanciare incantesimi dalla lista dei chierici o dai domini dei chierici come se fossero incantesimi arcani.

Capacità magiche: Le capacità magiche di un drago dipendono dalla sua età e specie. Ottiene tutte le capacità elencate per la sua età più tutte le precedenti, sfruttando la sua categoria d'età o il suo livello dell'incantatore da stregone, qualunque sia il più alto, come livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è 10 + modificatore di Carisma del drago + livello dell'incantesimo. Tutte le capacità magiche possono essere utilizzate una volta al giorno a meno che non sia specificato diversamente.

Immunità (Str): Tutti i draghi sono immuni al sonno e alla paralisi. Ogni varietà è immune a una o due addizionali forme di attacco, indipendentemente dall'età, come indicato nelle descrizioni.

Resistenza agli incantesimi (Str): Invecchiando, i draghi diventano più resistenti agli incantesimi e alle capacità magiche, come indicato nelle descrizioni delle varietà.

Vista cieca (Str): I draghi possono accorgersi della presenza di creature con mezzi non visivi (per lo più tramite udito e olfatto, ma anche notando le vibrazioni e altri indizi ambientali) in un raggio di

9 metri per categoria d'età del drago.

Vista acuta (Str): I draghi possono vedere quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce scarsa, e due volte meglio in piena luce. Possiedono anche scurovisione con un raggio di 30 metri per categoria d'età del drago.

Abilità: Tutti i draghi partono con 6 punti abilità per Dado Vita più punti bonus pari al modificatore di Intelligenza per DV, e possono acquisire le seguenti abilità ad 1 grado per Dado Vita: Ascoltare, Cercare e Osservare. I punti abilità rimanenti solitamente vengono spesi in Artista della Fuga, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Diplomazia, Raggiare e Scrutare al costo di 1 punto abilità per grado. I draghi non possono acquisire abilità esclusive di una classe particolare.

I draghi che possono lanciare incantesimi hanno Sapienza Magica gratuitamente ad 1 grado per Dado Vita, sempre che abbiano un bonus di Intelligenza di almeno +1 (punteggio di Intelligenza di 12 o più).

I draghi zanna, i draghi d'ombra e i draghi del canto hanno l'abilità Saltare gratuitamente ad 1 grado per Dado Vita.

Talenti: Tutti i draghi hanno un talento, più uno aggiuntivo ogni 4 DV. I draghi preferiscono Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (morso o artiglio), Incalzare (solo per attacchi con artigli o botte di coda), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, e qualunque talento di metamagia disponibile e utile agli stregoni. I draghi possono anche scegliere dal seguente elenco:

Attacco in Volo: Vedi "Talenti" nell'"Introduzione".

Fluttuare: Durante il volo, il drago può fermare il suo movimento in avanti e rimanere sul posto, volare verso il basso o verso l'alto qualunque sia la sua manovrabilità.

Mentre fluttua, può attaccare con il morso e con tutti e quattro gli arti (quelli posteriori infliggono danni da artigli), e può attaccare con una botta di coda se normalmente ne è capace. Se può effettuare una spazzata di coda, può farlo anche mentre fluttua, ma non potrà compiere altri attacchi. Un drago che fluttua non può compiere attacchi con le ali. Può far uso dell'arma a soffio al posto degli attacchi fisici.

Se un drago comincia a fluttuare vicino al terreno in una zona ricca di detriti, la corrente creata dalle sue ali forma una nube sferica dal raggio di 9 metri per categoria d'età del drago. I venti così generati possono spegnere torce, piccoli fuochi da campo, lanterne non coperte e altre piccole fiamme di natura non magica. La nube oscura la visione, e le creature al suo interno rimangono accecate per 1 round dopo esserne uscite. Chi viene colto nella nube deve effettuare con successo una prova di Concentrazione (CD 10 + metà dei DV del drago) per lanciare incantesimi.

Capacità magica rapida: I draghi possono far uso di una delle loro capacità magiche ogni round come azione gratuita.

Ghermita: Un drago che colpisca con un attacco di artiglio può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se il drago riesce a trattenere con un artiglio una creatura più piccola di quattro taglie o più, potrà stritolarla ogni round infliggendo automaticamente danni da artiglio. Se riesce a trattenere con il morso una creatura più piccola di tre taglie o più, infligge automaticamente danni da morso ogni round, oppure, nel caso non si muova e non compia altre azioni in combattimento, può infliggere danni raddoppiati da morso alla creatura. Una creatura ghermita non riceve tiro salvezza contro il soffio del drago.

Il drago può lasciar cadere una creatura ghermita come azione gratuita oppure può far uso di un'azione standard per lanciarla via. Una creatura lanciata vola per 3 metri, e subisce 1d6 danni, per categoria d'età del drago. Se il drago la lancia durante il volo, la creatura subisce il danno normale o quello da caduta, qualunque sia il maggiore.

Virata: Un drago in volo può cambiare velocemente direzione una volta per round. Questo talento permette di virare di 180 gradi indipendentemente dalla sua manovrabilità, in aggiunta a qualunque altra virata gli fosse permessa normalmente. Un drago non può guadagnare altitudine mentre esegue una virata, ma può scendere in picchiata. Per maggiori informazioni, vedi "Movimento tattico aereo", nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

MOVIMENTO VIA TERRA DEL DRAGO

I draghi sono creature volanti incredibilmente forti e possono coprire vaste distanze velocemente.

VELOCITÀ IN VOLO VIA TERRA DEL DRAGO

Velocità in volo	30 metri	45 metri	60 metri	75 metri
Un'ora				
Normale	24 km	32 km	48 km	64 km
Andare veloci	38,4 km	64 km	96 km	128 km
Un giorno				
Normale	192 km	256 km	384 km	512 km

I draghi non si stancano velocemente come le altre creature quando si muovono via terra. Se un drago tenta di andare veloce o fare una marcia forzata (vedi Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*), deve effettuare una prova per danni debilitanti ogni due ore invece che ogni ora.

SOCIETÀ DEI DRAGHI

Benché si creda che tutte le varietà di draghi abbiano avuto origine dallo stesso ceppo decine di migliaia di anni fa, le attuali specie se ne stanno per conto loro, agendo assieme solo in particolari circostanze, come una minaccia comune molto potente. In ogni caso, i draghi buoni non collaborano mai con quelli malvagi, anche se è risaputo che alcuni draghi neutrali si siano associati ad entrambi.

Quando draghi malvagi di specie differenti si incontrano, solitamente combattono per proteggere il proprio territorio. I draghi buoni sono più tolleranti, ma comunque molto territoriali, anche se generalmente tentano di risolvere le divergenze in maniera pacifica.

I draghi seguono tutta una serie di strategie di riproduzione che soddisfino le loro necessità e il loro temperamento. Queste precauzioni assicurano la continuazione della stirpe dei draghi, non importa cosa accada ai genitori o alla loro tana. I giovani adulti particolarmente malvagi o poco intelligenti tendono a lasciare covate di 1d4+1 uova tutt'intorno alla campagna, abbandonando i loro piccoli a se stessi. Questi cresceranno formando un gruppo fino all'età adolescenziale o prima, rimanendo assieme fino a quando non riusciranno a crearsi una loro tana.

I draghi più vecchi o più intelligenti formano famiglie che consistono in una coppia e 1d4+1 piccoli. Le coppie sono sempre di adulti

o adulti maturi; la loro progenie è composta da cuccioli (01-10 su d%), molto giovani (11-30), giovani (31-50), adolescenti (51-90) o giovani adulti (91-100). Subito dopo aver raggiunto l'età di giovane adulto (o raramente di adolescente), essi lasciano i genitori per stabilirsi in una loro tana.

Una coppia di draghi oltre l'età adulta matura solitamente si separa, spinta dalla voglia di indipendenza e dalla bramosia di tesoro. Le femmine più vecchie continuano ad accoppiarsi e a deporre uova, ma solo un genitore rimane nella tana per crescere i cuccioli. Spesso una femmina più vecchia depone molti gruppi di uova, serbando un gruppo per lei e uno per il suo compagno, e lasciando gli altri senza cure. A volte un drago femmina può lasciare un uovo o un cucciolo a genitori non draconici.

PELLE DI DRAGO

Gli armaioli possono lavorare la pelle di drago per produrre armature e scudi eccezionali a costo normale (vedi "Oggetti speciali e superiori" nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*).

Un drago offre pelle sufficiente alla fabbricazione di una singola armatura di pelle perfetta per una creatura fino ad una taglia inferiore rispetto al drago. Selezionando solo scaglie scelte e tranci di pelle, un armaiolo può fabbricare una corazza di bande perfetta per una creatura di due taglie inferiore, una mezza armatura perfetta per una creatura di tre taglie inferiore, oppure una corazza di piastre o un'armatura completa perfetta per una creatura di quattro taglie inferiore. In ogni caso, ci sarà abbastanza pelle per fabbricare uno scudo piccolo o grande perfetto oltre all'armatura, sempre che il drago sia stato almeno di taglia Grande.

DRAGO DEL CANTO

Drago (Elettricità)

Clima/Terreno: Qualsiasi territorio

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti e adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 4; giovane 6; adole-

DRAGHI DEL CANTO PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi		CA	Bonus di attacco	Tiro	Tiro	Tiro	Arma a soffio (CD)	CD	
		Vita (pf)				salvezza sulla Tempra	salvezza sui Riflessi	salvezza sulla Volontà		Paura	RI
Cucciolo	Mi	5d12+5 (37)		16 (+2 taglia, +4 naturale)	+6	+5	+4	+6	2d6 (13)	-	-
Molto giovane	P	8d12+8 (60)		18 (+1 taglia, +7 naturale)	+9	+7	+6	+8	4d6 (15)	-	-
Giovane	P	11d12+22 (93)		21 (+1 taglia, +10 naturale)	+13	+9	+7	+10	6d6 (17)	-	-
Adolescente	Me	14d12+28 (119)		23 (+13 naturale)	+16	+11	+9	+13	8d6 (19)	-	-
Adulto giovane	Me	17d12+51 (161)		26 (+16 naturale)	+20	+13	+10	+14	10d6 (21)	24	20
Adulto	G	20d12+60 (180)		28 (-1 taglia, +19 naturale)	+23	+15	+12	+17	12d6 (23)	26	23
Adulto maturo	G	23d12+92 (241)		31 (-1 taglia, +22 naturale)	+28	+17	+13	+18	14d6 (25)	27	25
Vecchio	E	26d12+130 (299)		33 (-2 taglia, +25 naturale)	+32	+20	+15	+21	16d6 (28)	30	28
Molto vecchio	E	29d12+145 (333)		36 (-2 taglia, +28 naturale)	+36	+21	+16	+22	18d6 (29)	31	29
Antico	E	32d12+192 (400)		39 (-2 taglia, +31 naturale)	+40	+24	+18	+25	20d6 (32)	34	31
Dragone	E	35d12+210 (437)		42 (-2 taglia, +34 naturale)	+44	+25	+19	+27	22d6 (33)	36	32
Grande dragone	Ma	38d12+266 (513)		43 (-4 taglia, +37 naturale)	+46	+28	+21	+29	24d6 (36)	38	34

CAPACITÀ DEI DRAGHI DEL CANTO PER ETÀ

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*
Cucciolo	12 m, volare 45 m (buona)	9	10	13	14	15	16	Mutare forma, visione del vero, linguaggi, luce, oscurità, immunità all'elettricità e ai veleni	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (buona)	11	10	13	14	15	16		-
Giovane	12 m, volare 45 m (buona)	13	10	15	16	17	18	Caduta morbida	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (normale)	15	10	15	18	19	20	Intermittenza	1*
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (normale)	17	10	17	20	19	22	Riduzione del danno 5/+1	3*
Adulto	12 m, volare 45 m (normale)	19	10	17	20	21	22	Teletrasporto	5*
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (normale)	23	10	19	20	21	22	Riduzione del danno 10/+1	7*
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	27	10	21	22	23	24	Guarigione	9*
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa)	29	10	21	22	23	24	Riduzione del danno 15/+2	11*
Antico	12 m, volare 45 m (scarsa)	31	10	23	24	25	26	Metamorfosi di un oggetto	13*
Dragone	12 m, volare 45 m (maldestra)	33	10	23	26	27	28	Riduzione del danno 20/+3	15*
Grande dragone	12 m, volare 45 m (maldestra)	35	10	25	26	27	28	Spostamento planare	17*

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dei domini Guarigione, Inganno e Viaggio come fossero incantesimi arcani.

DRAGO

scente 8; adulto giovane 10; adulto 13; adulto maturo 15; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico buono o caotico neutrale

Avanzamento: Cucciolo 6-7 DV (Minuscolo); molto giovane 9-10 DV (Piccolo); giovane 12-13 DV (Piccolo); adolescente 15-16 DV (Medio); adulto giovane 18-19 DV (Medio); adulto 21-22 DV (Grande); adulto maturo 24-25 DV (Grande); vecchio 27-28 DV (Enorme); molto vecchio 30-31 DV (Enorme); antico 33-34 DV (Enorme); dragone 36-37 DV (Enorme); grande dragone 39 o più DV (Mastodontico)

I draghi del canto rappresentano una razza di draghi misteriosa e rara che preferisce la vita tra gli umani alla compagnia dei propri simili. Essi possono infatti assumere liberamente le sembianze di una donna e in tal guisa vivere tra gli esseri umani, rivelando la loro vera natura solo in casi di pericolo personale o di crisi estrema.

Nella loro forma naturale, sono splendidi draghi sinuosi, con iridescenti scaglie blu argentate, molto simili ai draghi di rame. In forma umana sono donne attraenti tra i 20 e i 30 anni. Indipendentemente dalla forma assunta, mantengono piena conoscenza e consapevolezza di sé. Sono per la maggior parte "attori consumati", al punto che gli umani rimangono generalmente all'oscuro della loro vera identità.

Combattimento

I draghi del canto colpiscono rapidi e senza pietà, coi loro artigli affilati come rasoi. Mentre combattono hanno l'abitudine di cantare allegramente (anche se rimangono in silenzio se il suono rischia di mettere in pericolo gli alleati o minacciare il successo del loro attacco). In forma umana, preferiscono ricorrere ad armi affilate e taglienti.

Arma a soffio (Sop): Un drago del canto ha un'arma a soffio, un cono di gas con carica elettrica.

Forma alternativa (Sop): I draghi del canto possono ricorrere liberamente a una capacità molto simile ad *autometamorfosi* per assumere forma umana, sempre come femmine umane. Ciascun drago del canto possiede una peculiare forma umana e la assume a ogni trasformazione. I suoi punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione si adeguano alla media umana (For 10, Des 11, Cos 10), ma i suoi punti ferita non vengono modificati dalla trasformazione. In entrambe le sue due forme, un drago del canto può far uso dei suoi incantesimi e delle sue capacità speciali, ma non della sua arma a soffio.

Passare dalla forma di drago a quella umana richiede 2 round; ripristinare le sembianze di drago ne richiede solamente uno. In questo lasso di tempo, il drago del canto non può muoversi ed è in grado di usare solo i suoi incantesimi e la sua arma a soffio; non sono possibili altre azioni o attacchi. La trasformazione riduce a brandelli qualsiasi abito o altro ornamento indossato dalla creatura, nonché qualsiasi altro legame, senza danno per il drago.

Visione del vero (Sop): I draghi del canto sono dotati di visione del vero (equivalente all'incantesimo) con un raggio di 4,5 metri. Questa capacità è sempre attiva.

Linguaggi (Sop): I draghi del canto possono comunicare in qualsiasi lingua grazie all'uso di un'innata capacità linguistica che è sempre attiva.

Capacità magiche: 1 volta all'ora: *luce*, *oscurità*; 2 volte al giorno: *caduta morbida*, *intermittenza*, *metamorfosi di un oggetto*; 1 volta al giorno: *guarigione*, *spostamento planare*, *teletrasporto*.

Nei Reami

Diffusi in tutti i Reami, i draghi del canto spesso sono al servizio o cooperano con maghi buoni, Arpisti, o con gruppi e altri individui che abbiano i loro stessi scopi o l'occasione di preservare, rinnovare e proteggere il paese. Sono molto comuni sulle Isole Moon-



shae, fatto che induce i saggi a dedurre che siano originari di questo luogo. Rimangono tuttavia avvolti nel mistero, al punto che due episodi in cui vennero visti due draghi del canto mentre assumevano le loro vere sembianze, diedero

vita a notizie terrorizzanti sul fatto che i maghi malvagi stessero trasformando i loro avversari in draghi.

DRAGO MARRONE

Drago (Terra)

Clima/Terreno: Qualsiasi deserto

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti e adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 5; adolescente 7; adulto giovane 10; adulto 13; adulto maturo 15; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 20; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV (Medio); molto giovane 10-11 DV (Grande); giovane 13-14 DV (Grande); adolescente 16-17 DV (Grande); adulto giovane 19-20 DV (Enorme); adulto 22-23 DV (Enorme); adulto maturo 25-26 DV (Enorme); vecchio 28-29 DV (Mastodontico); molto vecchio 31-32 DV (Mastodontico); antico 34-35 DV (Mastodontico); dragone 37-38 DV (Colossale); grande dragone 40 o più DV (Colossale)

I draghi marrone, conosciuti anche come grandi draghi del deserto, sono creature feroci, prive di ali, la cui caratteristica è quella di scavare sotto la sabbia.

Le loro scaglie sono del colore della sabbia desertica, con tonalità che variano da un tenue marrone al momento della schiusa, fino a diventare quasi bianche nella vecchiaia. Hanno piccoli artigli palmati, ben sviluppati e adatti a scavare, e un'enorme mascella allungata. Le coriacee scaglie non sono tuttavia forti come quelle degli altri draghi.

Per quanto dotati di intelligenza, i draghi marrone vedono tutti gli umani e loro affini, semplicemente come cibo e trovano piuttosto originale l'idea di mettersi in conversazione con il loro pranzo. Possono sopravvivere con una dieta basata esclusivamente sui mine-

rali, persino la sabbia, per lunghi periodi di tempo, ma preferiscono la carne (specialmente quella di cavallo).

Scavano ampie caverne in profondità, solitamente ad almeno 300 metri, nella sabbia del deserto. Sono gli odiati nemici dei draghi blu (vedi *Manuale dei Mostri*) con i quali rivaleggiano per il territorio e i tesori.

Combattimento

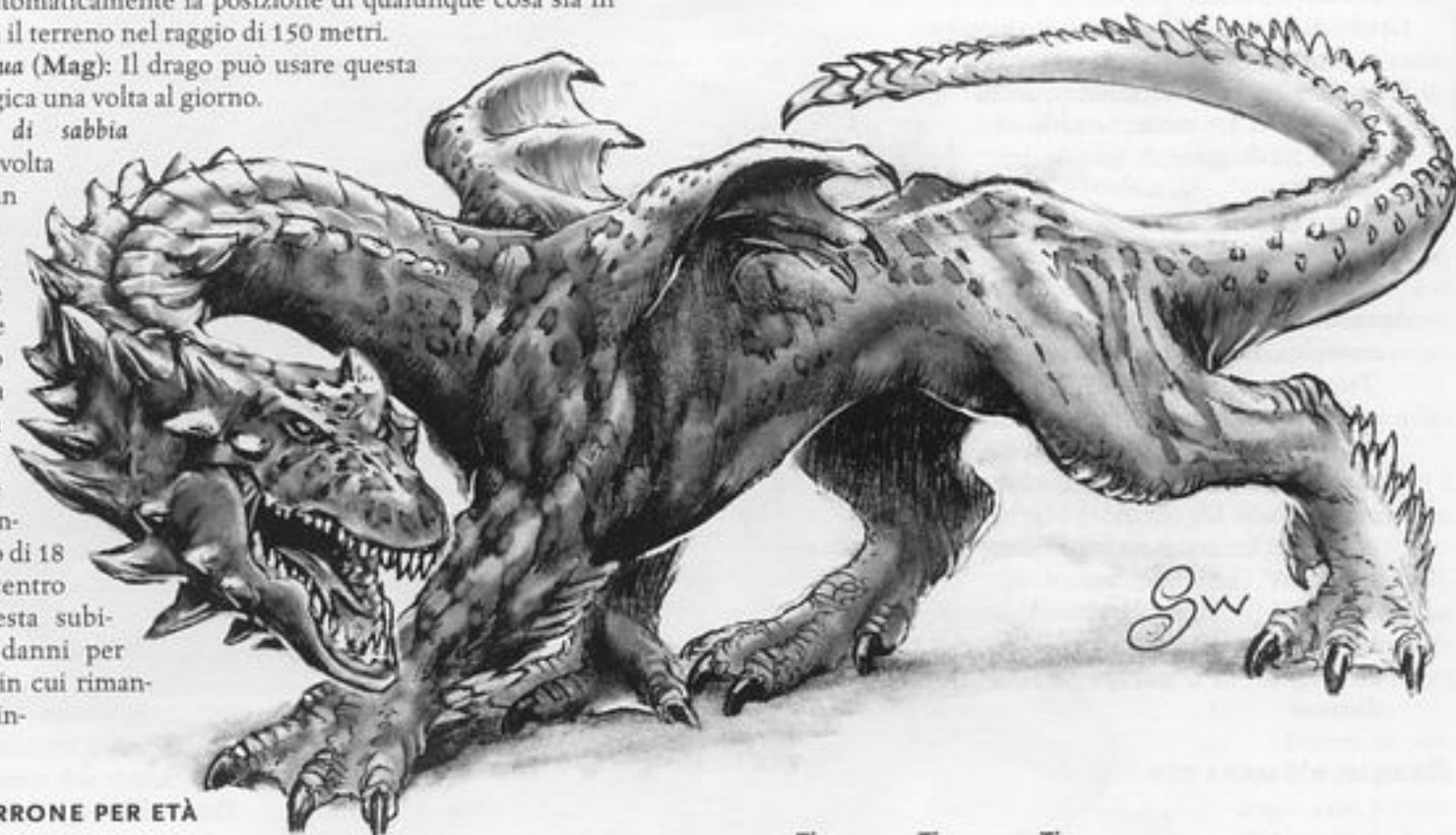
I draghi marroni si interrano in profonde trincee scavate nella sabbia in attesa della preda, emergendone in un turbinare improvviso di sabbia per afferrare la vittima.

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio dei draghi marrone consiste in un soffio lineare di acido. Il drago non ricorre a quest'arma contro nemici a cavallo, dato che sa bene che i cavalli sono una vera leccornia.

Percezione tellurica (Str): I draghi marrone sono in grado di percepire automaticamente la posizione di qualunque cosa sia in contatto con il terreno nel raggio di 150 metri.

Creare acqua (Mag): Il drago può usare questa capacità magica una volta al giorno.

Tempesta di sabbia (Mag): Una volta al giorno, un drago marrone adulto può creare un vortice impetuoso di sabbia a una distanza fino a 72 metri. Tutte le creature entro un raggio di 18 metri dal centro della tempesta subiscono 1d6 danni per ogni round in cui rimangono al suo in-



DRAGHI MARRONE PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Arma a soffio (CD)	CD Paura	Ri
Cucciolo	Me	6d12+12 (51)	13 (+3 naturale)	+8	+7	+5	+6	2d6 (15)	-	-
Molto giovane	G	9d12+27 (85)	15 (-1 taglia, +6 naturale)	+12	+9	+6	+7	4d6 (17)	-	-
Giovane	G	12d12+36 (114)	18 (-1 taglia, +9 naturale)	+17	+11	+8	+10	6d6 (19)	-	-
Adolescente	G	15d12+60 (157)	21 (-1 taglia, +12 naturale)	+21	+13	+9	+11	8d6 (21)	-	-
Adulto giovane	E	18d12+90 (207)	23 (-2 taglia, +15 naturale)	+24	+16	+11	+14	10d6 (24)	22	20
Adulto	E	21d12+105 (241)	26 (-2 taglia, +18 naturale)	+28	+17	+12	+15	12d6 (25)	23	23
Adulto maturo	E	24d12+144 (300)	29 (-2 taglia, +21 naturale)	+33	+20	+14	+18	14d6 (28)	26	25
Vecchio	Ma	27d12+189 (364)	30 (-4 taglia, +24 naturale)	+35	+22	+15	+19	16d6 (30)	27	27
Molto vecchio	Ma	30d12+240 (435)	33 (-4 taglia, +27 naturale)	+40	+25	+17	+22	18d6 (33)	30	28
Antico	Ma	33d12+297 (511)	36 (-4 taglia, +30 naturale)	+44	+27	+18	+23	20d6 (35)	31	30
Dragone	C	36d12+360 (594)	35 (-8 taglia, +33 naturale)	+44	+30	+20	+26	22d6 (38)	34	32
Grande dragone	C	39d12+429 (682)	38 (-8 taglia, +36 naturale)	+48	+32	+21	+27	24d6 (40)	35	34

CAPACITÀ DEI DRAGHI MARRONE PER ETÀ

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore
Cucciolo	18 m, scavare 18 m	15	10	15	12	13	12	Immunità all'acido, percezione tellurica	-
Molto giovane	18 m, scavare 18 m	19	10	17	12	13	12		-
Giovane	18 m, scavare 18 m	23	10	17	14	15	14		-
Adolescente	18 m, scavare 18 m	25	10	19	14	15	14	Creare acqua	1°
Adulto giovane	18 m, scavare 18 m	27	10	21	16	17	16	Riduzione del danno 5/+1	3°
Adulto	18 m, scavare 18 m	29	10	21	16	17	16	Tempesta di sabbia	5°
Adulto maturo	18 m, scavare 18 m	33	10	23	18	19	18	Riduzione del danno 10/+1	7°
Vecchio	18 m, scavare 18 m	35	10	25	18	19	18	Evoca elementale dell'aria Enorme	9°
Molto vecchio	18 m, scavare 18 m	39	10	27	20	21	20	Riduzione del danno 15/+2	11°
Antico	18 m, scavare 18 m	41	10	29	20	21	20	Evoca elementale dell'aria maggiore	13°
Dragone	18 m, scavare 18 m	43	10	31	22	23	22	Riduzione del danno 20/+3	15°
Grande dragone	18 m, scavare 18 m	45	10	33	22	23	22	Disintegrazione	17°

terno. I personaggi sorpresi dal vortice sono accecati e devono effettuare una prova di Equilibrio (CD 15) per ogni round in cui si muovono per più di 1,5 metri o cadono proni.

Evoca elementale dell'aria Enorme (Mag): Una volta al giorno, un drago marrone vecchio può lanciare l'incantesimo *evoca alleato naturale VII* per evocare un elementale dell'aria Enorme, 1d3 elementali dell'aria Grandi oppure 1d4+1 elementali dell'aria di taglia più piccola.

Evoca elementale dell'aria maggiore (Mag): Una volta al giorno, un drago marrone antico può lanciare l'incantesimo *evoca alleato naturale VIII* per evocare un elementale dell'aria maggiore, 1d3 elementali dell'aria Enormi oppure 1d4+1 elementali dell'aria di taglia più piccola.

Altre capacità magiche: 1 volta al giorno: *creare acqua, disintegrazione.*

DRAGO

Nei Reami

I draghi marroni sono originari del deserto Raurin a est del Mulhorand. Si dice siano creazioni dell'antico Impero di Imaskar, i cui Artefici sono anche ritenuti responsabili della essiccazione del Deserto di Polvere. I draghi marroni da Raurin hanno migrato verso ovest, e adesso si aggirano per la gran parte dei territori desolati del Mulhorand orientale.

DRAGO D'OMBRA

Drago (Ombra)

Clima/Terreno: Sotterraneo

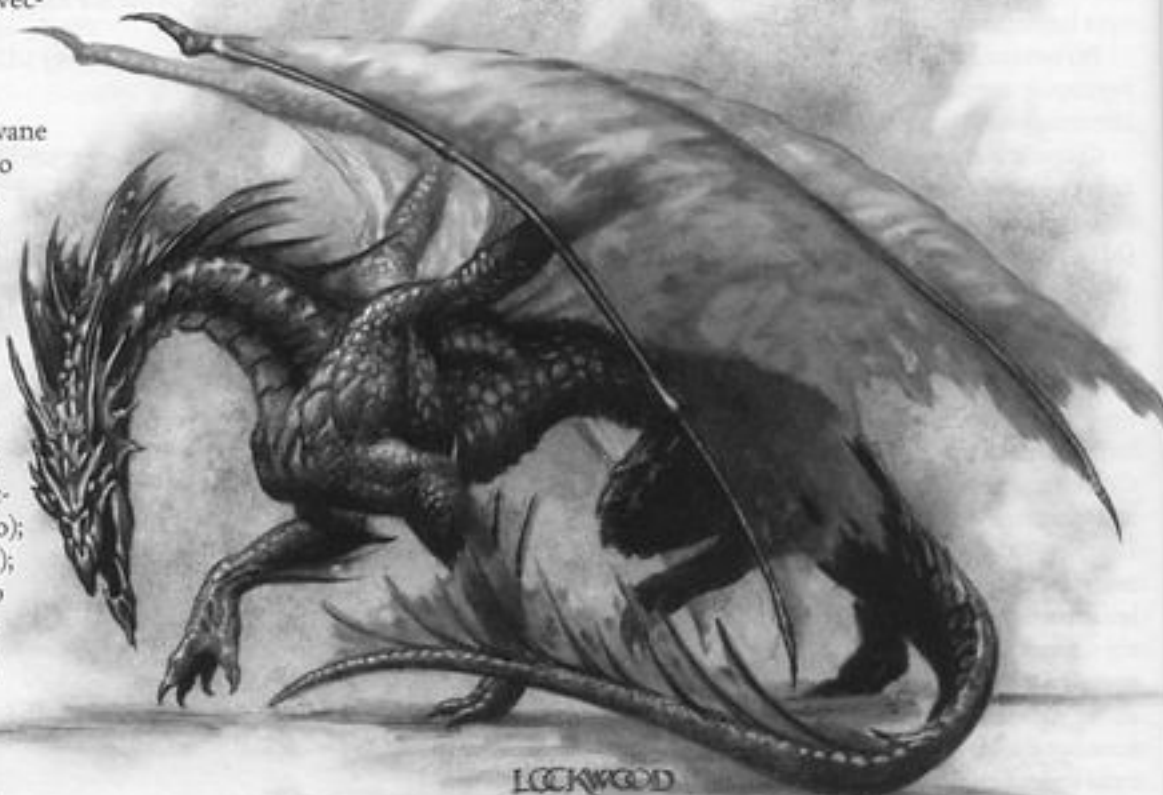
Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti e adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 5; adolescente 7; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 15; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 20; dragone 21; grande dragone 23

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Cucciolo 5-6 DV (Minuscolo); molto giovane 8-9 DV (Piccolo); giovane 11-12 DV (Piccolo); adolescente 14-15 DV (Medio); adulto giovane 17-18 DV (Medio); adulto 20-21 DV (Grande); adulto maturo 23-24 DV (Grande); vecchio 26-27 DV (Enorme); molto vecchio 29-30 DV (Enorme); antico 32-33 DV (Enorme); dragone 35-36 DV (Mastodontico); grande dragone 38 o più DV (Mastodontico)



I draghi d'ombra sono creature subdole e astute legate al Piano delle Ombre.

I draghi d'ombra hanno scaglie traslucide e corpi scuri, che conferiscono loro sembianze indistinte: da lontano non sembrano altro che una massa d'ombre foriere di funesti presagi.

Combattimento

I draghi d'ombra preferiscono ricorrere ad agguati per i loro attacchi, sfruttando la loro capacità di confondersi nell'ombra. Ricorrono a incantesimi di illusione per disorientare e sviare i nemici.

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio di un drago d'ombra consiste in un cono di ombra

DRAGHI D'OMBRA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Arma a soffio (CD)	CD Paura	Ri
Cucciolo	Mi	4d12+4 (30)	19 (+2 taglia, +7 naturale)	+6	+5	+4	+6	1 (14)	-	12
Molto giovane	P	7d12+7 (52)	21 (+1 taglia, +10 naturale)	+9	+6	+5	+8	1 (16)	-	13
Giovane	P	10d12+10 (75)	24 (+1 taglia, +13 naturale)	+12	+8	+7	+10	1 (18)	-	15
Adolescente	Me	13d12+26 (110)	26 (+16 naturale)	+15	+10	+8	+12	2 (20)	-	17
Adulto giovane	Me	16d12+32 (136)	29 (+19 naturale)	+19	+12	+10	+14	2 (22)	22	20
Adulto	G	19d12+57 (180)	31 (-1 taglia, +22 naturale)	+22	+14	+11	+16	3 (24)	24	22
Adulto maturo	G	22d12+88 (231)	34 (-1 taglia, +25 naturale)	+27	+17	+13	+18	4 (26)	26	25
Vecchio	E	25d12+125 (287)	36 (-2 taglia, +28 naturale)	+31	+19	+14	+21	5 (29)	29	27
Molto vecchio	E	28d12+140 (322)	39 (-2 taglia, +31 naturale)	+35	+21	+16	+24	5 (32)	32	28
Antico	E	31d12+186 (387)	42 (-2 taglia, +34 naturale)	+39	+22	+17	+26	6 (34)	34	30
Dragone	Ma	34d12+238 (459)	43 (-4 taglia, +37 naturale)	+41	+26	+19	+29	7 (37)	37	31
Grande dragone	Ma	37d12+296 (536)	46 (-4 taglia, +40 naturale)	+45	+29	+21	+32	8 (39)	39	33

CAPACITÀ DEI DRAGHI D'OMBRA PER ETÀ

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*
Cucciolo	24 m, volare 45 m (normale)	11	10	13	14	14	15	Immunità al risucchio di energia	-
Molto giovane	24 m, volare 45 m (normale)	13	10	13	16	16	17	Confondersi nell'ombra	-
Giovane	24 m, volare 45 m (normale)	13	10	13	16	16	17		-
Adolescente	24 m, volare 45 m (scarsa)	15	10	15	18	18	19	Immagine speculare	1°
Adulto giovane	24 m, volare 45 m (scarsa)	17	10	15	18	18	19	Riduzione del danno 5/+1	3°
Adulto	24 m, volare 45 m (scarsa)	19	10	17	20	20	21	Porta dimensionale	5°
Adulto maturo	24 m, volare 45 m (scarsa)	23	10	19	20	20	21	Riduzione del danno 10/+1	7°
Vecchio	24 m, volare 45 m (scarsa)	27	10	21	24	24	25	Anti-individuazione	9°
Molto vecchio	24 m, volare 45 m (scarsa)	29	10	21	26	26	27	Riduzione del danno 15/+1	11°
Antico	24 m, volare 45 m (scarsa)	31	10	23	28	28	29	Camminare nelle ombre	13°
Dragone	24 m, volare 45 m (maldestra)	33	10	25	30	30	31	Riduzione del danno 20/+3	15°
Grande dragone	24 m, volare 45 m (maldestra)	35	10	27	32	32	33	Creare ombre	17°

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dei domini Caos, Inganno e Male come fossero incantesimi arcani.

fumose e ondegianti che hanno l'effetto di risucchiare l'energia. Le creature all'interno del cono acquistano il numero di livelli negativi indicato nella relativa tabella, nella quale è anche indicato il tiro salvezza per rimuovere i livelli negativi. Un tiro salvezza sui Riflessi (contro la stessa CD) effettuato con successo riduce della metà il numero dei livelli negativi (arrotondando per difetto).

Confondersi nell'ombra (Sop): In qualsiasi condizione, eccetto quella di piena luce diurna, un drago d'ombra è in grado di scomparire nelle ombre, capacità che gli conferisce un occultamento di nove decimi. Né l'illuminazione artificiale, né un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, riescono a negare questa capacità. L'unico incantesimo efficace in tal senso è *luce diurna*.

Creare ombre (Sop): Tre volte al giorno, un drago d'ombra grande può evocare una massa di ombre guizzanti con un raggio di 90 metri e la durata di 1 ora (si tratta di un effetto di creazione). Tutte le fonti luminose, normali o magiche che siano, all'interno del raggio vengono annullate. Tutti i personaggi e le creature in ombra acquistano un bonus di +4 alle prove di Nascondersi e sono in grado di nascondersi persino se osservate esplicitamente, inoltre, i draghi d'ombra e le altre creature legate al Piano delle Ombre acquistano occultamento totale (probabilità del 50% di mancare il bersaglio), pur potendo muoversi e attaccare normalmente. I loro attacchi ottengono un bonus di +2 e, poiché si considerano invisibili, annullano qualsiasi bonus di Destrezza alla CA dei loro avversari.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno: *anti-individuazione*, *immagine speculare*; 2 volte al giorno: *porta dimensionale*; 1 volta al giorno: *camminare nelle ombre*.

Nei Reami

I draghi d'ombra si trovano con maggior frequenza nei tratti più profondi del Sottosuolo inferiore (almeno sedici chilometri sotto il livello della superficie) dove i legami con il Piano delle Ombre sono più forti. Sulla superficie, sono stati avvistati dalle Colline del Gelo ai Picchi del Tuono. Un certo numero di draghi d'ombra ha unito le proprie forze a quelle del Culto del Drago e si sa che almeno due dracolich d'ombra sono ad esso associati.

DRAGO DELLE PROFONDITÀ

Drago (Terra)

Clima/Terreno: Sottoterraneo

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti e adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo

2; molto giovane 4; giovane 6; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 22; grande dragone 24

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV (Minuscolo); molto giovane 10-11 DV (Piccolo); giovane 13-14 DV (Medio); adolescente 16-17 DV (Medio); adulto giovane 19-20 DV (Grande); adulto 22-23 DV (Grande); adulto maturo 25-26 DV (Enorme); vecchio 28-29 DV (Enorme); molto vecchio 31-32 DV (Enorme); antico 34-35 DV (Enorme); dragone 37-38 DV (Mastodontico); grande dragone 40 o più DV (Mastodontico)

I draghi delle profondità sono poco conosciuti sulla superficie del

mondo. Sono infatti predatori del Sottosuolo, che cacciano le loro prede con astuzia e pazienza.

Al momento della schiusa il loro colore è di un marrone rossastro iridescente, che si va via via scurendo, dapprima in un viola profondo fino a diventare quasi nero, nei draghi che hanno centinaia di anni. Nella loro forma naturale sono creature snelle, simili a serpenti, con collo e arti sinuosi e piccole ali. Sono comunque degli abili mutaforma, e con l'età acquisiscono la capacità di assumere forme diverse: dapprima quella di un serpente alato ma senza arti, quindi la forma di un umanoide. In tali sembianze si aprono dei varchi lungo angusti tunnel o si mischiano alle altre razze che popolano il Sottosuolo.

I draghi delle profondità sono grandi esploratori e talvolta si avventurano in superficie, ma in genere lo fanno solo se devono recuperare un tesoro che è stato loro rubato, oppure se devono vendicarsi di qualche nemico o ancora se devono rubare un qualche oggetto magico. Altrimenti, li si troverà soltanto rintanati nei nascondigli insidiosi e fortificati del Sottosuolo.

I draghi delle profondità possono mangiare praticamente tutto, ma sembrano preferire un menù "marino": molluschi, pesce, kuotia e aboleth.

Combattimento

I draghi delle profondità amano cacciare nelle buie caverne del Sottosuolo. Sono diffidenti in battaglia, ma non resistono al fascino della lotta. Si tengono alla larga da palesi trappole e imboscate, e si deliziano invece nella caccia, piombando sulle vittime senza preavviso e ricorrendo ai loro incantesimi per seppellire gli avversari sotto una montagna di pietre.

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio di un drago delle profondità consiste in un cono di gas corrosivo.

Visione del vero (Sop): I draghi delle profondità hanno una forma permanente di visione del vero (equivalente all'incantesimo).

Forma di serpente (Sop): Un drago delle profondità è in grado di assumere la sembianza serpentina (priva di arti) tre volte al giorno quando è molto giovane e quattro volte al giorno quando è adolescente. In tale forma mantiene la stessa taglia che aveva come drago, ma, in quanto privo di arti, è in grado di

muoversi attraverso tunnel più stretti. La sua CA peggiore di -6. La velocità di movimento è pari a 9 metri, quella di volo a 3 metri (scarsa) e quella di nuoto a 9 metri. Perde tutti gli attacchi con artiglio, ma è in grado di stritolare l'avversario, infliggendogli danni variabili a seconda della sua taglia, come segue: Piccolo 1d8, Medio 2d6, Grande 2d8, Enorme 3d6, Mastodontico 3d8 e Colossale 5d6.

Se il drago colpisce con il suo attacco, può effettuare una prova di lottare gratuita (senza provocare un attacco di opportunità). Se supera la prova, afferra e stritola la sua vittima, infliggendole automaticamente i danni sopra indicati per ogni round fino a quando l'avversario non muore o non riesce a liberarsi.

Forma umanoide (Sop): Un drago delle profondità può ricorrere ad *autometamorfosi* per assumere una forma umanoide tre volte al giorno quando è giovane e quattro volte quando è adole-



DRAGHI DELLE PROFONDITÀ PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Arma a soffio (CD)	CD Paura	RI
Cucciolo	Mi	6d12+6 (45)	17 (+2 taglia, +5 naturale)	+8	+6	+5	+6	2d8 (14)	-	-
Molto giovane	P	9d12+9 (67)	19 (+1 taglia, +8 naturale)	+11	+7	+6	+7	4d8 (15)	-	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	21 (+11 naturale)	+14	+10	+8	+10	6d8 (18)	-	-
Adolescente	Me	15d12+30 (127)	24 (+14 naturale)	+18	+11	+9	+11	8d8 (19)	-	-
Adulto giovane	G	18d12+54 (171)	26 (-1 taglia, +17 naturale)	+21	+14	+11	+14	10d8 (22)	22	21
Adulto	G	21d12+84 (120)	29 (-1 taglia, +20 naturale)	+26	+16	+12	+15	12d8 (24)	23	24
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	31 (-2 taglia, +23 naturale)	+29	+19	+14	+18	14d8 (27)	26	26
Vecchio	E	27d12+162 (337)	34 (-2 taglia, +26 naturale)	+33	+21	+15	+19	16d8 (29)	27	28
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	37 (-2 taglia, +29 naturale)	+37	+23	+17	+22	18d8 (31)	30	29
Antico	E	33d12+231 (445)	40 (-2 taglia, +32 naturale)	+41	+25	+18	+23	20d8 (33)	31	31
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	41 (-4 taglia, +35 naturale)	+43	+28	+20	+26	22d8 (36)	34	32
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	44 (-4 taglia, +38 naturale)	+47	+30	+22	+28	24d8 (37)	35	34

CAPACITÀ DEI DRAGHI DELLE PROFONDITÀ PER ETÀ

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*
Cucciolo	12 m, volare 30 m (normale), scavare 6 m, nuotare 9 m	11	10	13	14	13	12	Visione del vero, individuazione del magico, immunità allo charme, resistenza al freddo e al fuoco 10	-
Molto giovane	12 m, volare 45 m (normale), scavare 6 m, nuotare 9 m	13	10	13	14	13	12	Forma di serpente 3 volte al giorno	-
Giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	15	10	15	16	15	14	Forma umanoide 3 volte al giorno	-
Adolescente	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	17	10	15	16	15	14	Ogni forma 4 volte al giorno	1*
Adulto giovane	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	19	10	17	18	17	16	Riduzione del danno 5/+1	3*
Adulto	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	23	10	19	18	17	16	Libertà di movimento	5*
Adulto maturo	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	25	10	21	20	19	18	Riduzione del danno 10/+1	7*
Vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	27	10	23	20	19	18	Trasmutare roccia in fango	9*
Molto vecchio	12 m, volare 45 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	29	10	23	22	21	20	Riduzione del danno 15/+2	11*
Antico	12 m, volare 60 m (scarsa), scavare 6 m, nuotare 9 m	31	10	25	22	21	20	Passapareti	13*
Dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m, nuotare 9 m	33	10	27	24	23	22	Riduzione del danno 20/+3	15*
Grande dragone	12 m, volare 60 m (maldestra), scavare 6 m, nuotare 9 m	35	10	27	24	23	22	Scolpire pietra	17*

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dei domini Inganno, Male e Terra come fossero incantesimi arcani.

scente. È in grado di alterare la taglia, la forma, la tinta e i tratti della sua forma da bipede per somigliare a un umano, un elfo (di superficie oppure drow), un mezzelfo, un mezzorco, un orco, un hobgoblin, un nano, un duergar o qualsiasi altra creatura simile di taglia Media. Se il drago indossa sotto tale forma un'armatura per migliorare la sua CA, essa si distruggerà all'atto della successiva metamorfosi.

Altre capacità magiche: A volontà: *individuazione del magico*, *libertà di movimento*; 3 volte al giorno: *trasmutare roccia in fango*; 2 volte al giorno: *passapareti*, *scolpire pietra*.

Nei Reami

I draghi delle profondità si incontrano più di frequente nel Sottosuolo superiore e intermedio (fino a una profondità di circa 11,2 km), soprattutto in prossimità delle città drow. Essi infatti collaborano spesso con i drow, prestandosi come guardiani in cambio di regolari rifornimenti di provviste alimentari (prigionieri, schiavi e criminali condannati). Sono nemici e rivali feroci dei manti assassini e dei mind flayer.

DRAGO ZANNA

Drago (Aria)

Clima/Terreno: Qualsiasi montagna

Organizzazione: Cuccioli, molto giovani, giovani, adolescenti e adulti giovani: solitari o in gruppo (2-5); adulti, adulti maturi, vecchi, molto vecchi, antichi, dragoni o grandi dragoni: solitari, cop-

pia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 4; adolescente 6; adulto giovane 8; adulto 10; adulto maturo 12; vecchio 15; molto vecchio 17; antico 18; dragone 19; grande dragone 21

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Cucciolo 4-5 DV (Minuscolo); molto giovane 7-8 DV (Piccolo); giovane 10-11 DV (Medio); adolescente 13-14 DV (Grande); adulto giovane 16-17 DV (Grande); adulto 19-20 DV (Grande); adulto maturo 22-23 DV (Enorme); vecchio 25-26 DV (Enorme); molto vecchio 28-29 DV (Mastodontico); antico 31-32 DV (Mastodontico); dragone 34-35 DV (Mastodontico); grande dragone 37 o più DV (Mastodontico)

I draghi zanna sono creature avido, scaltre e fameliche.

I loro corpi sono corazzati con placche ossee protrudenti in speroni alle articolazioni degli arti e terminano in una lunga coda biforcuta con alla punta un paio di lame ossee simili a falci. Volano con scarsa manovrabilità, ma sono in grado di sollevarsi dal suolo con un unico battito di ali. Le placche ossee sul corpo sono di un colore grigio screziato e marrone, le ali sono piccole ma muscolose, mentre gli occhi sono per lo più di un rosso o di un arancione luccicante. Il cranio è ricoperto di tanti piccoli corni o spuntoni.

I draghi zanna preferiscono cercare il cibo lontano dalle loro tane, che hanno la prerogativa di recintare con enormi massi per tenere alla larga gli intrusi quando sono via. Parlano frammenti di

DRAGHI ZANNA PER ETÀ

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	CA	Bonus di attacco	Tiro salvezza sulla Tempra	Tiro salvezza sui Riflessi	Tiro salvezza sulla Volontà	Risucchio di caratteristica (Morso) (CD)	CD Paura	RI
Cucciolo	Mi	3d12+3 (22)	14 (+2 taglia, +2 naturale)	+5	+4	+3	+4	1d2 (CD 10)	-	-
Molto giovane	P	6d12+6 (45)	16 (+1 taglia, +5 naturale)	+8	+6	+5	+6	1d3 (CD 12)	-	-
Giovane	Me	9d12+18 (76)	18 (+8 naturale)	+11	+8	+6	+8	1d4 (CD 14)	-	-
Adolescente	G	12d12+36 (114)	20 (-1 taglia, +11 naturale)	+15	+11	+8	+10	1d4 (CD 16)	-	16
Adulto giovane	G	15d12+45 (142)	23 (-1 taglia, +14 naturale)	+19	+12	+9	+12	1d6 (CD 18)	18	18
Adulto	G	18d12+72 (189)	26 (-1 taglia, +17 naturale)	+23	+15	+11	+14	1d6 (CD 20)	20	20
Adulto maturo	E	21d12+84 (220)	28 (-2 taglia, +20 naturale)	+27	+16	+12	+16	1d8 (CD 22)	22	22
Vecchio	E	24d12+120 (276)	31 (-2 taglia, +23 naturale)	+31	+19	+14	+18	1d8 (CD 24)	24	25
Molto vecchio	Ma	27d12+135 (310)	32 (-4 taglia, +26 naturale)	+33	+20	+15	+20	2d4 (CD 26)	26	27
Antico	Ma	30d12+180 (375)	35 (-4 taglia, +29 naturale)	+37	+23	+17	+22	2d4 (CD 28)	28	28
Dragone	Ma	33d12+198 (412)	38 (-4 taglia, +32 naturale)	+41	+24	+18	+24	2d6 (CD 30)	30	29
Grande dragone	Ma	36d12+252 (486)	41 (-4 taglia, +35 naturale)	+45	+27	+20	+26	2d6 (CD 33)	33	31

CAPACITÀ DEI DRAGHI ZANNA PER ETÀ

Età	Velocità	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Capacità speciali	Livello dell'incantatore*
Cucciolo	18 m, volare 27 m (normale)	11	10	13	8	13	8	Danni aumentati, sbilanciare, imitazione dei suoni, individuazione del magico, lettura del magico	-
Molto giovane	18 m, volare 36 m (scarsa)	13	10	13	8	13	8	-	-
Giovane	18 m, volare 36 m (scarsa)	15	10	15	10	15	10	Scudo	-
Adolescente	18 m, volare 36 m (scarsa)	19	10	17	10	15	10	Dissolvi magie	-
Adulto giovane	18 m, volare 36 m (scarsa)	21	10	17	12	17	12	Riduzione del danno 5/+1	1*
Adulto	18 m, volare 36 m (scarsa)	23	10	19	12	17	12	Riflettere incantesimo	3*
Adulto maturo	18 m, volare 36 m (scarsa)	27	10	19	14	19	14	Riduzione del danno 10/+1	5*
Vecchio	18 m, volare 36 m (scarsa)	29	10	21	14	19	14	Telecinesi	7*
Molto vecchio	18 m, volare 45 m (maldestra)	31	10	21	16	21	16	Riduzione del danno 15/+2	9*
Antico	18 m, volare 45 m (maldestra)	33	10	23	16	21	16	Guarigione rapida 2	11*
Dragone	18 m, volare 45 m (maldestra)	35	10	23	18	23	18	Riduzione del danno 20/+3	13*
Grande dragone	18 m, volare 45 m (maldestra)	37	10	25	20	23	20	Globo di invulnerabilità	15*

*Può anche lanciare incantesimi da chierico e quelli dei domini Caos, Magia, Morte e Protezione come fossero incantesimi arcani.

vari linguaggi e si metteranno a contrattare pur di evitare battaglie difficili o senza alcuna speranza di vittoria. Sono inclini alla violenza gratuita e agli scoppi d'ira.

Mangiano qualsiasi genere di carne fresca, gustando particolarmente la carne dei mammiferi intelligenti.

Combattimento

I draghi zanna sono campioni del combattimento fisico e qualsiasi parte del loro corpo è letale. Hanno la pessima abitudine di giocare con quello che sarà il loro cibo in un modo estremamente crudele.

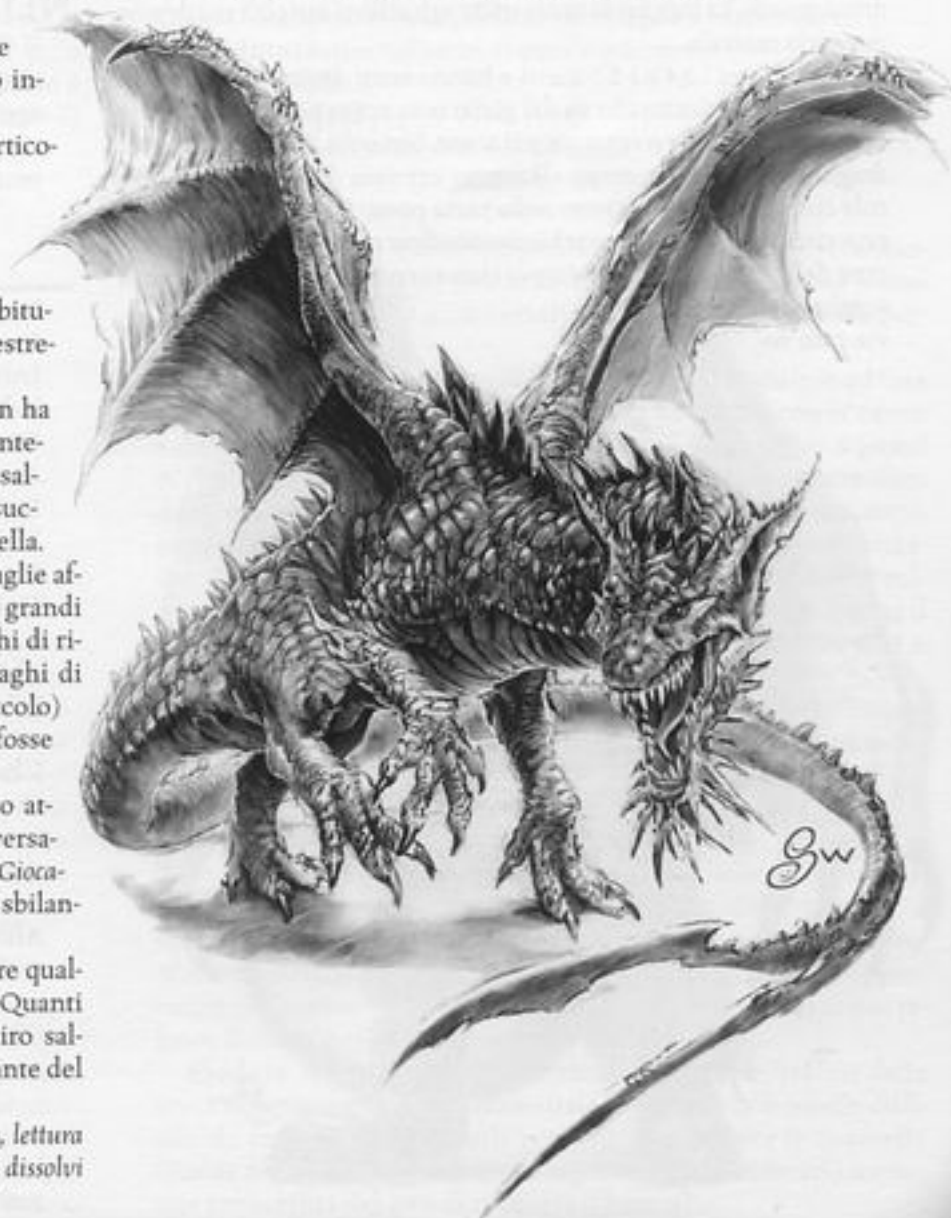
Risucchio di caratteristica (Sop): Un drago zanna non ha un'arma a soffio, tuttavia il suo morso risucchia permanentemente i punti di Costituzione se la vittima fallisce un tiro salvezza sulla Tempra. Il numero di punti di Costituzione risucchiati e la CD dei tiri salvezza sono forniti nella relativa tabella.

Danni aumentati (Str): Grazie ai loro artigli, denti e scaglie affilati, i draghi zanna infliggono danni come se fossero più grandi di una taglia. Questa capacità non consente tuttavia ai draghi di ricorrere a forme di attacco di norma non consentite ai draghi di quella taglia. Tuttavia, un drago zanna molto giovane (Piccolo) infligge 1d8 danni da morso e 1d6 danni da artiglio (come fosse di taglia Media), ma non può effettuare attacchi con le ali.

Sbilanciare (Str): Un drago zanna che colpisca col suo attacco con artiglio o con coda può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (vedi Capitolo 8 del Manuale del Giocatore). Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare a sua volta il drago.

Imitazione dei suoni (Str): Un drago zanna può imitare qualsiasi suono o voce abbia sentito, ogni volta che lo desidera. Quanti stanno in ascolto dovranno effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD pari a quella della presenza terrificante del drago) per rendersi conto dell'inganno.

Capacità magiche: A volontà: *individuazione del magico, lettura del magico*; 2 volte al giorno: *scudo, telecinesi*; 1 volta al giorno: *dissolvi magia, globo di invulnerabilità, riflettere incantesimo*.



Nei Reami

I draghi zanna apparvero in origine nei Reami tra le rovine di Myth Drannor. Da ciò alcuni saggi hanno dedotto che essi fossero in qualche modo legati ai demoni che avevano infestato l'antica città elfica fino alla sua caduta. Comunemente li si trova nelle regioni dei Boschi Stella di Cormanthor, e occasionalmente nella Foresta di Confine, nel Bosco dei Ragni e nelle altre foreste della regione delle Valli, della Sembia e del Mare della Luna.

DRAGONIDE

Umanoide mostruoso Grande (Rettile)

Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 6 m, volare 12 m (buona)

CA: 17 (+1 Des, -1 taglia, +7 naturale)

Attacchi: 2 artigli anteriori +10 mischia; o lancia lunga +10/+5 mischia

Danni: Artiglio anteriore 1d6+4; o lancia lunga 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Sperone 1d6+2

Qualità speciali: Individuazione del magico

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

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 14, Car 13

Abilità: Ascoltare +12, Intimidire +11, Osservare +12

Talenti: Attacco in Volo, Tempra Possente

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Gruppo (2-8) o drappello (4-16 più un necromante umano di 7°-11° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard (solo oggetti magici)

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I dragonidi sono creature umanoide ritenute lontani cugini dei draghi, che si trovano per lo più in tribù selvagge o al servizio di padroni umani. La loro forza bruta unita agli affilati artigli li rende una minaccia mortale.

Sono alti tra i 2,4 e i 2,7 metri e hanno tratti draconici. La pelle a scaglie ha un colorito che va dal giallo ocra scuro a un marrone rossastro, con macchie o striature più scure. Nei volti la somiglianza coi draghi è più spiccata: muso allungato, criniera di peli ruvidi e piccole corna rivolte all'indietro nella parte posteriore della testa. Sono provvisti di ali verdi che si schiariscono fino al color oro o giallo, oppure dello stesso colore del corpo. Hanno code lunghe e ricoperte di scaglie, che tuttavia non so-



no utili in combattimento come quelle dei draghi, ma di sicuro le sono i loro feroci artigli.

I dragonidi parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

I dragonidi preferiscono combattere in aria, gettandosi in picchiata per colpire con i loro artigli anteriori le creature a terra. Se costretti a combattere al suolo, ricorrono ai loro artigli o alle armi (prediligono lance e armi ad asta).

Sperone (Str): I dragonidi compiono due attacchi aggiuntivi (+10 mischia) con gli artigli posteriori infliggendo con ciascuno 1d6+2 danni, quando attaccano dall'aria.

Individuazione del magico (Sop): I dragonidi possiedono la capacità innata di individuare il magico a volontà, come azione gratuita. Hanno un incontenibile desiderio di possedere oggetti magici e, per questo motivo, attaccano i personaggi che ne sono provvisti piuttosto di altri. Quando possibile, un dragonide strapperà l'oggetto magico al suo avversario e scapperà portandoselo nella tana (Simili episodi devono considerarsi come un tentativo di disarmo dal momento che il dragonide è disarmato, riuscirà a impossessarsi dell'oggetto magico se supererà la prova contrapposta). I dragonidi che combattono al suolo, non correranno irragionevoli rischi pur di scappare con un oggetto: non volteranno mai le spalle ad un avversario, per esempio. I dragonidi del Culto (vedi "Nei Reami") sono più bravi a resistere all'istintiva brama dell'oggetto magico, e non rischiano quindi di mettere in pericolo o abbandonare una missione per correre dietro all'oggetto del loro desiderio.

I dragonidi delle tribù non usano oggetti magici in combattimento, al contrario dei dragonidi del Culto, che invece lo fanno spesso in casi appropriati.

PERSONAGGI DRAGONIDI

Per lo più i dragonidi con classi di personaggio sono barbari e quella del barbaro è la loro classe preferita. Tuttavia, sono giunte voci a proposito di un gruppetto di stregoni dragonidi, e pare che il loro numero stia lentamente crescendo.

NEI REAMI

Il Culto del Drago è riuscito a ottenere il controllo su alcune tribù dragonidi: in cambio dell'insegnamento di abilità di combattimento aggiuntive e di rifornimenti fissi di gingilli magici, impone alla società tribale parte della propria disciplina. Questi sono ora combattenti votati alla protezione dei vari interessi del Culto.

ELETTO

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 3d8 (13 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 13 (+1 Des, +2 naturale)

Attacchi: 2 artigli +3 mischia; morso +1 mischia

Danni: Artiglio 1d4; morso 1d8 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 11, Int 6, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +5, Osservare +5, Scalare +4

Talenti: Multiattacco

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario, squadra (3-8), banda (9-20) o gruppo (21-40)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -

Gli eletti sono un mostruoso scherzo della natura creati da una riserva di schiavi al fine di farne soldati e guardie del corpo.

Gli incantesimi che li hanno generati ne hanno trasformato le sembianze in orrende caricature: facce contorte, denti lunghi e affilati, pelle spessa e incartapecorita, mani nodose e allungate, terminanti in terribili e sozzi artigli.

Mossi dalla collera, gli eletti ricercano la vendetta personale contro chi ha causato il loro tormento e le loro sofferenze, ma la loro ira, diretta verso i loro creatori, è deviata magicamente. Infatti, ogni eletto è condannato a vedere chi lo circonda, all'infuori del suo creatore e dei compagni di quest'ultimo, quale ragione della sua sofferenza; pertanto si scaglierà contro chiunque con inarrestabile furia.

COMBATTIMENTO

Gli eletti attaccano senza paura, mordendo con gli acuminati denti e squartando coi loro luridi artigli. Obbedienti ai comandi del loro creatore al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, un eletto occasionalmente si comporta come un forsennato, come se riacquistasse memoria della sua vita passata e delle torture cui venne sottoposto per mano del suo padrone. A ogni round di lotta continua successivo al 5°, esiste una probabilità cumulativa dell'1% che il comportamento di un eletto subisca tale repentino cambiamento, per cui inizierà a urlare orribilmente, abbandonando il combattimento per andare in cerca del suo creatore.

Veleno (Str): Quanti venissero colpiti dall'attacco con morso di un eletto devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11) o essere iniettati con il veleno. Il danno iniziale è di 1d4 danni temporanei alla Costituzione, il danno secondario di 2d4 danni temporanei alla Costituzione.

CREARE ELETTO

Alterazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un umano
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: SI

Solo i maghi malvagi sono in grado di lanciare questo incantesimo, e i Maghi Rossi di Thay non lo insegnano agli estranei. Lanciare l'incantesimo comporta tutta una serie di rituali magici volti a trasformare un normale essere umano (di livello non superiore al 3°) in una micidiale e folle creatura. Perché l'incantesimo funzioni la creatura deve essere legata e indifesa. Una volta trascorso il tempo di lancio, la vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o trasformarsi irrimediabilmente in un eletto sotto il controllo assoluto del suo creatore.

NEI REAMI

Gli eletti vengono creati dai Maghi Rossi di Thay perché siano messi a guardia delle loro case o di luoghi di grande importanza come laboratori, stanze del tesoro e dungeon. La loro occasionale instabilità è un prezzo che i maghi sono disposti a pagare per avere alla fine schiavi tanto utili. Molti Maghi Rossi e tharchion hanno

considerato la possibilità di creare intere legioni di eletti da sguinzagliare contro Rashemen e Aglarond, ma il loro piano è stato finora sventato a causa dell'instabilità politica del Thay. Allorché i Maghi Rossi stabiliscono concessioni nelle principali città dei Reami, si portano al seguito i loro schiavi eletti, che adesso possono trovarsi ovunque si distingua la tunica rossa dei loro padroni.

FAUCE ABERRANTE

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)
Iniziativa: +4 (Des)
Velocità: 12 m
CA: 18 (+4 Des, -1 taglia, +5 naturale)
Attacchi: 4 schiaffi +9 mischia, morso +4 mischia
Danni: Schiaffo 1d4+5, morso 2d6+2
Faccia/Portata: 3 m per 3 m/3 m (4,5 con gli schiaffi)
Qualità speciali: Eludere frecce
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 20, Des 19, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 7

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +5, Nascondersi +1, Orientamento +4, Osservare +5, Scalare +8

Talenti: Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Foreste, colline, montagne e sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppetto (3-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)

La fauce aberrante è una bizzarra creatura adatta alle schermaglie, talvolta compagno fedele di un potente mago, data la sua possibilità di uccidere gli avversari senza dover giungere alla portata di una spada.

Sei arti dinoccolati dal pelo blu, si sviluppano attorno ad una testa che sembra un incrocio tra quella di un gorilla con le zanne e un fuoco fatuo. La testa lunga 1,2 metri è tutta zanne e grossi occhi biechi. La fauce aberrante non ha corpo. In ogni momento due o tre degli arti incredibilmente flessibili e lunghi 4,5 metri saranno sul terreno per supportare il peso della testa e dare stabilità alla creatura. La testa della fauce aberrante raramente si solleva a più di 4,5 metri da terra, a meno che non cerchi di evitare il colpo di un'arma; il suo movimento naturale tiene la testa tra 1,5 metri e 2,1 metri da terra.

La fauce aberrante parla il Comune e un Halfling corrotto, entrambi in un accento che può essere descritto solo con il termine di osceno.

COMBATTIMENTO

Le fauci aberranti cercano di stare lontane dalla mischia, schiaffeggiando gli avversari da lontano. Se il nemico si avvicina a meno di 1,5 metri nell'area minacciata dalla fauce aberrante, quest'ultima ottiene un attacco di opportunità (o attacchi di opportunità multipli se viene attaccata da più avversari, grazie al suo talento Riflessi da Combattimento).

Eludere frecce (Str): Il folle movimento delle braccia della fauce aberrante e la sua testa centrale fluttuante la rendono difficile da colpire con proiettili normali come frecce o quadrelli. Questi proiettili (ma non raggi o proiettili straordinari) hanno una probabilità del 20% di mancare il bersaglio.

NEI REAMI

Le fauci aberranti sono la cosa che per gli halfling dei Reami più si avvicina a un nemico naturale. Più a sud delle Valli, le fauci aberranti infestano i confini delle terre halfling di Luiren. E li hanno seguiti anche quando gli halfling si sono sparsi a nord delle terre di Faerûn. Nel dialetto dei ranger e degli avventurieri halfling, "è finito tra le sue fauci" è un'espressione abbastanza comune per descrivere la fine di un compagno.



GHAUNADAN

Mutaforma Medio

Dadi Vita: 5d8+8 (30 pf)

Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 19 (+2 Des, +7 naturale)

Attacchi: 2 pseudopodi +4 mischia; o spada lunga +4 mischia

Danni: Pseudopodio 1d6+1 più paralisi; o spada lunga 1d8+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Paralisi, sguardo di charme

Qualità speciali: Resistenza alle armi contundenti, disarmare, vista cieca, immunità

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

Caratteristiche: For 13, Des 14,

Cos 13, Int 13 Sag 12, Car 16

Abilità: Camuffare +11, Diplomazia +11, Nascondersi +10, Raggi-rare +11

Talent: Iniziativa Migliorata, Robu-stezza, Schivare

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: -

Questi ripugnanti e astuti mostri sono i servi fedeli di Ghaunadaur, la divinità drow di melme, fanghiglie e gelatine. I ghaunadan sono simili alle melme, ma sono piuttosto intelligenti e possono plasmare i loro corpi in forma umanoide.

Nella loro forma naturale somigliano a creature quali le amebe pagliere o le fanghiglie verdi. Sono in grado di passare, a velocità dimezzata, attraverso piccole fenditure, grate o persino sotto le

porte. Inoltre, riescono a colare lentamente lungo i muri o i soffitti.

Una volta al giorno, per una durata massima di 15 ore, un ghaunadan può assumere la forma di un affascinante umanoide, forma che è esclusiva della singola creatura. La maggior parte si mostra in forma di maschi umani, ma si sa che alcuni hanno assunto invece le sembianze di femmine drow. In tale forma, indossano vestiti e armature (prediligendo i colori sgargianti dei chierici di Ghaunadaur: rame, ambra, arancio, ruggine e tutta una varietà di viola) e usano le armi. Mutare forma richiede 1 round completo.

I ghaunadan spesso risiedono vicino ad altre melme o creature di fango, divenendone i capi e servendo attivamente la loro ripugnante divinità.

Parlano l'Abissale e il Sottocomune. Quanti di essi svolgono la propria attività in città umane, generalmente imparano anche il Comune.

COMBATTIMENTO

In forma di melma, un ghaunadan colpisce con due pseudopodi, infliggendo danni contundenti e ricoprendo la vittima con uno strato di fango paralizzante.

In forma umanoide, la creatura preferisce ricorrere alle armi, può però usare un'azione equivalente al movimento per trasformare le sue mani in pseudopodi e quindi attaccare normalmente.

Paralisi (Str): L'attacco di un ghaunadan in forma di melma può paralizzare l'avversario. La vittima deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o rimanere paralizzato per 2d6x10 minuti.

Sguardo di charme (Sop): In forma umanoide, un ghaunadan possiede un attacco con lo sguardo: i personaggi che incrociano il suo sguardo devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15). Quanti falliscono il tiro salvezza considerano il ghaunadan come se il suo punteggio di Carisma fosse di 2d4 punti più alto. Questa capacità non è di nessuna utilità in combattimento, consente però alla creatura di fare un eccellente uso delle sue abilità basate sul Carisma (Camuffare, Diplomazia e Raggi-rare).

L'effetto dura per tutto il tempo in cui il ghaunadan è visibile e rimane in forma umanoide.

Resistenza alle armi contundenti (Str): Il corpo semi-liquido di un ghaunadan subisce solo danni dimezzati dalle armi contundenti.

Disarmare (Str): Nella sua forma di melma, un ghaunadan può anticipare tutti gli attacchi in un round e scegliere di modellarsi intorno all'arma del suo avversario; quando un attacco va a segno e colpisce il ghaunadan, l'arma affonda nel suo corpo, ma il ghaunadan la trattiene con la propria massa corporea intrappolandola. Per liberare la propria arma un personaggio può effettuare una prova di Forza (CD 20).

Vista cieca (Str): Come tutte le creature in forma di melma, un ghaunadan non ha occhi, ma tutto il suo corpo funziona come un perfetto organo



sensoriale, permettendogli di percepire l'ambiente circostante fino a una portata di 18 metri.

Immunità (Str): I ghaunadan condividono molte delle immunità delle melme, benché in effetti possiedano una mente e punteggi di Intelligenza. Sono immuni ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alla metamorfosi. Non sono soggetti ai colpi critici e non possono essere attaccati ai fianchi. Tali immunità vengono applicate in entrambe le forme umanoide e di melma.

NEI REAMI

È possibile rintracciare gruppi di ghaunadan in quelle zone in cui si registra l'attività dei nemici di Ghaunadaur, incluse tutte le altre divinità drow e molte delle altre divinità legate alle razze del Sottosuolo. Diversi ghaunadan sono nascosti presso Sottomonte, il vasto dungeon al di sotto di Waterdeep, dove sorvegliano attentamente il tempio di Eilistraee (vicino alla città sotterranea di Skullport). Di recente, sono circolate voci relative alla possibilità che ghaunadan in forma umana operino nella stessa Waterdeep.

GIBBERLING

Umanoide Piccolo (Gibberling)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

CA: 12 (+1 taglia, +1 naturale)

Attacchi: Morso +2 mischia; o pugnale +1 mischia

Danni: Morso 1d3; o pugnale 1d4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Farfugliare, lavoro di squadra

Qualità speciali: Ammassarsi, immunità, vulnerabilità alla luce, vulnerabilità al fuoco

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

Caratteristiche: For 10, Des 10, Cos 10, Int 5, Sag 7, Car 2

Abilità: Osservare +1

Talenti: Arma Focalizzata (morso)

Clima/Terreno: Foreste temperate e sotterranee

Organizzazione: Solitario, orda (20-100) o massa (101-500)

Grado di Sfida: 1/3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: -

Le orde di gibberling rappresentano per il Sottosuolo l'equivalente di colonie di formiche impossibili da sterminare.

Si tratta di umanoidi ingobbiti, dalla pelle rosa o grigia, con una folta criniera nera sulle teste animalesche, zanne e lunghe orecchie a punta. Per tutta la loro altezza, variabile dai 90 ai 120 centimetri, sono un ammasso di muscoli, di ossa e di un'unta pelliccia scivolosa.

Si aggirano nelle tenebre in orde urlanti, divorando le sfortunate creature che non riescono a portarsi via dal loro cammino. Alcuni usano frammenti d'ossa levigati come pugnali; altri portano con sé pugnali veri sottratti alle vittime. Non si arrestano mai finché hanno vita, se non davanti allo spuntare dell'alba o a meno che non siano del tutto sazi... che non si verifica mai fino a quando davanti ai loro occhi vi sono prede possibili.

COMBATTIMENTO

I gibberling si avventano sugli avversari in massa e tentano di lottare. È probabile che il gibberling che per primo si avventa contro un avversario venga atterrito da un attacco di opportunità, ma prima o poi gli attacchi di opportunità si esauriranno mentre i gibberling, al contrario, continueranno ad arrivare a frotte. In quanto creature di taglia Piccola, possono, in numero di otto, lottare con una singola creatura di taglia Media.

A meno che non vengano fermati dalla magia o da insuperabili barriere di fuoco, avanzano inesorabilmente fino alla morte.

Farfugliare (Str): Le urla e il brontolio folli e continui dei gibberling sono in grado di snervare creature che ab-

biano meno di 2 DV, costringendole a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10) oppure restare scosse. Creature con 2 o più DV non dovranno effettuare il tiro salvezza sulla Volontà; tuttavia, tutte le creature che riescono a udire i gibberling in un raggio di 60 metri, subiranno una penalità di -2 a tutte le prove di Concentrazione. Si tenga presente che nella maggior parte dei casi, il borbottio tipico dei gibberling ne impedisce qualsiasi attacco di sorpresa.

Lavoro di squadra (Str): Per ogni 2 gibberling che stiano lottando con un avversario, tutti gli altri gibberling ottengono un bonus di competenza +2 agli attacchi contro quell'avversario.

Ammassarsi (Str): I gibberling riescono ad ammassarsi gli uni sugli altri con estrema facilità. Fino a un numero di tre sono in grado di stare in uno spazio di 1,5 per 1,5 metri.

Immunità (Str): Come i parassiti, i gibberling sono immuni agli effetti che influenzano la mente, inclusi effetti di charme, compulsioni, allucinazioni ed effetti sul morale.

Vulnerabilità alla luce (Str): La luce del giorno, nonché l'incantesimo *luce diurna*, hanno sui gibberling lo stesso effetto dell'incantesimo *lentezza*. Contro tali effetti non possono ricorrere ad alcun tiro salvezza. Il fatto che siano rallentati non li rende però incapaci di attaccare, divengono solamente meno efficaci.

Vulnerabilità al fuoco (Str): Un gibberling che venga attaccato con il fuoco deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12) o esitare rifiutandosi di attaccare nel round successivo. Sarà comunque ancora in grado di difendersi, semplicemente non riuscirà ad avanzare o ad attaccare in quel round.

SOCIETÀ DEI GIBBERLING

La società dei gibberling è una contraddizione. Tali creature sembrano infatti asessuate. Dormono all'interno di caverne o sepolte 30 centimetri sotto il terreno delle foreste.

NEI REAMI

Finora, le incursioni dei gibberling sono passate praticamente sotto silenzio nelle Valli, ma agli inizi del 1372 CV, le orde di gibberling imperversarono in lungo e in largo nelle valli di Mistleale e Tasseldale. Pare che l'attività del Sottosuolo sia aumentata ovunque nelle Valli. Qualcosa sta guidando i gibberling verso la superficie. In altri luoghi dei Reami la forma del gibberling è quella che riscuote maggior successo presso quei maghi che vogliono mutare nemici incapaci di ricorrere alla magia, in qualcosa di umanoide ma, al contempo, debole e degradante.



	Gigante della nebbia Gigante Enorme (Aria)	Gigante di Phaerlin Gigante Enorme (Terra)
Dadi Vita:	14d8+70 (133 pf)	8d8+32 (68 pf)
Iniziativa:	+0	-1 (Des)
Velocità:	12 m	6 m
CA:	19 (-2 taglia, +11 naturale)	17 (-2 taglia, -1 Des, +10 naturale)
Attacchi:	Randello grande +17/+12 mischia	2 artigli +9 mischia; morso +4 mischia
Danni:	Randello grande 2d8+13	Artiglio 2d4+5, morso 1d8+2
Faccia/Portata:	3 m per 3 m/4,5 m	3 m per 3 m/4,5 m
Attacchi speciali:	Scagliare rocce	Presenza terrificante
Qualità speciali:	Afferrare rocce, nascondersi nella nebbia	Olfatto acuto, RI 14
Tiri salvezza:	Temp +14, Rifl +4, Vol +6	Temp +10, Rifl +1, Vol +1
Caratteristiche:	For 29, Des 10, Cos 21, Int 13, Sag 14, Car 10	For 21, Des 9, Cos 18, Int 8, Sag 8, Car 9
Abilità:	Ascoltare +4, Nascondersi -8°, Osservare +9, Saltare +15, Scalare +15	Ascoltare +3, Osservare +4
Talenti:	Attacco Poderoso, Incalzare, Sensi Acuti	Attacco Poderoso, Incalzare
Clima/Terreno:	Paludi e foreste temperate	Sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, gruppo di caccia (2-5), gruppo d'attacco (2-5 giganti della nebbia più 1-2 giganti delle nuvole), o clan (11-20)	Solitario o coppia
Grado di Sfida:	8	3
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente neutrale buono o neutrale malvagio	Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	9-16 DV (Enorme)

GIGANTE DELLA NEBBIA

I giganti della nebbia, parenti dei giganti delle nuvole, sono più intelligenti e più cauti di quanto comunemente non si ritenga. Sono alti circa 7,2 metri, con gambe delle stesse dimensioni dei tronchi d'albero e braccia particolarmente sviluppate irrobustite dai continui esercizi e giochi nello scagliare. Hanno la pelle color bianco latte che facilita la loro naturale capacità di confondersi nella nebbia e fluenti capelli argentati. Pur non essendo forniti né di barba né di baffi, hanno tuttavia braccia, gambe e torace villosi. Preferiscono non indossare alcuna armatura, anche se occasionalmente portano armature di cuoio (bonus di armatura +2 alla CA), e almeno una parte di essi indossa armature ricavate dalla pelle di draghi bianchi e borchiate in argento (bonus di armatura +4 alla CA, penalità di armatura alla prova di -2). Queste creature hanno una vera e propria passione per i randelli massicci e decorati, fatti di legno o di osso sbiancato e lucidato.

I giganti della nebbia parlano il Gigante e il Comune.

Combattimento

I giganti della nebbia preferiscono attaccare rimanendo nascosti (prediligendo naturalmente la nebbia fitta), ricorrendo dapprima al lancio di rocce per sbaragliare l'avversario, per poi gettarsi nella mischia brandendo i randelli.

Scagliare rocce (Str): Un gigante della nebbia è in grado di lanciare rocce di un peso compreso tra i 18 e i 22,5 kg (oggetti Piccoli), fino a cinque incrementi di gittata di 42 metri. Quando scagliano rocce i giganti ricevono un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire.

Afferrare rocce (Str): I giganti

della nebbia sono in grado di afferrare rocce Piccole, Medie o Grandi (o altri proiettili di analoghe dimensioni). Una volta per round, un gigante della nebbia che normalmente verrebbe colpito da una roccia può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrare la suddetta roccia 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 di attacco, la CD aumenta di tanti punti quanti sono quelli del bonus). Il gigante deve essere preparato e consapevole dell'attacco.

Nascondersi nella nebbia (Str):

In condizioni meteorologiche di nebbia, i giganti mostrano un'incredibile capacità di confondersi tra la foschia turbinante. *Nella nebbia leggera, ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Nella nebbia fitta, tale bonus aumenta fino a +7 (le cifre includono la penalità relativa alla taglia del gigante).

Personaggi giganti della nebbia

Alcuni gruppi di giganti della nebbia includono stregoni o chierici. I chierici buoni hanno accesso a due qualsiasi dei seguenti domini: Acqua, Bene, Forza e Guarigione. I chierici malvagi hanno accesso a due qualsiasi dei seguenti domini: Acqua, Male e Morte.

Società dei giganti della nebbia

I clan di giganti della nebbia vivono nelle caverne, nei canyon o nei boschi, nelle zone più inaccessibili di paludi, foreste o coste. Cacciano in gruppo, attratti da altri giganti di allineamento simile, per quanto solitamente un singolo clan include individui di allineamento eterogeneo.

I giganti della nebbia sono golosi di ogni genere di carne ben cotta, in partico-





lare di quella proveniente da creature dotate di zoccoli, quali cavalli, mucche, cervi, alci e centauri. Inoltre, si può affermare che possiedono un certo gusto per le cose dolci, dal momento che apprezzano frutta e confetture.

Nei Reami

I giganti della nebbia sono particolarmente comuni nella Brughiera Sterminata. Inoltre, è giunta voce di bande di giganti malvagi imperversanti nelle Marche d'Argento, nonché a ovest, dalle brughiere fino a Yartar e Longsaddle. Tali giganti sono presenti anche sulle Colline del Gelo a nord della Brughiera Sterminata e talvolta anche sulle Montagne Inferiori a est.

GIGANTE DI PHAERLIN

Plasmati da giganti delle pietre e deformati da potenti magie, i giganti di Phaerlin sono una razza di schiavi selvaggi che popolano il Sottosuolo.

Se riuscissero a stare eretti, sarebbero alti circa 6 metri, ma i loro corpi sono sempre curvi e ingobbiti. Mentre camminano si appoggiano sulle mani e se tengono un'arma o un altro oggetto sono piuttosto maldestri. Hanno tratti ferini, con mascelle sporgenti e denti aguzzi e allungati. La pelle glabra è incredibilmente resistente, mentre la schiena è ricoperta di placche coriacee che ricordano la pelle di un beholder. Hanno occhi gialli e acquosi e orecchie minuscole.

I giganti di Phaerlin parlano il Gigante e il Comune.

Combattimento

A differenza della maggior parte dei loro simili, i giganti di Phaerlin non

usano armi né scagliano rocce, attaccano invece con gli artigli e i denti affilati. I giganti ridotti in schiavitù eseguono senza alcuna paura gli ordini dei padroni senza sollevare obiezioni, invece i giganti selvatici si dimostrano più scaltri e astuti nelle loro tattiche, mostrando anche un più forte istinto di conservazione.

Presenza terrificante (Str): I giganti di Phaerlin iniziano a combattere con un terrificante e roboante ruggito (un'azione gratuita) che ricolma di terrore il cuore di tutti gli avversari, tranne di quelli più valorosi. Qualsiasi creatura con meno di 8 DV in un raggio di 9 metri dal gigante deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) o restare scossa, subendo una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza. I personaggi che effettuano con successo il tiro salvezza sono immuni alla presenza terrificante di quel gigante per un giorno.

Nei Reami

I giganti di Phaerlin prendono il nome dalla regione del Sottosuolo Faerûniano da cui provengono: il Phaerlin, territorio di caverne sotterranee al di sotto del deserto di Anauroch dove i phaerimm rimasero imprigionati per secoli. Entro le loro prigioni, i phaerimm erano i padroni di tutte le creature del Sottosuolo, usando la loro magia per asservire alla loro volontà persino i mind flayer. I giganti di Phaerlin rappresentano uno dei risultati di tale magia, alteratisi nel corso dei secoli fino alla loro attuale forma degenerata.

GOBLIN DEL DEKANTER

Umanoide mostruoso Medio (Goblinoide)

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 6 m

CA: 15 (+1 Des, +4 naturale)

Attacchi: Incornata +5 mischia; o 2 artigli +0 mischia

Danni: Incornata 1d6+3; o artiglio 1d4+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Guarigione rapida 3, resistenza al freddo 5

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

Caratteristiche: For 17, Des 12, Cos 14, Int 12, Sag 13, Car 9

Abilità: Ascoltare +6, Intimidire +3, Osservare +6, Percepire In-ganni +3, Saltare +8, Scalare +8

Talenti: Attacco Poderoso, Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Montagne fredde e temperate, sotterranei

Organizzazione: Squadra (3-14) o truppa (21-40 più 1-2 gargoyle)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 3-6 DV (Medio)

I goblin del Dekanter, che presentano una scarsa somiglianza con i codardi e piccoli umanoidi da cui furono creati, sono avversari feroci e astuti, con un grande corno simile a quello di un rinoceronte.

Sono massicci e tarchiati, con un'altezza che varia da 1,2 a 1,5 metri e una larghezza di almeno 1,2 metri. Hanno una pelle rossastra spessa e coriacea, intorno alla testa una criniera nera e ispida che scende lungo le spalle ingobbite, un collo largo quasi quanto le spalle e, sulla faccia, un corno ricurvo e affilato, collocato sulla punta del muso. Le mani, in grado di manipolare piccoli oggetti, terminano in potenti artigli.

I goblin del Dekanter parlano il Goblin e il Sottocomune.



COMBATTIMENTO

Un goblin del Dekanter attacca sprezzante del pericolo per eseguire l'ordine del suo creatore, per difendere il suo nascondiglio o semplicemente perché qualcuno non gli va a genio. Durante il combattimento preferisce caricare, così da massimizzare i danni da incornata inflitti dal suo corno, ricorre inoltre alla spinta per ricacciare indietro l'avversario. Le sue corna infliggono danni x3 con un colpo critico.

Guarigione rapida (Str): Un goblin del Dekanter guarisce 3 danni a ogni round finché gli rimane almeno 1 punto ferita. I goblin del Dekanter non possono farsi ricrescere, né possono riattaccare parti del corpo che hanno perduto.

NEI REAMI

Le miniere del Dekanter, a ovest del grande deserto dell'Anauroch, alle pendici delle Montagne Picchigrigi, sono le uniche rovine note del dimenticato Impero di Netheril. Un tempo rappresentavano per quell'impero la maggior risorsa di ferro, divenendo più tardi un appartato laboratorio per esperimenti magici. Nei millenni che seguirono la caduta di Netheril, la magia lentamente scomparve dalle miniere che sono oggi infestate da goblin e gargoyle. Eppure in questi antri rimane ancora un potente incantatore: un alhoon (vedi alla voce "Lich", in questo manuale) chiamato il Signore delle Bestie. L'intento dei piani demoniaci di tale creatura è sconosciuto, ma le sue creazioni, i goblin del Dekanter, stanno divenendo sempre più comuni sulle montagne circostanti.

GOLEM DI GEMMA

	Rubino Costrutto Grande	Smeraldo Costrutto Grande	Diamante Costrutto Grande
Dadi Vita:	10d10 (55 pf)	12d10 (66 pf)	14d10 (77 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)	+1 (Des)	+1 (Des)
Velocità:	9 m (non può correre), scavare 3 m	9 m (non può correre)	9 m (non può correre)
CA:	25 (-1 taglia, +1 Des, +15 naturale)	27 (-1 taglia, +1 Des, +17 naturale)	29 (-1 taglia, +1 Des, +19 naturale)
Attacchi:	2 schianti +12 mischia	2 schianti +16 mischia	2 schianti +19 mischia
Danni:	Schianto 2d6+6	Schianto 2d6+8	Schianto 2d6+10
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m	1,5 m per 1,5 m/3 m
Attacchi speciali:	Capacità magiche	-	Capacità magiche
Qualità speciali:	Immunità alla magia, riduzione del danno 30/+1, costruito, rigenerazione 10	Portali di smeraldo, immunità alla magia, riduzione del danno 30/+2, costruito	Immunità alla magia, riduzione del danno 60/+3, costruito, vulnerabilità ki
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +4, Vol +4	Temp +4, Rifl +5, Vol +5	Temp +4, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche:	For 23, Des 12, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 1	For 26, Des 12, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 1	For 31, Des 12, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 1
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, coppia o truppa (3-5)	Solitario, coppia o truppa (3-5)	Solitario, coppia o truppa (3-5)
Grado di Sfida:	11	12	12
Tesoro:	Nessuno (eccetto il cuore)	Nessuno (eccetto il cuore)	Nessuno (eccetto il cuore)
Allineamento:	Sempre neutrale	Sempre neutrale	Sempre neutrale
Avanzamento:	11-20 DV (Grande); 21-30 DV (Enorme)	13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)	15-28 DV (Grande); 16-42 DV (Enorme)

Il cuore di ciascun golem di gemma, è costituito da una gemma intagliata d'ineguagliabile bellezza. Ma questo particolare non è naturalmente di alcun conforto per quanti soccombono sotto i loro pugni duri come la pietra.

Paragonati agli altri golem, che trasmettono solitamente un'impressione di potere e imponenza, le forme sfaccettate come i brillanti, tipiche dei golem di gemma, appaiono agili e flessuose. Evidentemente l'apparenza può ingannare, considerato che la loro altezza è di circa 3 metri e il peso si aggira intorno ai 1.350 kg.

Ciascun tipo di golem di gemma racchiude uno dei poteri della magia delle gemme, un'antica forma di stregoneria che è stata ormai dimenticata nella maggior parte dei mondi. La magia delle gemme non era una scienza esatta e le capacità dei primi golem di gemma differivano dalle intenzioni dei loro creatori. Questa differenza è ancora più evidente oggi. I golem di gemma sono leggermente difettosi, seguono infatti la natura della propria gemma magica fino al punto che è impossibile mantenerne il totale controllo. Quei maghi che si aspettano che i loro costrutti si comportino con perfetta efficienza evitano per l'appunto i golem di gemma, mentre quelli più fantasiosi vengono attratti da essi nonostante gli ovvi svantaggi. Molti golem di gemma incontrati dagli avventurieri agiscono di propria iniziativa, seguendo una qualche distorta interpretazione di antichi ordini, invece di quelli impartiti dall'attuale padrone.

Come gli altri golem, anche quelli di gemma sono in grado di comprendere il Comune, ma non parlano. I golem di gemma possono, a discrezione del Dungeon Master, comprendere anche linguaggi più antichi e stravaganti.

COSTRUZIONE

Le regole base per la costruzione dei golem descritte nel *Manuale dei Mostri* si applicano anche ai golem di gemma, con alcune eccezioni. Contrariamente alla credenza popolare secondo cui i golem di

gemma sono scolpiti da blocchi unici di pietre massicce, essi sono in realtà assemblati con molte minuscole pietre. L'unica parte che deve essere fatta veramente della gemma corrispondente al tipo di golem è il suo "cuore", una grande gemma che custodisce la chiave magica del processo di costruzione. Il resto del corpo può essere costituito di pietre semipreziose, che, messe insieme, acquisiscono le caratteristiche richieste grazie alla magia che le lega rispettivamente al cuore di rubino, smeraldo o diamante del golem. Se il tentativo di costruzione fallisce, la gemma usata quale cuore del golem si distrugge e non può più essere riutilizzata per costruire un altro golem, al contrario delle altre gemme adoperate per comporre il corpo che invece possono venir riutilizzate.

C'è motivo di ritenere che non fosse questa la procedura usata nell'antico Mulhorand. Tale processo, come sostengono le moderne teorie di magia, sembra infatti essere una semplice approssimazione delle antiche tecniche.

GOLEM DI RUBINO

I golem di rubino sono alti circa 2,7 metri. Il colore del loro rivestimento di pietre preziose varia dal rosso chiaro fin quasi al nero. Le sfaccettature dei golem di rubino tendono ad essere meno pronunziate e più arrotondate di quelle degli altri golem di gemma. Le teste sono spesso intagliate in modo da somigliare a leoni, draghi o gargoyle urlanti.

Le naturali affinità magiche della gemma dei golem di rubino li lega ai poteri curativi della terra. Sono in grado di scavare attraverso il suolo e le rocce e scelgono quasi sempre di percorrere lunghe distanze muovendosi per vie sotterranee anche quando percorsi sulla superficie risulterebbero più veloci. Le proprietà curative dei golem di rubino consentono loro di rigenerare dalla maggior parte dei danni, ma hanno il difetto di essere maggiormente vulnerabili ai danni sonori di quanto non lo siano gli altri golem di gemma.

Combattimento

I golem di rubino spesso interpretano ordini di attacco come ordini di lottare, anche se i loro padroni preferirebbero che essi restassero fermi. A volte preferiscono ignorare che un avversario è stato schiacciato e spesso continuano ad attaccarlo anche quando non ve ne sarebbe più bisogno.

Rigenerazione (Str): Gli attacchi sonori infliggono danni normali al golem di rubino.

Immunità alla magia (Str): I golem di rubino sono immuni a tutti gli incantesimi, alle capacità magiche e agli effetti soprannaturali, tranne per quanto indicato di seguito. Un incantesimo *frantumare* colpisce un golem di rubino infliggendo gli effetti standard dell'incantesimo. Un incantesimo *riparare* lo guarisce di 2d6 danni subiti. Gli incantesimi sonori, le capacità magiche sonore e gli effetti sonori lo colpiscono normalmente.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e a effetti simili. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Costruzione

Il cuore di un golem di rubino è un grande rubino il cui valore deve essere di almeno 10.000 mo. Inoltre, occorrono ulteriori 55.000 mo per la costruzione, comprendenti 2.000 mo per le pietre semipreziose che ne costituiranno il corpo. La fase dell'assemblaggio richiede di effettuare con successo una prova di Artigianato (tagliare pietre preziose) o di Guarire (CD 15).

Il creatore deve essere di 16° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Portare a compimento il rituale causa al creatore un risucchio di 1.500 PE e richiede gli incantesimi *desiderio limitato*, *metamorfosi di un oggetto*, *muovere il terreno* e *scoprire pietra*.

Tesoro

Un golem di rubino non possiede alcun tesoro, ma se viene ucciso si sbriciola in un mucchio di polvere senza valore, in mezzo alla quale il suo cuore di rubino rimane intatto. Il cuore conserva lo stesso valore in monete d'oro che il rubino aveva al momento della creazione del golem.

GOLEM DI SMERALDO

Il colore del duro rivestimento di pietre preziose di un golem di smeraldo è generalmente di un profondo verde scuro. Nei suoi occhi si scorgono scintille di verde. Per ragioni che rimangono incomprensibili, i golem di smeraldo assumono gradualmente sembianze femminili, indossando abiti, pantaloni e antichi copricapo, pur essendo stati in origine intagliati su modelli maschili. La trasformazione avviene per gradi e di solito, per completarsi, richiede circa venti anni. Certi maghi conferiscono ai golem di smeraldo sembianze femminili fin dall'inizio; altri annotano invece le varie fasi della trasformazione, sperando così di scoprirne le misteriose ragioni. Nella loro

forma "finale", i golem di smeraldo hanno corpi vagamente femminili e volti straordinariamente attraenti. I copricapo possono risalire all'antico Mulhorand.

Grazie alle affinità con la magia della loro gemma, i golem di smeraldo sono associati ai portali e ai relativi poteri.

Combattimento

I golem di smeraldo attaccano con i loro poderosi pugni.

Portali di smeraldo (Mag): 1d2 volte al giorno, come capacità magica che richiede un'azione standard,

un golem di smeraldo è in grado di creare un cerchio di smeraldo sul terreno funzionante come l'incantesimo *cerchio di teletrasporto*. A meno che non gli venga ordinato diversamente, il golem di smeraldo salterà dentro il portale per passare dall'altra parte. Un portale di smeraldo dura per 1d6 round. Se il risultato del dado è 6, il portale dura per 1d6 ore. Le destinazioni dei portali di smeraldo sono, per quanto un mago possa saperne, casuali. Diversamente dall'incantesimo *cerchio di teletrasporto*, che richiede che l'incantatore sia stato nella destinazione prescelta, i



portali di smeraldo dei golem sembrano in grado di portare ovunque, anche laddove un qualsiasi golem di smeraldo non è mai stato. I portali di smeraldo non si aprono né all'interno di vulcani, né in zone sabbacquee, né in aria ad altezze di 90 metri, ciò non significa comunque che si possa fare affidamento su destinazioni sicure e accoglienti.

Immunità alla magia (Str): I golem di smeraldo sono immuni a tutti gli incantesimi, alle capacità magiche e agli effetti soprannaturali, tranne per quanto indicato di seguito. Gli incantesimi *mano pesante di Bigby*, *mano stringente di Bigby*, *pugno serrato di Bigby* e *mano stritolatrice di Bigby* hanno effetto su di un golem di smeraldo normalmente. Inoltre, tali incantesimi considerano il golem come se pesasse soltanto 225 kg. Un incantesimo *frantumare* colpisce un golem di smeraldo infliggendo gli effetti standard dell'incantesimo. Un incantesimo *riparare* lo guarisce di tutti i danni subiti.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e a effetti simili. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Costruzione

Il cuore di un golem di smeraldo è uno smeraldo perfetto il cui valore deve essere di almeno 10.000 mo. Inoltre occorrono ulteriori 60.000 mo per la costruzione, comprendenti 2.000 mo per le pietre semipreziose che ne costituiranno il corpo. La fase dell'assemblaggio richiede di effettuare con successo una prova di Artigianato (tagliare pietre preziose) o di Guarire (CD 15).

Il creatore deve essere di 17° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Portare a compimento il rituale causa al creatore un risucchio di 1.500 PE e richiede gli incantesimi *ancora dimensionale*, *cerchio di teletrasporto*, *metamorfosi di un oggetto* e *sculpture pietra*.

Tesoro

Un golem di smeraldo non possiede alcun tesoro, ma se viene ucciso si sbriciola in un mucchio di polvere senza valore, in mezzo alla quale il suo cuore di smeraldo rimane intatto. Il cuore conserva lo stesso valore in monete d'oro che lo smeraldo aveva al momento della creazione del golem.

GOLEM DI DIAMANTE

I golem di diamante, che possono raggiungere anche i 3 metri di altezza, sono generalmente intagliati in modo più preciso degli altri golem di gemma e somigliano spessissimo a cavalieri in armatura o altri combattenti. Rispetto ai golem di rubino o a quelli di smeraldo, i golem di diamante eseguiranno gli ordini impartiti con esattezza, o almeno lo faranno per quanto la loro stravagante eccentricità perfezionista consentirà loro.

Combattimento

I golem di diamante ricorrono alla loro capacità *bagliore solare* prima di lanciarsi nel combattimento vero e proprio. A causa della loro ossessione di perfezionismo, lanciano l'incantesimo *colpo acuminato* prima di ogni attacco di mischia, anche se questo non ha alcun senso da un punto di vista tattico o strategico. Nel round in cui usano la capacità magica per lanciare *colpo acuminato* non possono attaccare e possono compiere un solo attacco nei round in cui colpiscono. L'eccezione a questa regola è che i golem di diamante effettuino attacchi di opportunità.

Dissolvere con bersaglio (Sop): Qualsiasi creatura colpita in combattimento di mischia dal pugno di un golem di diamante è colpita da un effetto di *dissolvi magie con bersaglio* che agisce come fosse stato lanciato da un mago di 16° livello.

Capacità magiche: Un golem di diamante può lanciare l'incantesimo *bagliore solare* 1d3 volte al giorno come fosse un druido di 15° livello (cinque bagliori, uno per round). Può lanciare *colpo acuminato* a volontà.

Immunità alla magia (Str): I golem di diamante sono immuni a tutti gli incantesimi, alle capacità magiche e agli effetti soprannaturali, tranne per quanto indicato di seguito. Un incantesimo *frantumare* colpisce un golem di smeraldo infliggendo gli effetti standard dell'incantesimo, come avviene per l'incantesimo *imprigionare*. Un incantesimo *riparare* lo guarisce di tutti i danni subiti.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e a effetti simili. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o

morte per danno massiccio.

Vulnerabilità ki (Str): I golem di diamante possono essere colpiti e danneggiati da qualsiasi personaggio che abbia la capacità del colpo *ki*, capacità che può essere acquisita da un monaco al 10° livello. Un colpo *ki* +1 è sufficiente a danneggiare il golem di diamante. Qualsiasi attacco con un colpo *ki* infligge +1d6 danni per ogni punto di colpo *ki* posseduto dall'attaccante; ad esempio, un monaco di 17° livello con un colpo *ki* +3 infligge +3d6 danni al golem di diamante con ciascuno dei suoi colpi senz'armi.

Costruzione

Il cuore di un golem di diamante è un diamante perfetto il cui valore deve essere di almeno 10.000 mo. Inoltre occorrono ulteriori 65.000 mo per la costruzione, comprendenti 2.000 mo per le pietre semipreziose che ne costituiranno il corpo. La fase dell'assemblaggio richiede di effettuare con successo una prova di Artigianato (tagliare pietre preziose) o di Guarire (CD 16).

Il creatore deve essere di 16° livello e in grado di lanciare incantesimi arcani. Portare a compimento il rituale causa al creatore un risucchio di 1.500 PE e richiede gli incantesimi *bagliore solare*, *desiderio limitato*, *dissolvi magie*, *metamorfosi di un oggetto* e *sculpture pietra*.

Tesoro

Un golem di diamante non possiede alcun tesoro, ma se viene ucciso si sbriciola in un mucchio di polvere senza valore, in mezzo alla quale il suo cuore di diamante rimane intatto. Il cuore conserva lo stesso valore in monete d'oro che il diamante aveva al momento della creazione del golem.

NEI REAMI

Furono gli dei-sovrani di Mulhorand a creare in origine i golem di gemma. Quando gli dei-sovrani tramontarono, i segreti della loro creazione andarono persi. In seguito un Mago Rosso di Thay, lo zulkir Asna Thrul, riscoprì i metodi per forgiarli. Così Asna Thrul creò centinaia di golem di gemma come parte del suo piano volto alla conquista del vicino Rashemen. Egli, tuttavia, sopravvalutò il suo potere di controllare i golem di gemma. A causa della sua negligenza, e grazie all'innata imperfezione dei golem, questi ultimi sfuggirono al suo controllo e ritenendosi liberi, si diffusero per tutto Faerûn, servendosi della loro capacità di creare i portali di smeraldo. Attualmente, si possono rintracciare in tutto Faerûn golem di gemma solitari che eseguono distorte istruzioni di programmazione risalenti ai giorni degli dei-sovrani, oppure travisano gli ordini di Thrul di combattere i druidi di Rashemen e gli spiriti della natura.

GOLEM DI THAY

Costrutto Medio

Dadi Vita: 7d10 (38 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 24 (+3 Des, +11 naturale)

Attacchi: 1 schianto +8 mischia; o arco potente lungo composito +1 (+3) +8 a distanza (o 2 attacchi +6 a distanza usando talento Tiro Rapido)

Danni: Schianto 1d6+4; o arco potente lungo composito (+3) 1d8+3 (o 1d8+4 usando *freccia+1*)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, costrutto, immune ai dardi incantati, RI 12

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

Caratteristiche: For 16, Des 16, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Talenti: Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia (2) o gruppo (3-6)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno (eccetto *freccia+1*)

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 8-11 DV (Medio)

Il golem di Thay è un'instancabile guardia del corpo e un arciero micidiale... e nelle zone ricche di magia, lo si trova in vendita! Non c'è nes-

suna garanzia però che possa trattarsi di un buon affare, specialmente se il maggior nemico contro cui si intende utilizzarlo è un mago.

La struttura portante del golem, alta circa 1,8 metri, è ricavata dalla quercia scura di Thay. La foggia di un golem di Thay può variare per rispondere a speciali richieste di chi lo commissiona, ma per lo più i golem di Thay hanno le sembianze di impassibili uomini d'arme, con elmo d'acciaio e corazza di piastre. La forma e l'apparenza fisica non sono comunque in relazione con l'araldica, la politica o la gerarchia di Thay. Con i loro 180 kg, pesano solo approssimativamente il doppio delle figure umane sulle quali sono modellati. Una delle due braccia del golem termina in un arco lungo in esso incorporato. Forse una balestra sarebbe stata più efficiente, ma i creatori del golem hanno scelto di programmarlo con un'abilità appariscente che incantasse le folle, quella dell'arco lungo appunto, piuttosto che optare per la rigida meccanica della balestra.

Naturalmente simili prestazioni hanno il loro prezzo. Le cifre variano, ma non è improbabile dover sborsare come minimo 40.000 mo per un golem di Thay. I Dungeon Master dovrebbero ritoccare il costo se le campagne che stanno giocando sono inflazionistiche, per tenere conto del fatto che i maghi regolano il prezzo sulla base di quanto un mercante davvero ricco sarebbe disposto a pagare. Molti dei migliori clienti dei maghi sono meschini tiranni, delinquenti o ancora governi locali che richiedono i servizi di minacciose forze dell'ordine senza dover incorrere in quei problemi di lealtà che sorgerebbero altrimenti con i mercenari. Altri possibili compratori dei golem di Thay sono quegli incantatori non ancora in grado di creare da soli i golem ma desiderosi di averne uno a disposizione.

A differenza dei veri golem, quelli di Thay sono privi della totale immunità agli incantesimi.

Combattimento

Per un golem di Thay il combattimento in mischia rappresenta l'ultima scelta rispetto agli attacchi a distanza. Viene equipaggiato con una scorta fino a centocinquanta frecce regolari e messo tra l'altro in vendita con 20 frecce+1 da utilizzare contro bersagli speciali. I maghi sono ben lieti, ovviamente, di vendere altre frecce magiche supplementari se solo l'acquirente lo desidera. Agendo da solo o insieme a comuni mercenari, il golem tenterà di mantenersi a breve distanza dalla battaglia lanciando le sue frecce in mischia mentre gli avversari sono occupati.

Curiosamente, indirizzare un golem di Thay contro un particolare incantatore che non lo stia attaccando direttamente richiede che il padrone del golem effettui un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12) oppure vedrà i suoi ordini "frantarsi" e il golem diretto verso avversari più "ovvi".

Immune ai dardi incantati (Sop): L'incantesimo *dardo incantato* non ha effetto su un golem di Thay.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e a effetti simili. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Talenti: I golem di Thay acquisiscono Tiro Preciso, Tiro Rapido e Tiro Ravvicinato come talenti bonus.

Costruzione

Fino a oggi nessuno, al di fuori di pochi maghi scelti di Thay, è riuscito a stabilire quali siano i mezzi per costruire uno di questi golem. Nella storia di Faerûn vi sono

esempi di forme simili nella funzione ai golem di Thay, ma sono piuttosto rari in verità.

Nei Reami

Si è scoperto che i golem di Thay sono stati il risultato di un piccolo incidente di pubbliche relazioni dei Maghi Rossi di Thay, che tentavano di avviare un commercio di oggetti magici nelle Valli. Le Valli hanno una lunga tradizione relativa alla pratica con l'arco lungo per maschi dotati e femmine volitive, per cui gli abitanti delle Valli giudicano i golem di Thay solo un giocattolo corrotto nelle mani di maghi decadenti che sono troppo deboli per imbracciare le armi e difendersi da soli. La risposta dei maghi di Thay è consistita nel moltiplicare gli sforzi al fine di vendere i golem ai capi-carovana della Sembia il cui interesse fosse quello di difendersi dai "banditi delle Valli". Gli abitanti della Sembia non si creano problemi a commerciare sotto banco con i Maghi Rossi, non finché i commerci di Thay sono tenuti sotto stretto controllo. I carovanieri della Sembia hanno cominciato a considerare il possesso di almeno un golem come simbolo di un mercante che sa come fare i suoi affari.

GRANDE MANTO ASSASSINO

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 9d8+45 (85 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, ++ Iniziativa Migliorata)

Velocità: 3 m, volare 15 m (normale)

CA: 17 (+1 Des, +8 naturale, -2 taglia)

Attacchi: Botta di coda +12 mischia, morso +7 mischia

Danni: Botta di coda 2d6+8, morso 2d4+4

Faccia/Portata: 4,5 m per 4,5 m/3 m (1,5 m con il morso)

Attacchi speciali: Lamento, avvolgere, lanciare incantesimi, dominare manti assassini

Qualità speciali: Spostare ombre, spostamento planare, RI 18

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +9

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 20,

Int 18, Sag 17, Car 15

Abilità: Conoscenze (arcani)

+13, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +3, Osservare +12, Sapienza Magica +13

Talenti: Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario o sciame (1 più 2-7 manti assassini)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

I grandi manti assassini sono una sottorazza evoluta della temuta razza sotterranea dei manti assassini. Somigliano a questi ultimi, sono però di dimensioni maggiori, e si mostrano in forma di manti neri, come quelli che potrebbero indossare ogre o piccoli giganti, oppure si rivelano nelle loro vere sembianze simili a pipistrelli, con nere ali dagli artigli eburnei, un corpo appiattito e bianco all'interno, occhi rossi, una faccia munita di corna e zanne acuminate, una coda

affilata e sferzante.

Come i loro cugini più piccoli, i grandi manti assassini hanno menti talmente aliene che gli umani non riescono mai a comunicare con loro.



Illus. di B. Despain

GRANDE MANTO ASSASSINO

COMBATTIMENTO

Nella fase iniziale dell'attacco i grandi manti assassini ricorrono al loro lamento per assottigliare il numero degli avversari. Dopo che alcuni di questi si sono dati alla fuga, sono stati colti da nausea o sono rimasti bloccati, i grandi manti assassini individuano l'avversario più pericoloso o più forte tra quelli rimasti (solitamente un mago) e cercano di avvolgerlo, combattendo contemporaneamente quanti altri li attaccano con la nerboruta coda ossea.

Lamento (Str): Un grande manto assassino è in grado di emettere un pericoloso lamento ad ultrasuoni a piacimento, come azione gratuita, almeno fin quando in quello stesso round non ricorre al suo attacco con morso. Variando la frequenza e l'intensità del suo lamento, il grande manto assassino è in grado di produrre uno dei seguenti quattro diversi effetti:

Snerzare: Quanti si trovano entro un raggio di 27 metri da un grande manto assassino subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire e per i danni. Quanti saranno costretti ad ascoltare questo suono per 6 round consecutivi, dovranno effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16), o cadere in trance e non essere più in grado di attaccare o di difendersi finché il lamento non sarà cessato. Gli avversari che effettuano con successo il tiro salvezza dovranno ripeterlo nel successivo round nel caso in cui il lamento continui.

Ritumi: Quanti si trovano entro un raggio di 12 metri da un grande manto assassino dovranno effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o fuggire in preda al terrore per 2 round.

Nausea: Chiunque si trovi in un cono di 12 metri deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o essere sopraffatto da nausea e debolezza. I personaggi colpiti stramazzano al suolo e sono incapaci di intraprendere qualsiasi azione, incluso difendersi, per 1d4+1 round.

Stupore: Un singolo individuo che si trovi a una distanza non superiore a 15 metri da un grande manto assassino deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o subire effetti simili a quelli di un incantesimo *bocca mostruosa* per 6 round. Un grande manto assassino può colpire solo una vittima per volta con questa capacità, per cui se decide di attaccare un personaggio mentre un altro è ancora sotto l'effetto dello stupore, il precedente effetto viene annullato.

Avvolgere (Str): Un grande manto assassino può tentare di avvolgere con il proprio corpo un avversario di taglia Grande o inferiore. A tal scopo effettuerà un attacco di lottare che non provoca un attacco di opportunità. Se riesce a trattenerlo, è libero di ricorrere all'attacco sferzante della sua coda per colpire gli altri bersagli mentre rosicchia la vittima così avvolta. Il grande manto assassino può anche mordere la vittima intrappolata con un bonus di attacco +4.

Gli attacchi effettuati contro un grande manto assassino impegnato ad avvolgere un avversario, infliggono metà dei danni al grande manto assassino e metà alla vittima intrappolata.

Lanciare incantesimi: I grandi manti assassini possiedono la capacità di lanciare incantesimi di un mago di 9° livello, inoltre tale capacità migliora all'aumentare della loro taglia e dei loro Dadi Vita. Sono considerati specializzati in incantesimi



GUARDIANO DI BANE

Non morto Medio

Dadi Vita: 4d12 (26 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

CA: 13 (+3 naturale)

Attacchi: 2 artigli +3 mischia; o spada lunga +3 mischia

Danni: Artiglio 1d4+1; o spada lunga 1d8+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Dardo incantato

Qualità speciali: Intermittenza, non morto, immunità

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

Caratteristiche: For 12, Des 11,

Cos -, Int 9, Sag 12, Car 13

della sottoscuola delle ombre, inclusi quelli che seguono:

1°-raggio di indebolimento, sonno, tocco gelido; 2°-mano spettrale, oscurità sfocatura, spaventare; 3°-anti-individuazione, destriero fantomatico, forma gassosa; 4°-creazione minore, debilitazione, ombra di una evocazione, paura, tentacoli neri di Evant; 5°-creazione maggiore, ombra di una evocazione superiore, ombra di una invocazione, passapareti; 6°-ombra di una invocazione superiore, ombre; 7°-camminare nelle ombre, porta in fase; 8°-forma eterea, labirinto; 9°-risucchio di energia.

I grandi manti assassini lanciano tutti i loro incantesimi solo con componenti verbali.

Dominare manti assassini (Str): I grandi manti assassini hanno il potere naturale di dominio sui manti assassini comuni, che consente loro di essere gli indiscussi padroni nelle comunità dei manti assassini.

Spostare ombre (Sop): I grandi manti assassini hanno la capacità di manipolare le ombre. Questo potere funziona solo nelle zone scure e sortisce diversi possibili effetti:

Oscura visione: Il grande manto assassino acquista un quarto di occultamento per 1d4 round.

Immagini danzanti: Duplica gli effetti di un incantesimo *immagini speculari* lanciato da uno stregone di 9° livello.

Immagine silenziosa: Duplica gli effetti di un incantesimo *immagine silenziosa* lanciato da uno stregone di 9° livello.

Spostamento planare (Mag): I grandi manti assassini possono andare e venire a loro piacimento dal Piano delle Ombre. Una volta al giorno possono portare con sé fino a sette manti assassini in tali viaggi, come se trattasse dell'incantesimo *spostamento planare*.

NEI REAMI

Manti assassini e grandi manti assassini sono diffusi in tutto il Sottosuolo dei Reami. Gli agglomerati urbani sono fondati a opera dei grandi manti assassini, che riuniscono creature della stessa specie. La città più famosa dei manti assassini nei Reami è Rringlor Noroth, che si trova ben al di sotto delle Montagne del Cammino, nel Calimshan. Questa antica città esiste da oltre diecimila anni, come viene descritto nelle leggende dei nani, e non c'è prova che sia mai cambiata, cosa che ha portato alcuni filosofi nanici ad affermare che in qualche modo i manti assassini vivono al di fuori dello scorrere del tempo.

A Rringlor Noroth, come pure nelle altre città di manti assassini, i dodici grandi manti assassini che dominano la città fondono periodicamente i loro corpi a formare un'unica sfera di sostanza ombrosa che prende il nome di Conclave delle Ombre. In tale condizione, i grandi manti assassini condividono i loro pensieri in un'unità telepatica che consente loro di raggiungere velocemente il consenso sulle decisioni di governo. Quando si separano, riassumono la loro forma originaria e si allontanano per portare a termine le decisioni del conclave.

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +8
Talenti: Combattere alla Cieca

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o squadra (3-10)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: -

I guardiani di Bane sono scheletri animati, creati da chierici malvagi perché siano utilizzati come guardie.

Somigliano al tipo più comune di scheletri animati, da cui differiscono solo per i loro poteri magici.

Un chierico che sia almeno di 14° livello è in grado di creare un guardiano di Bane ricorrendo all'incantesimo *creare non morti*.

COMBATTIMENTO

I guardiani di Bane sono silenziosi ma intelligenti servitori del male, capaci di comportamento autonomo, ragionato, malevolo. Sono in grado di combattere con qualsiasi arma o anche colpire con le loro mani.

Dardo incantato (Mag): Una volta ogni 3 round, un guardiano di Bane può lanciare l'incantesimo *dardo incantato* come uno stregone di 4° livello. Ciascun incantesimo crea due dardi che infliggono 1d4+1 danni ciascuno.

Intermittenza (Mag): Una volta ogni 10 minuti, un guardiano di Bane può lanciare un incantesimo *intermittenza* come uno stregone di 4° livello (durata 4 round).

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchio di energia o morte per danno massiccio.

Immunità (Str): I guardiani di Bane sono immuni al freddo. Subiscono solo danni dimezzati dalle armi perforanti o taglienti.

NEI REAMI

Il metodo di creazione dei guardiani di Bane era originariamente una tecnica segreta messa a punto dai chierici di Bane, ma questa si è già da lungo tempo diffusa anche ad altri culti malvagi. Sono soprattutto gli adepti del ramo di Thay della chiesa di Iyachtu Xvim a prediligere la creazione dei guardiani di Bane. Non è insolito trovare tali mostri a guardia di qualche tempio nelle enclavi commerciali del Thay, sparse per tutto Faerûn. Tali creature sono inoltre piuttosto diffuse anche tra i seguaci di Velsharoon, semidio dei lich, e sono presenti in gran numero presso la Gola del Teschio e la Battaglia delle Ossa, nella zona sud occidentale dell'Anuroch.

GUARDIANI CRUDELI

Certi guardiani di Bane indossano un'illusoria armatura nera semitrasparente che lascia intravedere le loro ossa, mentre fiammelle rosse ardono nelle loro cavità orbitali. Questi guardiani crudeli ottengono un bonus di deviazione +1 alla loro CA

grazie alla loro armatura spettrale e hanno la capacità di vedere oggetti e creature invisibili.

Un chierico che sia almeno di 16° livello è in grado di creare un guardiano crudele servendosi di un incantesimo *creare non morti*.

GUARDIANO VERDE

Vegetale Medio
Dadi Vita: 4d8+11 (29 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m
CA: 16 (+6 naturale)

Attacchi: 2 artigli +5 mischia

Danni: Artiglio 1d4+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: Capacità magiche

Qualità speciali: Vegetale, capacità magiche

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +1, Vol +4

Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 14, Int 7, Sag 16, Car 11

Abilità: Ascoltare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +4°, Orientamento +7, Osservare +5

Talenti: Robustezza

Clima/Terreno: Foreste temperate e sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia (2) o boschetto (8)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico buono

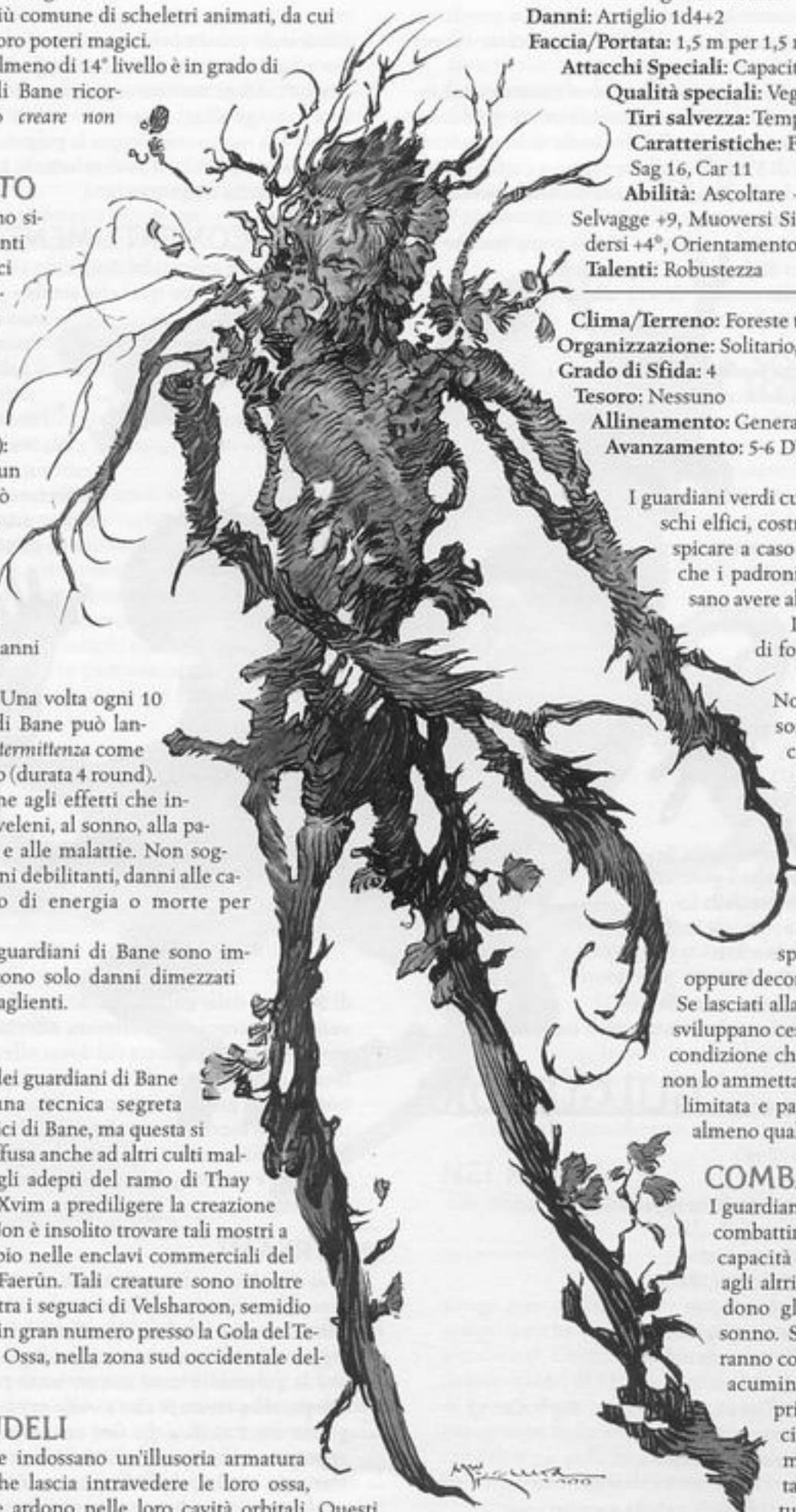
Avanzamento: 5-6 DV (Medio)

I guardiani verdi custodiscono i segreti dei boschi elfici, costringendo gli intrusi a incepicare a caso attraverso la foresta fino a che i padroni dei guardiani non li possano avere alla loro completa mercé.

I guardiani verdi, composti di foglie e cespugli, somigliano a elfi alti più di 2 metri. Nonostante la loro altezza sono piuttosto leggeri dato che il loro peso oscilla tra i 31,5 e i 36 kg. I loro arti sono di solido legno, e le braccia sono ricoperte di grandi spine che fungono da artigli. Se ben curati, i guardiani verdi vengono potati in forma di specifici personaggi elfici, oppure decorati con eleganti copricapo. Se lasciati alla loro crescita spontanea, si sviluppano cespugliosi e disordinati, una condizione che preferiscono, per quanto non lo ammettano. Hanno una personalità limitata e parlano un Elfico corrotto e almeno qualche parola di Comune.

COMBATTIMENTO

I guardiani verdi tentano di evitare il combattimento, ricorrendo alle loro capacità di comunicare l'allarme agli altri difensori mentre confondono gli intrusi, inducendoli al sonno. Se intrappolati si difenderanno con le braccia piene di spine acuminate, ma fuggiranno alla prima occasione. In normali circostanze non faranno del male a nemici addormentati, né attaccheranno creature confuse. Ordini perentori di un padrone che imponga a un guardiano verde di uccidere un



nemico indifeso potrebbero anche convincerlo a variare dal suo comportamento abituale, ma la maggior parte dei guardiani verdi è troppo pacifica per prendere sul serio ordini di tal risma, lasciando gli spargimenti di sangue alle altre creature.

Sonno (Mag): Ogni 1d3 round, un guardiano verde può creare un effetto di *sonno* simile all'incantesimo lanciato da uno stregone di 4° livello, che richiede un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11). Qualsiasi creatura che effettui con successo il tiro salvezza contro la capacità *sonno* di un guardiano verde, ottiene un bonus cumulativo di +2 ai tiri salvezza contro quella capacità per le 24 ore successive.

Confusione (Mag): Ogni 1d6 round, un guardiano verde può generare un effetto di *confusione* simile all'incantesimo lanciato da uno stregone di 8° livello (CD 14). Qualsiasi creatura che effettui con successo il tiro salvezza contro la capacità *confusione* di un guardiano verde, ottiene un bonus cumulativo di +2 ai tiri salvezza contro quella capacità per le 24 ore successive.

Allarme (Mag): Due volte al giorno, in ambienti naturali, quali foreste o sotterranei, come azione di round completo, un guardiano verde può predisporre una zona di *allarme* simile all'incantesimo lanciato da uno stregone di 3° livello. L'allarme sonoro è udibile, non mentale, e somiglia al richiamo lungo e lamentoso di un uccello più che al suono di una campana.

Abilità: Un guardiano verde acquisisce abilità come farebbe un folletto con pari numero di Dadi Vita. *I guardiani verdi ricevono un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi quando si trovano in una foresta.

Talenti: Un guardiano verde acquisisce talenti come farebbe un folletto con pari numero di Dadi Vita.

NEI REAMI

Quando gli elfi si ritirarono dalla grande foresta di Cormanthor all'Isola di Evermeet, si lasciarono dietro intere legioni di guardiani verdi, a sviare gli intrusi da sacri boschetti, luoghi sepolcrali e altre zone importanti. Un tempo i guardiani verdi erano a proprio agio entro i confini della foresta, ma nel 1371 CV, gli abitanti delle Valli lamentarono il fatto che essi si spingessero oltre i limiti della foresta. Secondo vari racconti, pare che i guardiani verdi che vivono sul limitare della foresta siano più aggressivi di quanto non fossero quando sorvegliavano il cuore nevralgico di Cormanthor, al punto da arrivare a mutilare gli uomini caduti sotto l'effetto dei loro poteri di *sonno*.

GULGUTIDRA

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 15d8+105 (172 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, nuotare 9 m (solo in superficie)

CA: 23 (-2 taglia, +15 naturale)

Attacchi: 2 tentacoli +14, 6 morsi +12

Danni: Tentacolo 1d6+5, morso 2d8+2

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/4,5 m

Attacchi Speciali: Afferrare migliorato

Qualità speciali: Fetore nauseabondo

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +5, Vol +10

Caratteristiche: For 20, Des 10, Cos 24, Int 6, Sag 9, Car 15

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +7

Talenti: Multiattacco, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi foresta, palude e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 12

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

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

La gulgutidra è un ibrido tra l'idra predatrice e l'otyugh divoratore-carne, famosa per i suoi denti, il suo appetito e per il vomitevole fetore.

Ciascuna delle sei teste della creatura ha una bocca piena di denti lunghi come spade e si muove sopra il tipico collo dell'idra in grado di raggiungere bersagli che si trovano fino a 6 metri dal suolo.

La gulgutidra è un concentrato di vorace appetito nei confronti di qualunque cosa sia organica, inclusi alberi e vegetali, halfling e umani. Muovendosi attraverso la foresta afferra una preda in movimento con i suoi due tentacoli simili a quelli dell'otyugh, masticando contemporaneamente alberi e cespugli con le sei bocche e lasciando una chiara traccia di distruzione lungo il suo percorso. Predilige materia organica morbida come la carne a quella dura come gli alberi. Uno strato spesso 30 centimetri di secrezione viscosa e di escrementi ricopre la gulgutidra nonché il terreno su cui si posa. Quando si muove scivola lungo un cuscino della sua stessa disgustosa bava.

COMBATTIMENTO

Le gulgutidre non sono astute. Si lanciano dritte contro quel che sembra più commestibile, lo afferrano con i tentacoli, lo mordono con i denti e lo ingoiano. La pelle esposta, la pelliccia o le armature di cuoio attraggono l'attenzione della gulgutidra. Il cibo inscatolato in armature di metallo rappresenta la seconda scelta.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, la gulgutidra deve colpire con un attacco con tentacoli.

Fetore nauseabondo (Str): Qualsiasi essere corporeo con 8 DV o meno, che si trovi in un raggio di 24 metri da una gulgutidra deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) o rimanere nauseato per i successivi 1d10 round. Alla fine del periodo di nausea, se si trova ancora in un raggio

di 24 metri dalla gulgutidra, dovrà effettuare un ulteriore tiro salvezza. Un singolo tiro salvezza effettuato con successo dispensa per un giorno la creatura dal dover effettuare tiri salvezza contro il fetore nauseabondo di qualsiasi gulgutidra. Gli esseri nauseati non sono in grado di attaccare, di lanciare incantesimi, di concentrarsi sugli incantesimi o di fare qualsiasi altra cosa richieda attenzione. L'unica azione che può essere intrapresa da un personaggio nauseato è una singola azione di movimento (o equivalente al movimento).

NEI REAMI

Si sa che almeno due gulgutidre che si aggirano nella Palude Marloniano, siano state affiancate da colonie ronzanti di affini dei beholder sfere oculari. Gli affini dei beholder ricorrono ai loro raggi oculari frastornare e raggio di gelo per catturare quelle prede che le gulgutidre sono troppo lente per acchiappare. Allo stesso tempo, altre creature che a volte predano le sfere oculari non vogliono avere nulla a che fare con le gulgutidre. Le sfere oculari si appropriano dei pezzetti di cibo che si sparpagliano in aria nel momento in cui la gulgutidra consuma il suo pasto, oppure frugano negli avanzi non digeriti che emergono dalla secrezione prodotta dalla mostruosa creatura.

HYBSIL

Folletto Piccolo

Dadi Vita: 1d6+1 (4 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 15 m

CA: 16 (+3 Des, +1 taglia, +2 naturale)

Attacchi: Pugnale +4 mischia; o arco corto +0 a distanza

Danni: Pugnale 1d4-1; o arco corto 1d6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Freccie del sonno (probabilità del 10%)

Qualità speciali: Capacità magiche, vedere invisibilità, immunità ai veleni

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos 13, Int 13, Sag 10, Car 10

Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +5, Ascoltare +5, Cercare +5°,

Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Disattivare Congegni +5°,

Nascondersi +11, Osservare +4, Raggiare +4, Saltare +5, Utiliz-

zare Corde +6

Talenti: Arma Preferita (pugnale), Mobilità, Schivare

Clima/Terreno: Pianure e foreste temperate

Organizzazione: Solitario, gruppo di caccia (2-4), pattuglia da guerra (12-16) o intera tribù (20-80)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli hybsil sono nomadi delle terre boschive devoti alle divinità della natura, alle loro famiglie e al compimento di audaci atti di coraggio.

Assomigliano a centauri alti 90 cm con corpi di antilopi anziché di cavalli. La loro colorazione varia nelle diverse tonalità di marrone e nero, e possono essere striati o maculati come le normali antilopi. Vivono in tribù composte da venti a ottanta individui e hanno una vasta zona di caccia, che si estende molto al di là dei loro accampamenti, in modo da non attirare nemici. I maschi hanno grandi palchi ramificati che subiscono la muta in pieno inverno e ricrescono in primavera. Gli hybsil femmina hanno palchi più piccoli, dritti o a spirale senza ramificazioni, per tutto l'anno.

COMBATTIMENTO

Prima di attaccare, gli hybsil usano la loro capacità *immagine speculare* in modo da aumentare il loro numero e disorientare o spaventare gli avversari. A meno che non stiano deliberatamente tentando di provare il loro coraggio, gli hybsil evitano il combattimento corpo a corpo, e preferiscono usare il loro veloce movimento per uscire allo scoperto, tirare frecce e poi nascondersi nuovamente.

Freccie del sonno: Vi è una probabilità del 10% che un hybsil abbia acquistato 1d3 frecce del sonno da qualche pixie. Gli hybsil fanno un uso accorto di queste frecce, utilizzandole solo in situazioni di vita o di morte. Una creatura colpita da una freccia del sonno deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15) o subire gli effetti dell'incantesimo *sonno*.

Capacità magiche (Mag): L'hybsil può usare una volta al giorno le seguenti capacità magiche: *passare senza tracce* (come un druido di 3° livello), e tre capacità utilizzate con gli effetti equi-

valenti agli omonimi incantesimi lanciati da uno stregone di 1° livello: *immagine speculare*, *luci danzanti* e *saltare*.

Vedere invisibilità (Sop): Sebbene gli hybsil non possano diventare invisibili, sono in grado di affrontare i loro parenti spiritelli grazie alla capacità di vedere oggetti e creature invisibili.

Immunità ai veleni (Str): Gli hybsil sono immuni a tutti i tipi di veleno.

Abilità: °Gli hybsil hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Disattivare Congegni se devono localizzare e disattivare trappole all'aperto (come calappi e fosse). Questi bonus si applicano solo all'aperto, in pianure e foreste, dove gli hybsil possono usare le abilità come se fossero ladri. Se gli hybsil guadagnano livelli come ladri, i modificatori delle abilità Cercare e Disattivare Congegni aumentano di +4 se individuano e disattivano trappole all'aperto. In più, gli hybsil guadagnano un bonus razziale di +2 alle prove di Saltare e un bonus razziale di +4 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge. Gli hybsil guadagnano anche Mobilità come talento bonus.

PERSONAGGI HYBSIL

I personaggi hybsil solitamente guadagnano livelli come druidi, ranger, stregoni e ladri. I chierici hybsil, comunque rari, scelgono fra i domini di Fortuna, Inganno e Natura.

SOCIETÀ DEGLI HYBSIL

A differenza dei loro cugini pixie, gli hybsil non possono diventare invisibili, e quindi hanno attitudini più serie riguardo questioni d'onore, responsabilità e sopravvivenza. Le tre principali virtù nella società degli hybsil sono dovere,

vendetta e audacia. I doveri sono valutati dagli anziani, che prendono nota dei favori dovuti all'interno e all'esterno della tribù.

Le femmine, che hanno una memoria migliore dei più impetuosi hybsil maschi, di solito decidono le vendette. L'audacia è la prerogativa dei cacciatori e dei guerrieri giovani, sia maschi che femmine, che considerano onorevole sfrecciare tra i nemici, pugarli una volta e scappare. Pochi hybsil cercano la compagnia di altre razze, alcune tribù mantengono relazioni generalmente positive, anche se distanti, con umani, gnomi e altri vicini. Altre tribù sono state tradite o attaccate così spesso che fino a prova contraria considerano nemici tutti gli stranieri.

NEI REAMI

Gli Zhent di Zhentil Keep seguono una pratica antica che è quella di pagare una taglia fino ad 1 moneta d'oro per punto per un palco hybsil, sempre che la sua efficacia magica venga assicurata, ovvero sempre che sia ancora attaccato allo scalpo, poiché i palchi delle mute stagionali non sono utili agli alchimisti Zhent. D'altro canto nelle Marche d'Argento, un druido hybsil di 14° livello che venera Lurue e risponde al nome di Cinque Punte, è diventato capo del secondo circolo druidico più grande nelle terre del nord. Cinque Punte ha tre ghiottoni crudeli e un gufo in guisa di compagni animali e, come è noto, ha messo una taglia di 13 mo sugli scalpi Zhent.



SARDINHA

IBRANDLIN

Drago Mastodontico (Fuoco)
Dadi Vita: 10d12+70 (135 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 6 m, scalare 6 m
CA: 17 (+11 naturale, -4 taglia)
Attacchi: Morso +18 mischia, 4 artigli +13 mischia
Danni: Morso 4d6+12, artiglio 2d8+6
Faccia/Portata: 3 m per 9 m/4,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, immobilizzare
Qualità speciali: Sottotipo del fuoco, RI 20
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +7, Vol +7
Caratteristiche: For 35, Des 11, Cos 24, Int 4, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +12, Cercare +7, Osservare +12, Saltare +22, Scalare +20
Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione: Solitario o famiglia (2-8)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre legale neutrale
Avanzamento: 11-20 DV (Mastodontico)

Gli ibrandlin, chiamati anche "predatori dell'oscurità" sono mostri simili a draghi creati dai chierici per proteggere luoghi sacri sotterranei. Assomigliano a lunghi draghi rossi senza ali, con scaglie grigie e tracce di rosso sul dorso e sul ventre.

Gli ibrandlin parlano a malapena il Draconico.

COMBATTIMENTO

Gli ibrandlin attaccano con una combinazione letale di artigli e morso. Si sollevano sulle loro code per usare tutti e quattro gli artigli mentre simultaneamente mordono o sfruttano la loro infuocata arma a soffio. Eseguono i semplici ordini dati loro dai chierici di Ibrandul, come "Attacca" e "Difendi", ma sono anche addestrati a "fare la guardia" e impediranno in questo caso a una determinata creatura di muoversi.

Arma a soffio (Sop): Una volta ogni 5 round, un ibrandlin può



soffiare un cono di fuoco di 9 metri che infligge 2d6 danni da fuoco a ogni creatura con cui viene a contatto. I personaggi colpiti che effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 21) subiscono danni dimezzati. Un ibrandlin può usare la sua arma a soffio e i suoi attacchi con gli artigli nello stesso round sfruttando un'azione di attacco completo. In questo caso, la creatura non attacca con il morso.

Immobilizzare (Str): Un ibrandlin può saltare e atterrare sugli avversari come azione standard, usando tutto il suo corpo per immobilizzarli. Questo attacco è efficace solo contro avversari di taglia Media o inferiore e può schiacciare tante creature quante ce ne stanno sotto il suo corpo (una zona di 3 metri per 9 metri). Le creature nella zona interessata devono effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 21) o essere immobilizzate sotto l'ibrandlin. L'ibrandlin può scegliere di infliggere o meno dei danni con questo attacco. Le creature che rimangono ferme, sono solo immobilizzate (come una lotta), mentre quelle che si muovono o combattono subiscono 4d6 danni per round finché non si liberano.

Sottotipo del fuoco (Str): Immune al fuoco, danni da freddo raddoppiati a meno che non effettuati con successo un tiro salvezza.

NEI REAMI

Gli ibrandlin sono creati dai sacerdoti di Ibrandul, una divinità delle caverne, dei dungeon e del Sottosuolo. Grazie all'influenza della dea Shar, che ha ucciso Ibrandul e ne ha usurpato l'area di influenza, i chierici della divinità morta hanno alla fine avuto successo nell'alleverare gli ibrandlin e il numero di questi temibili guardiani sotterranei sta aumentando rapidamente. La fede in Ibrandul è molto popolare nello Splendente Sud e nella città di Waterdeep, e gli ibrandlin sono quindi molto comuni in quelle zone.

LARE DI BANE

Bestia magica Enorme
Dadi Vita: 7d10+35 (73 pf)
Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 9 m, nuotare 9 m
CA: 14 (+1 Des, -2 taglia, +5 naturale)
Attacchi: Pungiglione +13 mischia, morso +8 mischia
Danni: Pungiglione 2d4+8 più veleno, morso 1d3+4 più veleno
Faccia/Portata: 3 m per 6 m/3 m
Attacchi speciali: Incantesimi, veleno, oggetti magici
Qualità speciali: Guarigione rapida 2, immunità all'acido e al veleno, resistenza alla pietrificazione
Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +6, Vol +7
Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 17, Sag 16, Car 16
Abilità: Concentrazione +12, Diplomazia +10, Intimidire +10, Osservare +10, Utilizzare Oggetti Magici +12
Talenti: Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Terreni e ambienti acquatici caldi e temperati
Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 8-15 DV (Enorme); 16-21 DV (Mastodontico)

I lare di Bane sono creature malvagie, simili alle naga, la cui padronanza nell'uso degli incantesimi e degli oggetti magici ne fa dei nemici mortali.

Hanno corpi scuri da serpenti e grandi teste da umanoidi di uno scuro colore verde-violaceo, con scintillanti occhi bianco-verdi e una coda marrone. Tutt'intorno alla bocca, si sviluppano minuscoli tentacoli che, sebbene troppo deboli per impugnare delle armi, sono però in grado di indossare, manipolare o trasportare piccoli oggetti quali anelli, chiavi, bacchette e bocconi di cibo. I lare di Bane sono in grado di respirare aria o acqua con la stessa facilità. Parlano il Comune, il Draconico e l'Orchesco, con la loro orribile, sibilante voce.

COMBATTIMENTO

Fisicamente un lare di Bane attacca col suo morso e col suo pungiglione, posizionato alla fine della coda, iniettando, in entrambi i casi, veleno nella preda. A completamento di tali attacchi, i lare di

Bane possiedono una vasta gamma di capacità magiche.

Incantesimi: I lari di Bane possiedono la capacità di lanciare gli incantesimi al pari di un chierico di 6° livello (con accesso ai domini dell'Acqua, della Magia e del Male) e di un mago di 6° livello. Tutti i loro incantesimi hanno solo componenti verbali. Un lare di Bane è in grado di lanciare un singolo incantesimo per ogni round, come azione gratuita mentre sferra il suo attacco.

Veleno (Str): Quanti sono colpiti dal morso o dal pungiglione di un lare di Bane, dovranno effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 18), altrimenti verrà loro iniettato del veleno. Il danno iniziale è di 2d4 danni temporanei alla Costituzione. Il danno secondario rende privi di sensi per 1d3 ore. Come effetto collaterale del veleno, la pelle della vittima tutt'intorno alla ferita diventa blu.

Oggetti magici: I lari di Bane collezionano oggetti magici, usandoli liberamente. I loro tentacoli sono in grado di indossare o manipolare amuleti, anelli, bacchette, verghe, pozioni e altri piccoli oggetti.

Resistenza alla pietrificazione (Str): I lari di Bane ottengono un bonus di +3 ai tiri salvezza per resistere alla pietrificazione.

NEI REAMI

Un tempo conosciuti (e menzionati) per le molte alleanze strette con i sacerdoti di Bane, questi mostri si alleano adesso con la chiesa di Cyric, oppure perseguono malefici obbiettivi personali. Si sa che almeno due importanti templi di Cyric in Faerûn ospitano lari di Bane alleati: le Torri Gemelle dell'Eterna Eclisse ad Amn e la Casa di Cyric a Skullport. Si sa inoltre che certi lari di Bane abbiano collaborato con gli Zhentarim occidentali di base in Darkhold, che si oppongono agli Zhentarim orientali, seguaci di Iyachtu Xvim.

LEUCROTTA

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 6d10+24 (57 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 15 m, scalare 6 m

CA: 16 (+1 Des, -1 taglia, +6 naturale)

Attacchi: Morso +9 mischia

Danni: Morso 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Morso penetrante

Qualità speciali: Immunità, imitazione, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 18, Int 12,

Sag 10, Car 2

Abilità: Cercare +3, Conoscenza delle Terre Sel-

vagge +8, Muoversi Silenziosamente +3, Nascon-

dersi +1, Osservare +8, Saltare +8, Scalare +12

Talenti: Attacco Poderoso, Schivare, Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Colline e montagne temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (4)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-16 DV (Grande); 17-18 DV (Enorme)



Queste crudeli e feroci creature vivono nelle zone più selvagge, sono abbastanza scaltre da dare la caccia agli umani, ma anche troppo astute per farla diventare un'abitudine.

Hanno un aspetto terribile e mostruoso: in teoria, una creatura con il corpo e le zampe di un cervo lungo 2,7 metri, la coda col ciuffo di un leone, e la testa bassa e cuneiforme come quella di un tasso gigante potrebbe anche essere bella o almeno non suscitare disgusto. Ma non è questo il caso. I suoi fiammeggianti occhi rossi, il pelo oleoso e sudicio, l'odore nauseante che emana e la continua salivazione, quasi costringono a provare un senso di ripugnanza quando la si incontra.

I leucrotta vivono in aree desolate vicine a zone di caccia, lontane però dalla civiltà, perché chi vi abita sarebbe ben felice di vederli morti. I leucrotta si possono nutrire di umanoidi ma preferiscono prede non intelligenti che non lasciano discendenti in cerca di vendetta. Grazie alle loro tendenze sadiche, i leucrotta tendono a uccidere tutti gli animali selvatici di una zona anche se poi non li divorano. Solo i feroci mangiatori di carogne toccheranno una creatura uccisa da un leucrotta, perciò molte delle loro vittime vanno in decomposizione, evitate da tutti gli altri animali naturali.

I leucrotta portano all'estremo l'ossessione di uccidere. Quando ben nutriti, trascorrono il loro tempo a inventare giochi sadici o a catturare uccelli in volo lanciandosi su di loro dalle rocce più alte. I druidi e i ranger, perfino quelli malvagi, disprezzano i leucrotta per il loro odio e la volontà di uccidere tutte le altre creature.

I leucrotta parlano il Comune, il Draconico e il Gigante. Hanno anche una straordinaria capacità di imitare le voci. Uno dei giochetti preferiti dai leucrotta consiste nel "riprodurre" le voci delle vittime, particolarmente di quelle che sono riusciti a tenere vive per lungo tempo.

COMBATTIMENTO

Se può scegliersi il terreno, il leucrotta preferisce combattere a fianco di rupi, crepacci e profondi burroni. Esso cerca di intrappolare l'avversario con le spalle verso il vuoto, per poi spingerlo e gettarlo giù dal ciglio.

Morso penetrante (Str): La bocca del leucrotta è provvista di durissime creste ossee seghettate. Se ottiene un colpo critico, il



morso infligge danni x3 e costringe l'armatura o lo scudo dell'avversario (determinato a caso se l'avversario li indossa entrambi) a effettuare un tiro salvezza (CD 16) per evitare di essere fatto a pezzi (vedi Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER).

Immunità (Str): I leucrotta sono immuni agli effetti di charme (compreso amicizia con gli animali) e a quelli di compulsione come gli incantesimi comando e suggestione.

NEI REAMI

Anche prima che si alleassero sotto Alustriel di Silvermoon, le comunità sparse delle Marche d'Argento erano d'accordo su molti principi comuni di difesa. Tra questi principi capeggiava la convinzione che i leucrotta dovessero essere uccisi a vista. Mezzelfi, ranger, fedeli di Mielikki, cavalieri di unicorni adoratori di Lurue, e perfino cacciatori malvagi devoti a Malar erano d'accordo che i leucrotta non meritassero nulla di diverso da una morte rapida. Per un certo periodo di tempo, le taglie pagate per le orecchie dei leucrotta a Silvermoon ed Everlund sembravano aver risolto la maggior parte dei problemi delle creature della zona, ma negli ultimi quattro anni queste bestie odiose sono riapparse ancora più numerose. I ranger che hanno familiarità con le zone più impervie dicono che la pressione dagli orchi che si ammassano sui monti Dorso del Mondo hanno costretto i leucrotta a spostarsi verso sud. Per cui, spedizioni semi organizzate di caccia ai leucrotta hanno trasformato un certo numero di cittadini più o meno ordinari in avventurieri temporanei. I veri avventurieri capaci di guidare questi gruppi e impedire che qualcuno venga ucciso sono sempre ben accetti... e ben ricompensati se i loro gruppi di caccia hanno successo.

In tutte le Marche d'Argento e nel resto del Nord, la ricomparsa dei leucrotta ha creato una nuova imprecazione. Umani, nani e mezzelfi del Nord usano oggi "Leucrotta!" come una maledizione, specie in quelle situazioni in cui la sfortuna trasforma un buon piano in una pessima idea.



Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I malaugrym sono mutaforma perfetti che amano più di ogni altra cosa infilare uno dei loro tentacoli nella gola di creature ancora vive e divorarle dall'interno.

Noti anche come signori delle ombre, i malaugrym sono creature assolutamente malvagie native di qualche terra aliena. Mossi dalla sete di potere, attendono ansiosamente l'opportunità di avventurarsi sul Piano Materiale per estendere il loro dominio e nutrirsi del loro cibo preferito, usando per lo spostamento il Piano delle Ombre dando così l'impressione (errata) che essi siano in realtà nativi di quel piano.

Nella loro forma naturale (che non si è mai vista), i malaugrym sono creature sferiche di circa 1,2 metri di diametro, con tre lunghi e potenti tentacoli terminanti in tre uncini affilati, e una bocca mostruosa protetta da un becco al centro del corpo circondato da tre grossi occhi rotondi dorati. La loro pelle è sudicia e compatta, di colore bruno e verdastro. Possiedono la capacità innata di levitazione e di fluttuare nell'aria, mentre continuano a muovere i lunghi tentacoli.

I malaugrym invecchiano, ma non sembrano morire per l'età avanzata. Sebbene possano essere anche immortali, molti vecchi malaugrym vengono di solito eliminati dai più giovani e forti, avidi del loro posto e del loro status.

I malaugrym parlano il Comune e il loro linguaggio.

COMBATTIMENTO

Molti malaugrym preferiscono una o due forme: nella maggior parte dei casi, assumono una forma che sembra apparentemente umana per svolgere i loro affari quotidiani sul Piano Materiale, e una forma più mostruosa e potente quando devono combattere. Attaccano in modo intelligente e non esitano a fuggire da una battaglia se stanno avendo la peggio.

I malaugrym con un bonus di attacco base almeno di +6 possono effettuare attacchi di schianto multipli nello stesso round, e ogni attacco addizionale avrà il modificatore ridotto (+6/+1, +7/+2 e così via).

Forma alternativa (Sop): I malaugrym possono assumere la forma di qualsiasi creatura, tranne quella di avatar o divinità, o di un oggetto, come l'incantesimo *trasformazione* lanciato da uno stregone di 20° livello.

Quando assume la forma di una creatura umanoide, i punteggi delle caratteristiche fisiche del malaugrym (Forza, Destrezza e Costituzione) sono gli stessi che nella sua forma naturale, non i punteggi medi per un membro di quella razza. In qualsiasi forma, la vera identità del malaugrym può essere scoperta dalla luce dorata

MALAUGRYM

Mutaforma Medio

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +2 (Des)

Velocità: Volare 9 m (perfetta)

CA: 17 (+2 Des, +5 naturale)

Attacchi: Tentacolo +4 mischia

Danni: Tentacolo 1d6+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Forma alternativa, immunità ai veleni, riduzione del danno 15/argento, vulnerabilità all'argento, guarigione rapida 3, RI 15

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

Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 12, Int 15, Sag 13, Car 15

Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +10^o, Osservare +6, Percepire In-ganni +9, Raggiare +10

Talenti: Combattere alla Cieca, Maestria, Tempra Possente, Volontà di Ferro

che brilla nei suoi occhi e per fare ciò è necessario superare una prova di Osservare (CD 20).

Vulnerabilità all'argento (Str): Le armi d'argento infliggono ai malaugrym il massimo danno possibile. Un malaugrym non può curare i danni subiti da un'arma d'argento naturalmente, neppure con la sua capacità di guarigione rapida. Gli incantesimi *cura ferite* e altre forme di magia guariscono normalmente questi danni.

Resistenza agli incantesimi (Str): La resistenza agli incantesimi del malaugrym aumenta di 1 per ogni nuovo livello di personaggio che ottiene.

Abilità: Quando usa la forma alternativa, un malaugrym riceve un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare, come con l'incantesimo *trasformazione*.

PERSONAGGI MALAUGRYM

Quasi tutti i malaugrym incontrati sul Piano Materiale hanno almeno due, e talvolta fino a dodici, livelli in una o più classi del personaggio. Sono molto comuni maghi e stregoni, ma è possibile qualsiasi classe. La classe preferita dal malaugrym è il mago. I chierici malaugrym hanno accesso ai domini di Caos, Distruzione, Male e Oscurità (dall'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*).

NEI REAMI

Alcune leggende narrano che i malaugrym discendono da un mago umano di nome Malaug che si suppone sia stato il primo umano di Faerûn a entrare nel Piano delle Ombre. I malaugrym fecero il loro primo ritorno nel Faerûn secoli fa, e in tale occasione si inimicarono Elminster. Essi comparvero almeno in altre due occasioni da allora, una volta nell'Anno del Principe (1357 CV) nella speranza di apprendere il segreto del fuoco magico, e una volta nell'Anno delle Ombre (1358 CV), durante il Periodo dei Disordini. Almeno cinque malaugrym sono ancora in giro per i Reami nell'Anno della Magia Selvaggia (1372 CV). Arathluth e Taluth sono due di questi cinque.

Arathluth: Malaugrym "maschio" Ldr6: GS 10; mutaforma Medio; DV 5d8+10 (malaugrym) più 6d6+12 (ladro); pf 67; Iniz +6 (Des); Vel 9 m; CA 21 (+6 Des, +5 naturale); Att +7/+2 in mischia (1d6, schianto); AS Attacco furtivo +3d6; QS Forma alternativa, immunità ai veleni, riduzione del danno 15/+1, guarigione rapida 3, eludere, schivare prodigioso, RI 21; AL CM; TS Temp +10, Rifl +15, Vol +9; For 11, Des 22, Cos 15, Int 19, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Ascoltare +11, Camuffare +16, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +20, Osservare +11, Percepire Inganni +15, Raggiare +16, Utilizzare Oggetti Magici +16; Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Maestria, Mobilità, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Proprietà: Polvere della sparizione, polvere dell'illusione, pozione di cura ferite leggere, anello di caduta morbida, anello di scudo mentale, pantofole del ragno, bacchetta dei dandi incantati (incantatore di 5° livello; Utilizzare Oggetti Magici CD 20).

Forma preferita: Arathluth preferisce la forma di una pantera con la testa leonina e con quattro tentacoli retrattili che gli spuntano dalla schiena, come una belva distorcendo aliena. Le sue statistiche in questa forma sono le seguenti:

Bestia magica Grande; Iniz +2 (Des); Vel 12 m; CA 16 (-1 taglia, +2 Des, +5 naturale); Att +10/+10/+10/+10/+5 in mischia (1d6+4, 4 tentacoli; 1d8+2, morso); Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m (4,5 m con i tentacoli); TS Temp +9, Rifl +11, Vol +7; For 18, Des 15, Cos 16, Int 19, Sag 12, Car 14.

Arathluth non si trova a proprio agio con il volo ed evita di assumere forme alate. Manca anche di qualsiasi dote nell'uso della magia, così che è sempre in continua ricerca di oggetti magici per aumentare il suo potere e la sua posizione. L'ultimo luogo in cui è stato avvistato pare sia Amn, dove sembra abbia assunto i panni di un mercante umano. Altri suoi pseudonimi conosciuti sono Ulstult e Imbar.

Taluth: Malaugrym "femmina" Mag4: GS 8; mutaforma Media; DV 5d8+15 (malaugrym) più 4d4+12 (maga); Iniz +4 (Des); Vel 9 m; CA 19 (+4 Des, +5 naturale); Att +5 mischia (1d6, schianto); QS Forma alternativa, immunità ai veleni, riduzione del danno 15/+1, guarigione rapida 3, RI 19; AL CM; TS Temp +10, Rifl +9, Vol +10; For 10, Des 19, Cos 16, Int 20, Sag 11, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Camuffare +14^o, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (dei piani) +12, Osservare +6, Percepire Inganni +11, Raggiare +14, Sapienza Magica +12; Combattere alla Cieca, Incantesimi in Combattimento, Maestria, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+1, mantello del Carisma+2, balestra leggera+1, bastone ferrato+1, pergamene: raggio di indebolimento, sonno.

Incantesimi (4/3/2 più 2/1): 0-lampo, lettura del magico, raggio di gelo, resistenza; 1°-incuti paura, raggio di indebolimento, sonno, stretta folgorante, tocco gelido; 2°-grazia felina, spaventare, tocco del ghoul.

Forma preferita: Taluth appare di solito come una donna normale, sebbene assuma spesso forme attraenti (sia femminili che maschili) per raggiungere i suoi scopi. Le sue statistiche in forma umana sono le seguenti:

Umanoide Media: CA 15 (+4 Des, bracciali dell'armatura+1); Att +6 in mischia (1d6+1, bastone ferrato+1), +10 a distanza (1d8+1, balestra leggera+1); Car 20 (mantello del Carisma+2)

Taluth è energica e audace, e ama la compagnia degli umani. Spesso li usa come compagni, ingenui amanti o agenti per ottenere nuove ricchezze, magie o solo per suo piacere. Compiacente maga con la capacità di accrescere il suo potenziale magico velocemente, Taluth è diventata una forza tale da essere tenuta in grande considerazione a Westgate, dove abita. Si nasconde attentamente dietro le attività dei signori-mercanti di Westgate, lasciando che le accuse per quello che compie ricadano su di loro. Spietata e capricciosa, Taluth è nota per aiutare o tradire per puro divertimento, e gli avventurieri sembrano essere i suoi bersagli preferiti.

MEAZEL

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 4d8 (18 pf)

Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 12 (+2 Des)

Attacchi: 2 artigli +4 mischia

Danni: Artiglio 1d4 più malattia

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo, malattia

Qualità speciali: Eludere

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 11, Int 6, Sag 11, Car 7

Abilità: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Nuotare +8,

Scassinare Serrature +4, Svuotare Tasche +6

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi palude e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard (non gemme o oggetti)

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I meazel sono assassini malvagi e feroci che abitano in paludi, cunicoli umidi e fognie.

I meazel sono più piccoli degli umani, alti tra gli 1,2 metri e gli 1,5 metri e pesano circa 36 kg o poco più. La loro pelle varia dal grigio chiaro al verde scuro (anche sullo stesso individuo) e spesso ha rosse macchie irregolari, sintomo di una malattia epidermica. Hanno occhi completamente neri e untuosi capelli grigio verdastri. Hanno dita parzialmente palmate che permettono loro di nuotare nelle loro dimore sott'acqua.

I meazel parlano il Comune.

COMBATTIMENTO

I meazel combattono con gli artigli, preferendo cogliere di sorpresa gli avversari solitari o quelli di un gruppo che restano troppo indietro, cercando di mantenere questo vantaggio iniziale, ma scappando senza problemi se la situazione dovesse peggiorare.

Attacco furtivo (Str): I meazel condividono la capacità dei ladri di colpire efficacemente quando l'avversario è ignaro della loro presenza. Ogni volta che viene negato all'avversario il suo bonus di De-

MEZZO-IMMONDO
DRAEGLOTH**Esterno Grande (Caotico, Malvagio)****Dadi Vita:** 6d8+12 (39 pf)**Iniziativa:** +2 (Des)**Velocità:** 9 m**CA:** 16 (+2 Des, -1 taglia, +5 naturale)**Attacchi:** 2 artigli +11 mischia; morso +6 mischia**Danni:** Artiglio 1d6+6; morso 1d8+3**Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/3 m**Attacchi Speciali:** Capacità magiche**Qualità speciali:** Immunità, resistenza; capacità drow**Tiri salvezza:** Temp +7, Rifl +7, Vol +5**Caratteristiche:** For 22, Des 15, Cos 14, Int 13, Sag 11, Car 11**Abilità:** Ascoltare +9, Cercare +10, Conoscenze (religione

drow) +5, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7,

Osservare +9, Saltare +11

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca**Clima/Terreno:** Sotterraneo**Organizzazione:** Solitario**Grado di Sfida:** 5**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre caotico malvagio**Avanzamento:** Per classe del personaggio

Generato dalla sacrilega unione tra una somma sacerdotessa drow appena consacrata e un potente demone, un draegloth è un terrore mezzo-immondo che si muove nel Sottosuolo.

Mentre i mezzo-immondi di altre varietà non sono così rari come si potrebbe sperare, i draegloth sono forse l'unica varietà che sia regolarmente, intenzional-



strezza alla CA, o quando il meazel lo attacca sul fianco, infligge 3d6 danni ulteriori per attacco.

Malattia (Sop): Le ferite inflitte da un meazel possono trasmettere la sua malattia epidermica. Un attacco riuscito con gli artigli costringe la vittima a effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 12) o a essere infettata. La malattia ha un tempo di incubazione di 1d6 giorni; il danno è di 1d2 danni alla Destrezza e alla Costituzione (vedi la sezione "Malattie" nella Guida del DUNGEON MASTER). Se il personaggio subisce dei danni, deve effettuare un ulteriore tiro salvezza per evitare che invece gli venga risucchiato in modo permanente un punto in ogni caratteristica (il meazel non subisce effetti dannosi da questa malattia, a parte quelli visibili dal suo aspetto orrendo).

Eludere (Str): Come i ladri, i meazel che effettuano un tiro salvezza sui Riflessi contro un effetto che normalmente infliggerebbe danni dimezzati, non subiscono danni con un tiro salvezza effettuato con successo.

Abilità: Le dita palmate dei meazel conferiscono loro un bonus razziale di +4 alle prove di Nuotare.

PERSONAGGI MEAZEL

La classe preferita dei meazel è il ladro.

NEI REAMI

I meazel sono comuni nella Vasta Palude sul confine orientale del Cormyr, dove attaccano goblin e coboldi solitari. Si trovano anche occasionalmente in agguato nelle reti fognarie di grandi città, come ad esempio Westgate. Spaventose speculazioni sussurrate nelle strade di questa città, dicono che esiste in realtà una gilda organizzata o un culto di meazel nelle fogne cittadine, connesso possibilmente in qualche modo con il culto segreto di Garagos il Razziatore. Anche se non è possibile sapere con certezza se queste storie siano vere o meno, non si può però negare che i meazel sotto Westgate combattono e uccidano con una ferocia incredibile.



mente, persino ritualmente creata da una razza mortale. Somigliano a elfi drow alti circa 2,4 metri, con la pelle nera come l'inchiostro e una nodosa criniera di capelli bianchi giallastri. I loro corpi muscolosi e vigorosi sono ricoperti di sottili peli bianchi. Due delle quattro braccia terminano in potenti artigli; le altre due, molto più piccole, terminano in normalissime mani che alcune di tali creature possono usare per lanciare incantesimi. I volti hanno un aspetto feroce, leggermente allungati fino a somigliare al muso di un cane; la bocca è piena di denti affilati e feroci.

I draegloth sono dotati di scurovisione fino a una distanza di 18 metri. Parlano l'Abissale e il Sotocomune.

COMBATTIMENTO

I draegloth sono deliziati dalle carnicine e si avviano a passo lento e senza paura in battaglia. Sebbene ragionevolmente intelligenti, non sono certo geniali e non hanno la pazienza necessaria alla strategia. Disdegnano le armi poiché amano sentire la carne dei loro avversari che si lacera sotto i loro artigli e i loro denti.

Capacità magiche: I draegloth possono ricorrere alle seguenti capacità magiche una volta al giorno, come uno stregone di 6° livello: *dissacrare*, *influenza sacrilega*, *luci danzanti* e *luminescenza*. Possono inoltre lanciare *oscurità* quattro volte al giorno.

Immunità (Str): I draegloth sono immuni ai veleni, agli incantesimi e agli effetti che inducono il sonno.

Resistenza (Str): I draegloth hanno resistenza 20 all'acido, al freddo, all'elettricità e al fuoco. Ottengono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di ammaliamento.

PERSONAGGI DRAEGLOTH

I draegloth sono spesso maghi o chierici di Lolth. La loro classe preferita è quella del chierico.

NEI REAMI

Nella città drow di Menzoberranzan, la cerimonia del diploma degli studenti dell'Accademia è scandita da un rituale di orrenda depravazione. Il momento culminante della cerimonia è costituito dall'evocazione di un glabrezu da parte di una sacerdotessa studente di alto rango. Il risultato finale di tale cerimonia, in rare occasioni (forse una volta ogni dieci anni), è la nascita di un draegloth.

I drow di Menzoberranzan considerano i draegloth come una speciale benedizione di Lolth, segno del favore della capricciosa Regina dei Ragni sulla famiglia della giovane somma sacerdotessa. Quella famiglia spesso considera il draegloth come il segno che è arrivato il momento di colpire una famiglia rivale: comincia così a ordire piani volti allo sterminio della casata rivale. Quando i piani cominciano a essere messi in atto, il draegloth costituisce spesso il fattore chiave per il successo della missione.



Attacchi: 2 artigli +4 mischia, morso -2 mischia
Danni: Artiglio 1d4+1 più 1 danno alla Destrezza, morso 1d6
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Danno alla Destrezza
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/+1, non morto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +6
Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 15
Abilità: Ascoltare +9, Cercare +5, Conoscenze (religioni) +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +9
Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Banda (2-12)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

I morti di Bane sono un tipo di non morti creati da fanatici adoratori di una divinità malvagia.

Tali creature hanno le sembianze di umani avvizziti, a cui è stata risucchiata ogni traccia di energia vitale. La forza malevola che li anima traspare negli ardenti occhi rossi. Un morto di Bane ha sempre un orribile artiglio al posto di una delle sue due mani.

COMBATTIMENTO

I morti di Bane conservano buona parte della loro scaltrezza mortale e ricorrono a strategie e lavoro di squadra in modo molto più efficace della maggior parte dei non morti. Portano gli attacchi servendosi del loro artiglio e mordendo ferocemente, impegnandosi con maggior zelo quando si tratta di chierici e paladini.

Danno alla Destrezza (Sop): L'artiglio di un morto di Bane, oltre a infliggere danni ai punti ferita, infligge anche 1 danno alla Destrezza su un colpo andato a segno.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

CREARE UN MORTO DI BANE

Un chierico malvagio di 12° livello o superiore, può creare un morto di Bane attraverso uno speciale rituale che richiede almeno dodici seguaci volontari (da trasformare in morti di Bane) e altri ventiquattro seguaci vivi. Il rituale deve aver luogo in uno spazio che sia stato consacrato alla divinità malvagia del chierico. I morti di Bane così creati si troveranno sotto il controllo del chierico che

MORTO DI BANE

Non morto Medio

Dadi Vita: 6d12 (39 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 16 (+6 naturale)

ha presieduto alla cerimonia. Tale controllo può essere spezzato soltanto se un altro chierico riesce a scacciare il morto di Bane. Il padrone originario deve quindi effettuare con successo una prova di scacciare per riacquistare il controllo perduto.

NEI REAMI

I morti di Bane dei Reami sono stati creati esclusivamente dagli adoratori del dio morto Bane o di Iyachtu Xvim, suo figlio e successore. Solo i chierici di quest'ultimo sono in grado di crearli e di trasferirne il controllo ai maghi che venerano Xvim (come ad esempio numerosi maghi Zhentarim) sempre che tali maghi siano almeno dell'11° livello.

In origine, i morti di Bane (chiamati anche Artigli di Xvim) erano più sovente trovati a Zhentil Keep o nelle immediate vicinanze. Col diffondersi del culto del Divino Figlio, anche i morti di Bane si sono propagati e sono stati avvistati fino nel Thay e a Waterdeep. Si sa con certezza che Fzoul Chembryl, Eletto di Xvim e capo della chiesa del Divino Figlio, detiene sotto il suo controllo dozzine di morti di Bane. Tali mostri hanno il compito prioritario di distruggere i seguaci di Cyric, prima di qualsiasi altro nemico.



MYRLOCHAR

Esterno Medio (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 6d8+6 (33 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 6 m, scalare 12 m

CA: 16 (+6 naturale)

Attacchi: Morso +7 mischia, 2 zampe +2 mischia

Danni: Morso 1d6+1 più speciale, zampa 1d6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Risucchio di punti ferita

Qualità speciali: Vista cieca, silenzio, immunità, levitazione, RI 13

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

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

Abilità: Conoscenza delle Terre Selvagge +10, Equilibrio +9, Nascondersi +13, Osservare +22, Saltare +16, Scalare +18

Talenti: Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario o gruppo in caccia (2-12)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Medio)

Anche se non del tutto ragni, questi demoniaci servitori di Lolth fanno la loro apparizione in risposta ai riti sacri o alle suppliche celebrati alla Regina dei Ragni.

I myrlochar, anche conosciuti come ragni dell'anima, sono aracnidi scarni con zampe marroni, rosse o giallo avorio. I loro corpi rilucono di un debole giallo verdognolo e i loro otto occhi brillano ferocemente di una luminescenza rossastra. Sono lunghi circa 90 cm, ma le loro zampe possono estendersi fino 1,8 metri o anche di più.

I myrlochar parlano l'Abissale e il Sottocomune con voci spettrali e sibilanti.

COMBATTIMENTO

Quando vengono convocati, i myrlochar devono obbedire a un ordine dei loro evocatori, eseguendolo senza obiezioni. Una volta portato a termine il compito assegnato, però, sono liberi di vagare sul nuovo piano, sempre che non facciano del male ai seguaci di Lolth. Di solito causano distruzione formando dei gruppi di razziatori. Attaccano con le estremità chitinee e affilate delle due zampe anteriori e con le mascelle seghettate.

Risucchio di punti ferita (Sop): Il morso magico di un ragno dell'anima ha 1 probabilità su 6 di risucchiare in modo permanente 1 punto ferita dalla vittima, trasferendolo al ragno. Quel punto ferita è parte dei (non in aggiunta ai) normali 1d8+1 danni in-

flitti dal suo morso. Inoltre, il morso del ragno può avere uno dei due effetti ulteriori: *blocca persone* (della durata di 4 round) o *inversione della gravità* (solo sulla creatura morsa e della durata di 4 round). Indipendentemente dall'effetto scelto dal ragno, la vittima può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) per evitarlo.

Silenzio (Str): I myrlochar si muovono in completo silenzio. Non possono essere sentiti a meno che non lo vogliano loro.

Immunità (Str): I myrlochar sono immuni alle ragnatele (non possono essere imprigionati in una tela di ragno o dall'incantesimo *ragnatela*), ai veleni, al sonno, allo charme, alle compulsioni, alle allucinazioni e agli effetti sul morale.

Levitazione (Sop): I myrlochar possono levitare verticalmente a una velocità di 6 metri. Possono usare questa capacità per rallentarsi quando cadono o saltano, come se usassero l'incantesimo *caduta morbida*.

Abilità: Come normali ragni cacciatori, i myrlochar hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, di +6 alle prove di Saltare e di +12 alle prove di Osservare.

NEI REAMI

I myrlochar sono di un grado inferiori alle yochlol (vedi "Demone, Yochlol") nei ranghi degli immondi servitori di Lolth, e per questo più facili da evocare dalle sacerdotesse drow e più facilmente reperibili sul Piano Materiale.

I seguaci drow di Lolth talvolta convocano un myrlochar, o un gruppo di razziatori, per cacciare i nemici di Lolth che sono fuggiti da una città drow e sono svaniti nel Sottosuolo.

Quando una somma sacerdotessa drow che ha perduto la benevolenza di Lolth evoca una yochlol nella speranza di ricevere informazioni o favori dalla Regina dei Ragni, la yochlol convocata spesso sfrutta l'opportunità di mandare un myrlochar attraverso il portale che è stato aperto. In questo caso, il myrlochar è incontrollabile e distruttivo, e il portale infernale si chiude dietro alla creatura.

NANO, FAERÛNIANO

I nani dell'*Ambientazione* di FORGOTTEN REALMS comprendono sei diverse sottorazze. I nani degli scudi e i duergar sono solitamente simili a due delle sottorazze naniche presentate nel *Manuale dei Mostri*. I nani artici, i nani dorati, gli urdunnir e i nani selvaggi sono propri dei Reami e vengono dettagliatamente descritti alle rispettive voci riportate qui di seguito.

NANI DEGLI SCUDI

I nani degli scudi si ritrovano principalmente nel Nord di Faerûn, con concentrazioni maggiori in luoghi quali Cittadella Adbar e Mithral Hall, ma piccole enclavi sono sparse per tutto il continente, incluse le principali città di umani quali Waterdeep e Silvermoon.

I nani degli scudi, superato un lungo periodo di declino, sembrano essere rifioriti negli ultimi anni; secondo i saggi determinati fattori hanno capovolto le sorti della razza. Mentre molti nani degli scudi, noti con il nome di "Rifugiati", rimangono isolati nelle loro cittadelle montane, il gruppo di nani più prosperosi e vitali, vale a dire quello dei "Viandanti", accoglie la compagnia degli umani e interagisce col mondo esterno. Eccetto per le differenze culturali qui evidenziate, i nani degli scudi sono identici ai nani delle montagne descritti nel *Manuale dei Mostri*.



NANI DORATI

I nani dorati continuano a prosperare nell'immensa nazione di Casapofonda, vicino alla Grande Crepa nello Shaar Orientale. Questi nani del sud sono più orgogliosi ed elitari rispetto ai cugini del nord. I loro tratti razziali differiscono da quelli dei nani degli scudi nelle seguenti maniere:

- +2 alla Costituzione, -2 alla Destrezza: i nani dorati sono massicci e resistenti, ma non scortesissimi e introversi come i nani degli scudi, loro cugini.
- Bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro le aberrazioni invece del bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi e goblinoidi. I nani dorati sono addestrati in speciali tecniche di combattimento contro le numerose e bizzarre creature che popolano il Sottosuolo.

DUERGAR

I duergar, noti anche come nani grigi, sono una razza di nani degenerata e malvagia dislocata nei regni sotterranei più profondi dei Reami. Sono descritti nel *Manuale dei Mostri*.

NANI ARTICI

Tarchiati, ostinati e stravaganti, i nani artici (che chiamano se stessi Innugaakalikurit) rappresentano l'unica razza nanica nativa della regione del Grande Ghiacciaio. Con corpi robusti, volti rugosi e gambe tozze, sembrano normali nani che siano stati schiacciati. Raramente superano i 90 centimetri di altezza e praticamente sono tanto larghi quanto alti. Hanno gli occhi di un blu profondo e le guance rubiconde come mele. Di solito hanno la pelle bianca, quasi azzurrognola, ma dato che adorano letteralmente crogiolarsi al sole, molti di loro sono rossi dalla testa ai piedi a causa delle scottature, condizione che comunque non causa loro alcuna preoccupazione o altri effetti collaterali. Le dita delle mani e dei piedi sono tozze e grosse. I piedi larghi e piatti consentono loro di camminare sulla neve senza affondare. Hanno capelli ricci e bianchi che ricadono sulle spalle fin quasi alla cintola. I maschi fanno mostra di corte barbe e baffi attorcigliati. Entrambi i sessi prediligono sobrie casacche di pelliccia d'orso polare. Gli Innugaakalikurit sono sempre scalzi.

I nani artici sono di taglia Piccola, dunque acquisiscono i vantaggi e gli svantaggi della loro taglia (+1 agli attacchi e alla CA, +4 alle prove di Nascondersi, limiti di trasporto e sollevamento ridotti, velocità base di 6 metri, devono utilizzare armi più piccole). I punteggi più comuni alle caratteristiche sono For 16, Des 9, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 8. Sono immuni a tutti gli effetti e gli attacchi del freddo, e per il resto condividono tutte le capacità dei nani elencate nel *Manuale del Giocatore* e nel *Manuale dei Mostri*. I loro capi sono guerrieri o ranger.

Clima/Terreno: Montagne fredde

Organizzazione: Gruppo di caccia (3-12) o clan (51-100 più 30% non combattenti più 5 sottotenenti di 3° livello, 3 capitani di 4° livello e un anziano di 6°-9° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard (solo gemme)

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

URDUNNIR

Questa razza di nani a lungo dimenticata è soprattutto cara alla divinità nanica Dumathoin, il Detentore dei Segreti Sotto la Montagna. Gli urdunnir somigliano moltissimo ai nani degli scudi, hanno la pelle gri-

gio chiara, lunghe barbe grigie e occhi color argento. Indossano solitamente un indumento molto attillato formato da un unico pezzo fatto di pietra e metallo resi flessibili con i loro innati poteri magici.

Gli urdunnir possiedono le stesse capacità speciali dei nani normali. La loro straordinaria resistenza al veleno conferisce loro un bonus di +4 ai tiri salvezza contro tutte le tossine. Gli urdunnir hanno inoltre l'innata capacità soprannaturale di camminare attraverso la pietra: attraversano pareti rocciose e il terreno come fossero aria e mentre lo fanno possono anche trasportare carichi equivalenti al doppio del loro peso corporeo. Una volta ogni round, possono ricorrere alla capacità magica *scoprire pietra* come uno stregone di 8° livello.

Un urdunnir inoltre è in grado di ricorrere alla capacità *scoprire metallo* concentrandosi per un intero round e utilizzandola nel successivo. Questo potere funziona esattamente come l'incantesimo *scoprire pietra*, tranne per il fatto che il nano può manipolare solo 135 dm³ di metallo. Un urdunnir deve toccare il metallo per plasmarlo, cosa che richiede un attacco di contatto in mischia se un avversario sta trattenendo o indossando il suddetto oggetto. Se il nano è pronto all'attacco, può ridare forma a un'arma di metallo come se colpisse, subendo solo danni dimezzati dall'attacco e rendendo l'arma inutilizzabile. (Il nano deve spendere un'azione per prepararsi ad usare il potere, pronto poi a ricorrere alla capacità *scoprire pietra* nella sua azione successiva, usandola per la volta successiva in cui colpisca in combattimento). Le armi e le armature magiche ricevono un tiro salvezza sulla Tempra contro questo potere (vedi le regole relative ai tiri salvezza alla voce "Colpire un oggetto", Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Gruppo di esplorazione (5-20) o clan (30-100 più 20% non combattenti più 2-5 comandanti di 2°-5° livello)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Doppio degli oggetti

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

NANI SELVAGGI

Conosciuti anche come nani della giungla, vivono per l'appunto nelle giungle di Mhair e Chult. Hanno la pelle scura, sono bassi e grossi. I loro corpi, riccamente tatuati, sono ricoperti di un grasso che serve a tenere lontani gli insetti e che li rende anche difficili da trattenere. Non indossano nulla a parte i loro stessi lunghi capelli intrecciati, che rappresentano un indumento più che adeguato. Quando vanno in guerra si spalmano i capelli di fango, così da rea-

lizzare una rozza armatura (CA +1). Prestanti e muscolosi, diffidano degli intrusi ed evitano il confronto a meno che non vengano attaccati o provocati.

I nani selvaggi ricorrono alle cerbottane per scagliare dardi avvelenati contro prede o avversari. Questi proiettili hanno un incremento di gittata di 3 metri, infliggono 1d3 danni e sono intrisi di veleno che induce il sonno. Chiunque ne venga colpito deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14) o essere iniettato con un veleno i cui sintomi iniziali compaiono dopo 1 minuto. Il danno iniziale è pari a quello dell'incantesimo *lentezza*, il danno secondario rende privi di sensi.

I nani selvaggi usano anche mezze lance, randelli da lancio e asce. Sono immuni agli effetti di sonno causati dal loro veleno e guadagnano un bonus aggiuntivo di +1 ai tiri salvezza contro veleni naturali e gas veleniferi. Inoltre, ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il rischio di contrarre malattie originarie delle giungle in cui abitano. Hanno resistenza al calore pari a 5. Come i nani artici, i nani del Chult sono di taglia Piccola. I loro capi sono guerrieri o barbari.

Clima/Terreno: Foreste calde e sotterranee

Organizzazione: Gruppo di caccia (4-24 più 1 "sangue" di 2°-4° livello) o clan (101-200 più 3-12 "sangue" di 2°-4° livello, 2-4 "sacerdoti", chierici di 3°-10° livello e un "capo di guerra" di 5°-7° livello)

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: 10% monete

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

NISHRUU

Esterno Grande (Caotico)

Dadi Vita: 9d8+30 (70 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: Volare 6 m (perfetta)

CA: 9 (-1 taglia)

Attacchi: Nessuno

Faccia/Portata: 3 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Assorbire magia

Qualità speciali: Forma gassosa, riduzione del danno 20/+1, resistenza al freddo 10, immune all'influenza mentale, vulnerabilità, caricare oggetti magici

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +10

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

Abilità: Ascoltare +14, Cercare +10, Conoscenze (arcane) +13, Conoscenze (dei piani) +13, Muoversi Silenziosamente +12, Osservare +14, Sapienza Magica +13

Talenti: Iniziativa Migliorata, Robustezza, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: 10-15 DV (Grande); 16-27 DV (Enorme)

Bizzarre creature fatte di nebbia provenienti da un altro piano, i nishruu si nutrono di magia, causando la distruzione di incantatori e oggetti magici.

Un nishruu appare come una coltre di nebbia rossastra all'incirca di 3,6 metri di diametro. Riluce, pulsando regolarmente mentre fluttua, alla ricerca del suo sostentamento magico.

I nishruu possono avere il loro linguaggio alieno ma tutti i tentativi di comunicare con loro per ora sono falliti.

COMBATTIMENTO

I nishruu non usano gli attacchi fisici e non badano agli attacchi fisici compiuti contro di loro (sebbene questi attacchi possano superare la riduzione del danno della creatura se portati con un'arma magica). Si muovono spietatamente e audacemente verso la fonte di magia. Personaggi e creature possono stare all'interno di un nishruu senza subire alcun male (tranne gli incantatori, come viene detto più avanti) e i loro attacchi colpiscono automaticamente il nishruu se sono in grado di colpire creature in forma gassosa.

Assorbire magia (Sop): I nishruu si nutrono di magia e assorbo-

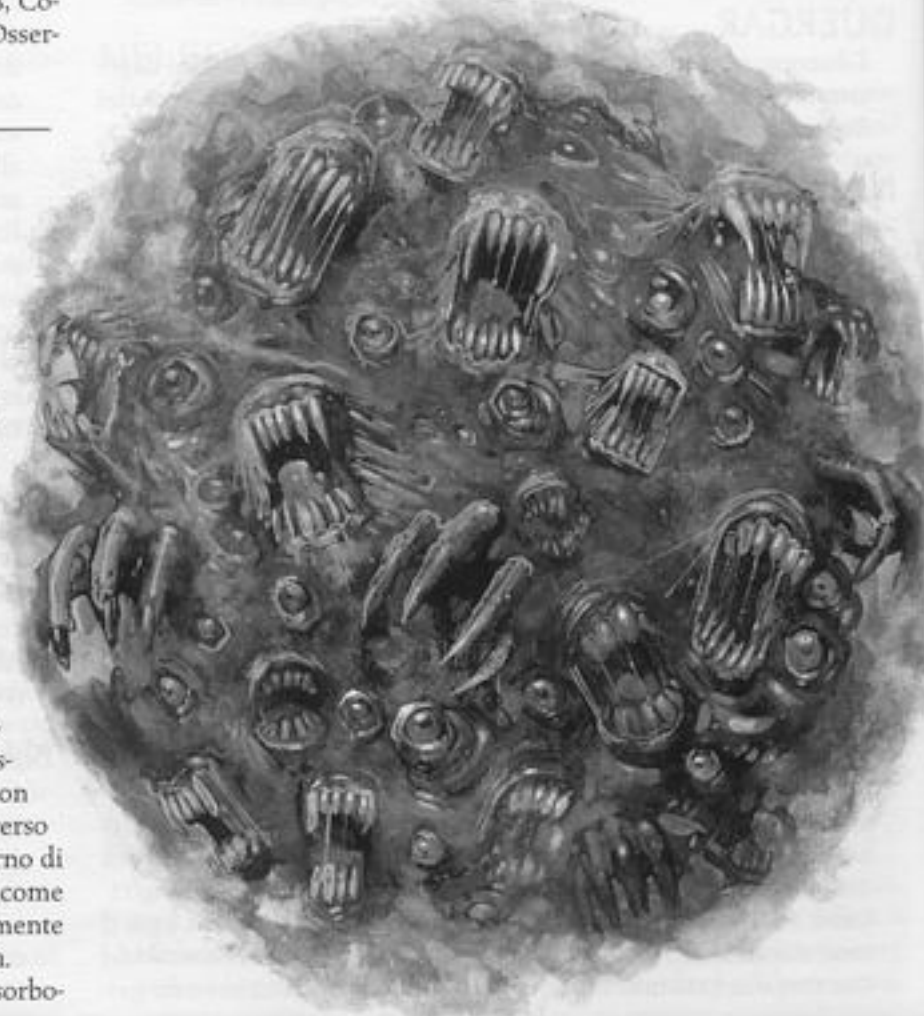
no quella con cui vengono a contatto, sia questa un incantesimo lanciato contro di loro o un oggetto magico, sia un incantatore che si trovi all'interno del suo corpo nebbioso. L'insolita dieta produce i seguenti effetti:

- Un nishruu assorbe gli incantesimi dannosi lanciati contro di lui, guadagnando permanentemente punti ferita pari ai danni che l'incantesimo avrebbe inflitto. Le uniche eccezioni sono gli incantesimi che causano danni da fuoco e da freddo, che infliggono danni (ridotti, nel caso di incantesimi basati sul freddo) e poi si dissolvono dopo 1 round.
- Un nishruu assorbe gli incantesimi che non causano danni lanciati contro di lui, ottenendo 1 punto ferita per livello dell'incantesimo. Gli incantesimi che controllano la mente e le illusioni non producono comunque alcun effetto.
- Un oggetto magico a cariche che si trova a contatto col nishruu perde 1d4 cariche all'inizio del contatto con esso e, successivamente, ogni due round di permanenza del contatto.
- Un nishruu in contatto con un oggetto magico senza cariche nega i poteri dell'oggetto fintanto che rimane in contatto con esso e per 1d4 round successivi.
- Se un personaggio avviluppato all'interno di un nishruu cerca di usare una pozione o una pergamena, l'oggetto magico non ha effetto e l'inefficacia perdura fino a 1d4 round dopo che il personaggio è uscito dal corpo del nishruu.
- Gli artefatti non funzionano mentre sono in contatto con un nishruu e per 1 round dopo.
- Gli incantatori (arcani e divini) perdono un incantesimo preparato, determinato a caso, se entrano in contatto con un nishruu. Per ogni round in cui il contatto perdura, l'incantatore perde un incantesimo aggiuntivo scelto a caso. Ogni volta che il personaggio perde un incantesimo in questa maniera, deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15) o subisce gli effetti dell'incantesimo *regressione mentale*.

Forma gassosa (Str): Poiché il suo corpo è composto di nebbia, un nishruu condivide alcune delle caratteristiche di una creatura in forma gassosa. Può passare attraverso piccoli buchi o strette aperture e ha riduzione del danno 20/+1.

Sebbene i nishruu siano vulnerabili agli attacchi a base di freddo e fuoco, questi effetti non possono manifestarsi all'interno della forma gassosa della creatura.

Immune all'influenza mentale (Str): I nishruu non vengono



colpiti da effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, allucinazioni ed effetti sul morale).

Vulnerabilità (Sop): Una verga dell'assorbimento o un anello rifletti incantesimo messi a contatto con un nishruu hanno una probabilità del 5% di distruggere immediatamente la creatura, senza causare alcun danno all'oggetto (tranne un cambiamento del colore in un rosso scuro). Se l'oggetto non distrugge il nishruu, i suoi effetti vengono negati come accade agli altri oggetti magici.

Inoltre, i nishruu possono essere avvelenati dal sale: una manciata di sale lanciata contro di loro infligge 2d10 danni. Lo si consideri come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 1,5 metri e una gittata massima di 3 metri.

Caricare oggetti magici (Sop): Quando un nishruu viene ucciso, il suo corpo si dissipa e si disperde nell'aria. Tutti gli oggetti magici a cariche che erano in contatto con esso guadagnano 1d6 cariche aggiuntive. Un'arma magica che effettua il colpo mortale contro il nishruu ottiene la capacità speciale di accumulare incantesimi (vedi Capitolo 8 della Guida del DUNGEON MASTER) per 1d6 giorni.

NEI REAMI

I nishruu sono originari di un altro piano di esistenza, ma trovano un buon sostentamento in Faerûn. Essi sono stati incontrati per la prima volta nelle Isole Moonshae, ma si possono trovare ovunque la magia venga praticata. Sono una fastidiosa seccatura nei laboratori di magia delle enclavi del Thay.

Una sottospecie di nishruu, l'hakeashar, si trova negli Antichi Imperi di Mulhorand, Unther e Chessenta. È identico al nishruu in tutto tranne nell'aspetto, molto più minaccioso e terribile: all'interno della nebbia rossa ci sono centinaia di mani, occhi indagatori e fauci affamate e pronte a divorare le creature che si trovano dentro di essa.

NYTH

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 7d8 (31 pf)

Iniziativa: +9 (Des)

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

CA: 24 (+1 taglia, +9 Des, +4 deviazione)

Attacchi: Morso +15 mischia

Danni: Morso 1d6-2

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Dardo incantato

Qualità speciali: Invisibilità, assorbire energia, riflettere dardi incantati, immune all'influenza mentale, silenzio, RI 15

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +13, Vol +8

Caratteristiche: For 6, Des 28, Cos 10, Int 13, Sag 17, Car 13

Abilità: Ascoltare +11, Conoscenze (arcane) +9, Diplomazia +11,

Osservare +11, Percepire Inganni +9

Talenti: Arma Preferita (morso), Riflessi Fulminei

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: -

Spesso scambiati per fuochi fatui, i nyth sono predatori pericolosi che cacciano le loro prede alla luce del giorno, colpendo in modo infallibile con i loro dardi incantati.

I nyth sono sfere di luce brillante, del diametro tra i 60 cm e gli 1,2 metri, e variano in colore e intensità come la creatura desidera. Parlano il Comune e possono comunicare con i fuochi fatui.

COMBATTIMENTO

I nyth possono mordere le prede che riescono a colpire (spesso nascondendosi nella luce del sole), ma la loro arma principale rimane l'attacco con il dardo incantato.

Dardo incantato (Sop): Una volta ogni due round, un nyth può lanciare un singolo dardo incantato (come l'incantesimo) e infliggere 1d4+1 danni a qualsiasi creatura che si trovi entro una distanza di 33 metri.

Invisibilità (Sop): A volontà, un nyth può far sparire del tutto la sua radiosità (per 2d4 round alla volta) per scappare da un incontro o avvicinarsi alla preda; durante questo tempo, è completamente invisibile. Un nyth che lancia un dardo incantato pulsa di luce, apparendo e restando visibile fino alla sua azione successiva.

Assorbire energia (Sop): I nyth non sono danneggiati da fuoco o fulmini; infatti, guadagnano punti ferita da queste forme di energia. Un nyth colpito da fuoco o fulmini ottiene tanti punti ferita quanti ne avrebbe inflitti l'attacco. In combattimento, i nyth sono noti per svolazzare vicino alle torce per curarsi (1 punto ferita ogni volta).

Quando un nyth supera i 60 punti ferita, si scinde in due nyth più piccoli, un processo che crea un'esplosione di luce e una scarica di dardi incantati in direzioni casuali (tutte le creature viventi che si trovano a meno di 9 metri vengono colpite da 1d3 dardi ciascuna). Il risultato sono due nyth di media grandezza (30 pf ciascuno).

Riflettere dardi incantati (Sop): I nyth riflettono gli incantesimi dardo incantato lanciati contro di loro, rimandandoli a chi li ha lanciati.

Immune all'influenza mentale (Str): La mente singolare del nyth resiste a tutti gli effetti di charme, compulsione, allucinazione e agli effetti sul morale.

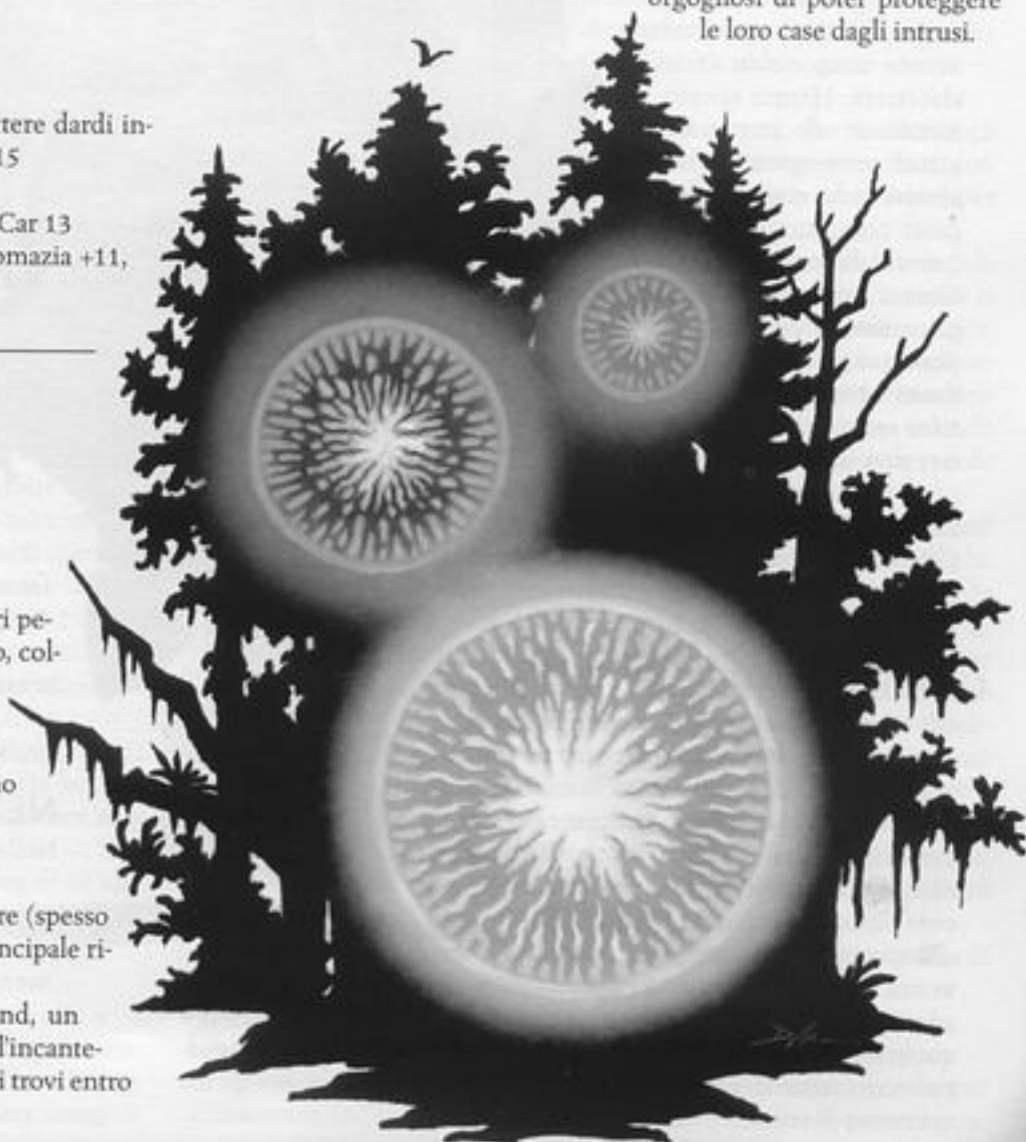
Silenzio (Str): I nyth non fanno rumore a meno che non parlino. Non possono essere sentiti con prove di Ascoltare a meno che non vogliano farsi sentire.

NEI REAMI

Alcuni barbari del Nord chiamano i nyth "fuochiselvaggi" e credono che siano spiriti maligni. Molti abitanti dei Reami semplicemente li evitano e sono, in risposta, evitati dai nyth.

Durante la Conflagrazione delle Colline dei Topi, un enorme incendio scoppiato nella discarica a sud di Waterdeep nell'Anno dello Scudo (1367 CV), delle pattuglie della città avvistarono alcuni fuochi fatui e dei nyth tra le fiamme. Le guardie cacciarono i fuochi fatui (anche se due guardie furono uccise nel combattimento), ma i nyth rimasero all'interno dell'incendio, scindendosi con varie esplosioni e riproducendosi a una velocità impressionante. Si crede ora che ci siano almeno quattro nyth su quelle colline e molti di più nella Foresta Ardeep, a est della città.

I nyth vengono talvolta ingaggiati come guardiani e sono molto orgogliosi di poter proteggere le loro case dagli intrusi.



ORRORE CORAZZATO

Costrutto Medio

Dadi Vita: 13d10 (71 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 9 m, camminare nell'aria 9 m

CA: 19 (+1 Des, +8 armatura completa)

Attacchi: Spadone +12/+7 mischia; o balestra pesante +10/+5 a distanza

Danni: Spadone 2d6+4; o balestra pesante 1d10

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: Potere dell'arma

Qualità speciali: Immunità agli incantesimi, camminare nell'aria, caduta morbida, costruito, vedere invisibilità

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +7

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

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 10

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 14-20 DV (Medio)

Questi antichi costrutti giustificano la diffidenza degli avventurieri nell'avvicinare figure solitarie che indossano un'armatura completa.

Gli orrori corazzati sono corazze di piastre animate, alte tra gli 1,5 e i 2 metri. A volte le armature sembrano vecchie; altre volte sono rilucenti e ben tenute. Sebbene l'armatura sia completamente vuota, talvolta una magica luce viola filtra attraverso le giunture. Gli orrori corazzati generalmente tengono la visiera abbassata. Hanno spesso la funzione di instancabili guardiani magici, anche se alcuni sono creati per eseguire compiti specifici per i quali devono spostarsi. Non è infrequente che gli orrori corazzati sopravvivano ai loro padroni e interpretino gli ultimi ordini con sempre minor precisione mentre intanto i legami magici del loro creatore si dissolvono. Non parlano, però capiscono, il Comune e, a discrezione del Dungeon Master, potrebbero comprendere altri linguaggi.

COMBATTIMENTO

Gli orrori corazzati usano ottime tattiche, sparando con armi da tiro contro facili bersagli o gettandosi nella mischia. Se si presenta l'occasione, usano la loro capacità di camminare nell'aria per superare strategicamente gli avversari costretti al suolo. Non combattono necessariamente fino alla morte. Optano per la sopravvivenza e per l'incessante capacità di adempiere ai compiti assegnati, a meno che fuggire non distrugga qualsiasi possibilità di adempiere la loro missione. Quando un orrore corazzato viene distrutto, la sua armatura si dissolve in un ammasso di scorie.



Potere dell'arma (Sop): I poteri magici che creano un orrore corazzato solitamente gli forniscono anche la capacità di conferire alle armi taglienti un potere magico come azione gratuita. Il potere magico dell'arma ha effetto solo fintantoché questa si trova nelle mani della creatura, dato che proviene non dall'arma in se stessa ma dall'orrore corazzato. Per stabilire di quale potere sia dotata l'arma da mischia, tirare 1d12 e consultare la lista che segue. Le capacità delle armi funzionano come le capacità speciali dello stesso nome per le armi magiche come descritto nella Guida del DUNGEON MASTER.

1-3: Nessuna

4: Affilata

5: Esplosione di fiamme

6: Esplosione folgorante

7: Ferimento

8: Folgorante

9: Gelida

10: Infuocata

11: Tonante

12: Velocità

Immunità agli incantesimi (Str): Il creatore di un orrore

corazzato può renderlo immune a tre incantesimi scelti al momento della creazione. Immunità tipiche sono fulmine, palla di fuoco e tempesta di ghiaccio. Tutti gli orrori corazzati sono immuni ai dardi incantati.

Camminare nell'aria (Str): Come l'incantesimo che ha lo stesso nome, è utilizzabile esclusivamente dall'orrore corazzato.

Caduta morbida (Mag): Una capacità magica che funziona come l'incantesimo omonimo, utilizzabile esclusivamente dall'orrore corazzato.

Costrutto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, alle malattie e a simili effetti. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia e morte per danno massiccio.

Vedere invisibilità (Sop): Gli orrori corazzati vedono oggetti ed esseri invisibili normalmente, come se beneficiassero sempre dell'incantesimo vedere invisibilità.

CREARE ORRORI CORAZZATI

I segreti relativi alla costruzione di un orrore corazzato non fanno parte della comune conoscenza magica. Sono implicati patti così terribili che solo le anime malvagie avrebbero mai voglia di accettare. Maghi malvagi al 18° livello potrebbero essere in possesso delle risorse necessarie a risalire a tali segreti, benché non esista alcuna garanzia che essi abbiano poi voglia di pagarne il prezzo.

NEI REAMI

Nella storia dei Reami, gli ultimi cinquemila anni hanno visto il sorgere di radiosi imperi umani, regni quali quelli di Imaskar e Netheril.

Molti di questi regni incredibilmente potenti fecero dei poteri magici il loro scopo ultimo, e alla fine, l'assuefazione ai poteri magici pose fine ai regni. Gli antichi maghi re sono passati, ma nelle armerie dimenticate e nelle città sepolte, i loro "fedeli" orrori corazzati ancora rimangono, pronti a eseguire gli antichi ordini.

PANTERA SPETTRALE

Bestia magica Grande (Incorporeo)

Dadi Vita: 3d10+9 (25 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m

CA: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale)

Attacchi: Morso +6 mischia

Danni: Morso 1d8+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di paura

Qualità speciali: Forma spettrale, tocco fantasma, guarigione rapida 2, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 16, Int 13, Sag 14, Car 15

Abilità: Ascoltare +10, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +3°, Osservare +10, Saltare +7

Talenti: Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: +9 DV (Grande)

Le pantere spettrali sono misteriose creature che si nutrono della paura e della carne delle loro prede. Preferiscono la carne di creature intelligenti, poiché la loro paura è più appagante.

Le pantere spettrali sembrano pantere nere più grosse del normale, lunghe dai 3 ai 3,6 metri, con corpi traslucidi e quasi privi di sostanza, come effetto illusorio del loro pelo. Hanno occhi neri sui quali la luce non si riflette.

Le pantere spettrali hanno scurovisione fino a una distanza di 36 metri.

COMBATTIMENTO

Le pantere spettrali cacciano le prede, spesso per ore, nutrendosi il più possibile della loro paura prima di lanciarsi contro di loro e ucciderle.

Aura di paura (Sop): Le pantere spettrali irradiano un'aura di paura fino a una distanza di 9 m. I personaggi che si trovano nel raggio devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 13) ogni minuto o rimanere scossi e subire una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza.

Forma spettrale (Sop): Tre volte al giorno, una pantera spettrale può diventare incorporea per 10 minuti alla volta. Mentre è in questo stato incorporeo, la sua CA diventa 12 (-1 taglia, +1 Des, +2 deviazione) e guadagna tutte le qualità speciali di una creatura incorporea. La pantera spettrale spesso attacca in questo stato usando la sua capacità di tocco fantasma.

Tocco fantasma (Sop): La pantera spettrale ha la capacità di tocco fantasma che le permette di attaccare normalmente le creature incorporee. Mentre è incorporea, la creatura può attaccare normalmente anche bersagli corporei.

Abilità: Le pantere spettrali hanno un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente. *Il bonus di Nascondersi della creatura aumenta di +8 quando si trova nell'ombra.

NEI REAMI

Le pantere spettrali sono una scoperta recente in Faerûn. L'attenzione degli studiosi si è rivolta verso di esse in seguito alle numerose morti orribili che si sono succedute negli ultimi anni in varie città

da Waterdeep a Hlondeth. Le vittime erano tutte maghi d'ombra: incantatori arcani che convogliano il potere della misteriosa trama d'ombra. Gli studiosi speculano sul fatto che le pantere spettrali siano in qualche modo capaci di usare questo tipo di magia, oppure che i maghi d'ombra abbiano in comune un nemico micidiale che impiega queste creature come suoi sicari. Altri invece affermano che, in particolari circostanze, gli incantesimi lanciati dai maghi d'ombra potrebbero evocare delle pantere spettrali incontrollate che si ribellano ai propri evocatori.

PERYTON

Bestia magica Media

Dadi Vita: 5d10+5 (32 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 6 m, volare 18 m (scarsa)

CA: 16 (+3 Des, +3 naturale)

Attacchi: 2 artigli +8 mischia, 2 schianti +6 mischia, morso +6 mischia

Danni: Artiglio 1d4+3, schianto 1d3+1, morso 1d6+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Strappa-cuore

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+1, olfatto acuto

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

Caratteristiche: For 17, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +9, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +5, Osservare +9

Talenti: Attacco in Volo, Multiattacco

Clima/Terreno: Foreste, colline e montagne temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (4)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Come i cacciatori che uccidono gli animali per ricavarne pezzi da trofeo, i peryton cacciano gli umani per strappare loro il cuore.

I peryton hanno il corpo di un'aquila gigante della lunghezza di 2,1 metri e la testa di un cervo purpureo demoniaco. Piuttosto che volare in alto come gli uccelli predatori tradizionali, i peryton preferiscono tenere rotte di attacco volando vicino alla terra, piombando sulle prede

ignare e attaccandole con artigli, corna e con un morso terribile.

I peryton sono stati creati da una divinità folle e malvagia, e come conseguenza di questa origine sono creature tristi e miserabili che odiano la vita. I peryton credono di poter ascendere a una esistenza migliore consumando il cuore "perfetto" di umani o umanoidi e vivono nella speranza di trovarlo, strapparli, e di nutrirsi subito per cambiare immediatamente la loro condizione di vita. Alcuni peryton credono che il cuore perfetto debba essere divorato in condizioni specifiche e per questo tengono prigionieri gli umanoidi catturati, "preparandoli" a morire di fame, e perfino costringendoli a procreare. Non si sa se questi metodi siano realmente efficaci, ma sta di fatto che hanno un'immediata e ovvia conseguenza: i peryton non hanno una loro ombra, e proiettano quella dell'ultima creatura di cui hanno divorato il cuore.

I peryton capiscono il Comune e un altro linguaggio per punto di bonus di Intelligenza, ma non sanno parlare.

COMBATTIMENTO

I peryton svolazzano sulle cime delle colline o sopra i boschi per attaccare dall'alto quelle creature che a loro sembrano più vulnera-



bili. Contro gli avversari deboli o incapaci di usare magie, fuggono dopo questo attacco iniziale per aggirarli e piombare nuovamente dall'alto. Contro prede in grado di usare la magia, o se sono certi di essere stati visti, i peryton combattono in mischia e usano le ali per saltare e librarsi all'altezza della testa, facendo roteare i loro palchi massicci, graffiando con gli artigli e mordendo i bersagli che sembrano più teneri.

Strappa-cuore (Str): I peryton di solito tengono in riserbo i loro artigli e il morso e li usano per portare l'attacco finale, dato il loro desiderio pressante di consumare i cuori delle vittime. I peryton cercano sempre di infliggere il colpo di grazia su avversari indifesi (legati, bloccati, addormentati, paralizzati o privi di sensi). Come azione di round completo, il peryton infligge un colpo critico automatico. Se l'avversario sopravvive ai danni, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + i danni subiti) o morire. Se il colpo di grazia è mortale, il peryton squarcia il petto e strappa il cuore della sua vittima. Un personaggio a cui è stato strappato il cuore in questo modo può essere ancora riportato in vita con un incantesimo *resurrezione*, ma non con *rianimare morti*.

SOCIETÀ DEI PERYTON

I peryton talvolta volano e cacciano in gruppo, ma hanno difficoltà a cooperare in combattimento: ogni peryton teme che uno dei suoi compagni consumi il cuore perfetto, la chiave per fuggire dalla loro misera esistenza. Hanno pochi interessi a combattere costrutti, non morti, parassiti, creature incorporee e altri esseri che non hanno cuori pulsanti. Nemmeno gli elfi (ma i mezzelfi sì) sono annoverati tra i bersagli dei peryton, un peryton ucciderà un elfo per rancore o vendetta, ma non mangerà mai il suo cuore.

NEI REAMI

A nord sul Dorso del Mondo, Re Obould, capo degli orchi Molte-Frecce, ha negoziato con successo con i peryton. Re Obould ha dato loro schiavi e prigionieri in cambio della promessa di allontanare tutti gli intrusi dai suoi confini orientali, lasciandogli la libertà di concentrare la sua attenzione sulle Marche d'Argento a sud. Non è stato un patto difficile dato che i peryton per istinto cercano di uccidere qualsiasi cosa si muova.



rimm, telepatia, RI 15
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +7
Caratteristiche: For 12, Des 13, Cos 12, Int 18, Sag 16, Car 17
Abilità: Ascoltare +5, Cercare +7, Concentrazione +9, Conoscenze (arcano) +11, Intimidire +8, Osservare +8, Percepire Inganni +8, Sapienza Magica +11
Talenti: Incantesimo Focalizzato (a scelta), Incantesimo Inarrestabile, Multiattacco

Clima/Terreno: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o sciami (3-30)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio, come stregoni

I phaerimm sono incantatori malvagi che cancellerebbero volentieri dalla faccia della terra tutti gli altri esseri viventi, se non fosse che la diretta conseguenza sarebbe una penuria di schiavi servizievoli da poter torturare a proprio piacimento.

I phaerimm sembrano delle maniche a vento alte da 3 a 3,6 metri sotto

una testa ovoidale provvista di enormi fauci e circondata da quattro braccia dotate di artigli. Al di sotto di essa, i loro lunghi corpi sinuosi si assottigliano fino a formare un letale pungiglione. Sono potenti incantatori e ottengono livelli come stregoni nel corso delle loro vite secolari. Molti phaerimm anziani sono stregoni dal 15° al 20° livello; alcuni hanno anche portato avanti studi magici avanzati, come quelli degli arcimaghi umani. Le capacità magiche dei giovani phaerimm non sono però così ben sviluppate.

Se i phaerimm fossero meno cattivi, sarebbero forse più strani e difficili da comprendere, ma il loro fortissimo impulso a causare male li rende piuttosto prevedibili. Comunicano l'uno con l'altro variando la velocità del vento attorno ai loro corpi oppure telepaticamente con gli altri esseri viventi. Comprendono il Comune e vari altri linguaggi.

COMBATTIMENTO

I phaerimm possono essere dei combattenti pericolosi, ma considerano il combattimento fisico come un segno di debolezza. Usare il pungiglione o altre armi per difendersi vuol dire che le loro capacità magiche non sono state sufficienti. Di conseguenza, i phaerimm attaccano in corpo a corpo solo se costretti, anche quando non hanno magie potenti. I phaerimm di basso livello si degnano di usare spade perfette, anche se preferiscono il falchion.

Come incantatori, i phaerimm prediligono effetti di charme, comando e illusione al posto di incantesimi che infliggono danni, ma se è il caso scagliano anche una *palla di fuoco*. I phaerimm anziani più potenti spesso sfruttano lo charme o la capacità di estasiare altre creature affinché combattano al posto loro. Talvolta iniziano il combattimento solo per assistere alla carneficina che si può scatenare in questo modo fra gli stessi alleati e compagni. I phaerimm amano anche evocare esterni, ma sono in genere troppo orgogliosi per usare incantesimi di evocazione di basso livello per richiamare animali comuni e altre creature minori.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla Tempra (CD 15); effetto iniziale paralisi per 2d4 round e levitazione a qualche decina di centimetri dal terreno, a fluttuare indifeso; danno secondario paralisi per 1d3 ore.

PHAERIMM

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 3 m, volare 9 m (buona)

CA: 18 (+1 Des, -1 taglia, +8 naturale)

Attacchi: 4 artigli +3 mischia (o falchion perfetto +0 mischia, 3 falchion perfetti -4 mischia), morso +1 mischia, pungiglione +1 mischia

Danni: Artiglio 1d6+1 (o falchion 2d4+1), morso 2d6, pungiglione 1d8 più veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m (morso 0 m, deve essere in lotta)

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Visione totale, immunità, magia dei phaerimm



Visione totale (Str): I phaerimm sono per natura in grado di individuare la magia, di vedere oggetti e creature invisibili, astrali e incorporei, fino a una distanza di 36 metri.

Immunità (Str): I phaerimm sono immuni agli effetti di metamorfosi e pietrificazione.

Volare (Sop): Un phaerimm può volare come per l'incantesimo, come azione gratuita, alla velocità di 9 metri. Un phaerimm che non può volare (perché, ad esempio, viene colto all'interno di un campo antimagia) cade.

Magia dei phaerimm (Mag): I phaerimm lanciano i loro incantesimi da stregone come se fossero capacità magiche, senza bisogno di componenti verbali, somatiche o materiali.

NEI REAMI

Millenni fa, i phaerimm avevano pianificato di distruggere tutta la vita di Faerûn. Ebbero successo nel far crollare il potente impero di Netheril e nel devastare l'area oggi conosciuta come il Deserto dell'A-nauroch, ma furono fermati dall'intervento degli sharn anziani. Gli sharn imprigionarono molti phaerimm in campi magici al di sotto dell'A-nauroch. Solo pochi phaerimm riuscirono a sfuggire a questa prigionia. Alcuni di questi fuggitivi vivono oggi a Myth Drannor, sprecando il loro potere in diatribe politiche interne. Altri hanno conquistato la città beholder di Ooltul e stanno cercando di penetrare le barriere degli sharn per liberare i loro compagni.

Resistenza agli incantesimi (Str): Ogni tre livelli guadagnati dai phaerimm come stregoni, la loro resistenza agli incantesimi aumenta di +1.

PIPISTRELLO DELLE PROFONDITÀ

	Cacciatore notturno Bestia Media	Pipistrello d'ossa Non morto Medio	Sinistro Bestia magica Grande
Dadi Vita:	2d10+2 (13 pf)	4d12 (26 pf)	4d10+12 (34 pf)
Iniziativa:	+3 (Des)	+1 (Des)	+1 (Des)
Velocità:	3 m, volare 15 m (perfetta)	3 m, volare 15 m (normale)	3 m, volare 15 m (perfetta)
CA:	14 (+3 Des, +1 naturale)	13 (+1 Des, +2 naturale)	17 (+1 Des, -1 taglia, +4 deviazione, +3 naturale)
Attacchi:	Stoccata di coda +1 mischia, morso -4 mischia	Morso +3 mischia, 2 artigli -4 mischia	Morso +7 mischia
Danni:	Coda 1d6, morso 1d6, artiglio 1d4	Morso 1d6+1 più paralisi	Morso 1d6+6
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Presenza terrificante	Paralisi	Blocca mostri
Qualità speciali:	-	Immunità alle armi, vedere invisibilità, non morto	Deviazione dei proiettili, RI 13
Tiri salvezza:	Temp +4, Rifl +6, Vol +0	Temp +1, Rifl +2, Vol +4	Temp +7, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche:	For 10, Des 16, Cos 13, Int 11, Sag 11, Car 10	For 12, Des 13, Cos -, Int 6, Sag 10, Car 14	For 19, Des 13, Cos 16, Int 12, Sag 14, Car 13
Abilità:	Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Orientamento +3, Osservare +5	Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +6	Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +2, Osservare +11
Talenti:	Multiattacco	Attacco in Volo	Attacco in Volo, Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Calata (2-12)	Stormo (2-8)	Banda (2-7)
Grado di Sfida:	1	2	3
Tesoro:	Standard	Nessuno	Nessuno
Allineamento:	Generalmente neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Generalmente legale neutrale
Avanzamento:	3-6 DV (Grande)	-	5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)

PIPISTRELLO
DELLE
PROFONDITÀ

I pipistrelli delle profondità rappresentano la varietà Faerûniana dei normali pipistrelli, nota perché tali creature sono attive sia in superficie che nel Sottosuolo.

CACCIATORE NOTTURNO

I cacciatori notturni sono pipistrelli feroci che emettono strane e acute grida echeggianti, quando stanno per attaccare una preda. Sono grandi creature (l'apertura alare supera i 2 metri), dotate di una coda lunga e triangolare, affilata come un rasoio. Ricoperti di una vellutata pelliccia nera, possono avere occhi viola, arancioni o rossi.

Sono dotati di scurovisione fino a una distanza di 54 metri.

Combattimento

Gli stormi di cacciatori notturni calano in picchiata per mordere la preda, infliggendole tagli con gli artigli delle ali e trafiggendola con l'agile coda. Spesso la loro tattica di caccia si basa su appostamenti: volano a bassa quota e si nascondono dietro collinette, creste, alberi o stalagmiti, terrorizzando la potenziale vittima con le loro strida mentre si avvicinano.

Presenza terrificante (Str): Mentre combattono, i cacciatori notturni emettono delle strida che hanno del soprannaturale e snervano gli avversari deboli. Le creature con meno di 2 DV che si trovano entro un raggio di 9 metri da un cacciatore notturno urlante, devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 11), o rimanere scosse per 5d6 round. I personaggi scossi subiscono una penalità al morale di -2 ai tiri per colpire, alle prove e ai tiri salvezza.

Nei Reami

I cacciatori notturni sono a volte chiamati dragazhar, dal nome del primo avventuriero che ne addomesticò uno. Tali creature possono anche trovarsi al servizio di maghi drow nel Sottosuolo come famigli.

PIPISTRELLO D'OSSA

I pipistrelli d'ossa sono creature non morte che operano quali messaggeri, guardiani e alleati in battaglia di chierici e maghi malvagi, nonché di potenti non morti (come lich e vampiri). Hanno l'aspetto di scheletri di pipistrelli giganti, con un'apertura alare di 1,5 metri e vuoti occhi neri.

I pipistrelli d'ossa sono dotati di scurovisione fino a una distanza di 36 metri.

Combattimento

I pipistrelli d'ossa si avvicinano in perfetto silenzio, non emettendo mai uno stridio, precipitandosi all'attacco con il loro morso agghiacciante.

Paralisi (Sop): Il morso di un pipistrello d'ossa paralizza tutte le

creature viventi (tranne gli elfi) a meno che la vittima non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 14). Un personaggio paralizzato non è in grado di muoversi per 1d6+2 minuti.

Immunità alle armi (Str): Mancando di muscoli e di organi interni, i pipistrelli d'ossa subiscono danni dimezzati dalle armi perforanti o taglienti.

Vedere invisibilità (Sop): I pipistrelli d'ossa sono in grado di vedere oggetti e creature invisibili entro un raggio di 18 metri.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, ai veleni, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Nei Reami

I pipistrelli d'ossa sono i compagni preferiti di molti Maghi Rossi (in particolare modo di quelli dediti allo studio della necromanzia), dei membri della Confraternita Arcana e di potenti non morti.

SINISTRO

I sinistri sono misteriose creature nere come l'inchiostro. Ricordano le razze, non è possibile riuscire a distinguerne la testa o il collo, e le loro ali, potenti e muscolose, non mostrano alcun osso. Hanno un'apertura alare di circa 2,7 metri. Una capacità naturale di levitazione permette loro di librarsi immobili a mezz'aria. Si sono guadagnate questo appellativo oscuro a causa del loro aspetto raccapricciante e del loro comportamento, tuttavia non sono creature malvagie.

I sinistri sono sempre silenziosi e usano una primitiva forma di telepatia, efficace entro un raggio di 6 metri, per comunicare tra di loro. A dispetto della loro natura silenziosa, amano la musica, sia vocale che strumentale e sovente si radunano per ascoltare quei bardi accampati all'aperto intorno a un falò.

I sinistri sono dotati di scurovisione fino a una distanza di 48 metri.

Combattimento

I sinistri possiedono un poderoso morso, ma le loro capacità più potenti sono di natura magica.

Blocca mostri (Mag): I sinistri possono lanciare l'incantesimo *blocca mostri* una volta al giorno. Solitamente si riservano di usare tale capacità per sfuggire a creature più potenti, però possono ricorrervi anche mentre stanno cacciando, nel caso in cui siano particolarmente affamati.



Deviazione dei proiettili (Sop): I sinistri sono circondati da un campo di forza del raggio di 1,5 metri, che li aiuta a deflettere attacchi in mischia (rappresentato da un bonus di deviazione +4 alla CA). Inoltre, tale campo è in grado di fermare gli attacchi con proiettili, respingendo i proiettili normali e assorbendo incantesimi quali *frecia acida di Melf* e *dardo incantato*.

Nei Reami

I sinistri errano nel mondo di superficie durante le ore notturne, fluttuando poi per tutto il Sottosuolo. Più di un Arpista è riuscito a conquistarsi la compagnia di un sinistro cantando e suonando sera dopo sera davanti a un fuoco da campo.

PROGENIE ABISSALE

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 14d8+42 (105 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 6 m, nuotare 6 m

CA: 14 (+1 Des, -1 taglia, +4 naturale)

Attacchi: 3 morsi +13 mischia, 3 botte +11 mischia; o arma da mischia (taglia Media o inferiore) +9/+4, 2 armi da mischia (taglia Media o inferiore) +5, 3 morsi +11 mischia

Danni: Morso 2d6+4; botta 1d4+2; o arma +4, arma +2, morso 2d6+2

Faccia/Portata: 4,5 m per 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: *Blocca mostri*, stritolamento

Qualità speciali: Copertura, capacità magiche, immunità ai veleni, RI 27

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +12

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 17, Int 17, Sag 16, Car 4

Abilità: Artigianato (costruire trappole) +13, Ascoltare +12, Conoscenze (mostri) +13, Nascondersi +7, Osservare +13, Percepire Inganni +12

Talenti: Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Maestria, Multiattacco, Riflessi da Combattimento, Spinta Migliorata

Clima/Terreno: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario o covata (1 più 3-24 discendenti)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 15-16 DV (Grande); 17-32 DV (Enorme); 33-42 DV (Mastodontico)

Le progenie abissali sono mostri scellerati che generano tutta una serie di altri mostri; una singola progenie abissale può rappresentare una pericolosa minaccia per una vasta area anche per gli avventurieri più vigili e ben armati.

Si tratta di una sfera elastica del diametro di 4,2 metri, di carne chiazzata grigia e marrone. Ne fuoriescono sei braccia, che possono raggiungere la lunghezza di 6 metri ciascuna. Tre di queste sono efficienti tentacoli in grado di impugnare armi, manipolare piccoli oggetti o stringersi intorno agli avversari. Le altre tre somigliano a lunghi serpenti, terminanti in mascelle dentate. Dozzine di lunghi steli oculari retrattili e flessibili, ricoprono il corpo della creatura, anche se una progenie abissale ne usa solo tre o quattro alla volta, mantenendo tutte le altre in posizione di riposo.

COMBATTIMENTO

Le progenie abissali si costruiscono le tane in caverne, dungeon o rovine, e preferiscono lasciare la difesa ai loro discendenti, creando tutt'intorno una serie di trappole astute e mortali. Se un personaggio riuscisse a eludere tali protezioni finirebbe per ritrovare la progenie abissale trincerata in una stanza con svariate vie di fuga disponibili.

Una progenie abissale attacca con tutti e sei gli arti contemporaneamente. I suoi tentacoli possono attaccare con le armi, dare botte che infliggono danni contundenti, oppure avvinghiarsi intorno all'avversario. Ricorre alle sue mascelle per attaccare al fianco un avversario impegnato a lottare contro i tentacoli armati, ottenendo un bonus di attacco +2.

Blocca mostri (Mag): Una volta ogni 3 round, una progenie abissale può lanciare un incantesimo *blocca mostri* come uno stregone di 14° livello. Ricorrerà ai suoi tentacoli per stritolare il nemico trattenuto.

Stritolamento (Str): Se una progenie abissale effettua con successo un attacco con un tentacolo, può afferrare la vittima, compiendo una prova di lottare gratuita che non provoca un attacco di opportunità. Se la progenie abissale vince la prova di lottare, stritola la vittima afferrata, infliggendole 1d4+4 danni per ogni round fin quando la vittima non riesca a liberarsi dalla presa.

Copertura: Generalmente una progenie abissale si nasconde, semi sepolta, in mezzo a un mucchio precario di monete scivolose o altri simili tesori. Tali oggetti le forniscono metà copertura (bonus di +4 alla CA, bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi) finché non viene tirata fuori dal suo nascondiglio.

Capacità magiche (Mag): Una progenie abissale può ricorrere alle seguenti capacità magiche, come uno stregone di 14° livello: *individuazione dei pensieri* e *respiare sott'acqua* (a volontà), *guarire* (solo se stessa, 1 volta al giorno).

DISCENDENTE

Attraverso inspiegabili sistemi naturali, le progenie abissali possono crescere e generare qualsiasi creatura originaria del Piano Materiale che essi abbiano divorato almeno una volta (esclusi gli esterni, gli elementali, i non morti, o altre creature che abitino in due piani di esistenza). Un discendente presenta lo stesso tipo, gli stessi attacchi naturali, capacità magiche, allineamento e intelligenza della creatura divorata dalla progenie abissale, e mantiene le capacità apprese (capacità, abilità e talenti della classe) come pure qualche brandello di memoria della precedente esistenza. Un discendente cresce in 1d4 giorni all'interno del corpo della progenie abissale, quindi ne emerge pienamente formato e pronto all'azione immediata. Un discendente è del tutto leale alla progenie abissale che l'ha procreato, e non lo si potrà costringere ad attaccare il suo "progenitore" nemmeno ricorrendo alla magia.

NEI REAMI

Scoperte originariamente dai nani dorati del Reame delle Profondità, nelle caverne sotterranee sotto lo Shaar Orien-



tale, le progenie abissali sono state in grado di resistere nei secoli ai tentativi, a opera di nani, drow, duergar, manti assassini, illithid e aboleth, di sterminarli. In anni più recenti, sono stati catturati e trasferiti da agenti Zhentarim per bloccare le rotte commerciali di carovane concorrenti.

Un gruppo di maghi della città di Skullport, stabilitisi molto al disotto di Waterdeep, si dedica all'allevamento delle progenie abissali per soddisfare le particolari esigenze o gli strani gusti di ricchi clienti. Presso il loro negozio, un magazzino trasformato in bottega e conosciuto come "Orrori in affitto", una progenie abissale si vende per oltre 10.000 mo.

Le progenie abissali, tuttavia, sono ben più di semplici "fabbrica mostri": un geniale intelletto si cela infatti dietro il loro ripugnante aspetto. Nelle terre meridionali di Calimshan, Tethyr, Amn e il Golfo di Vilhon, una progenie abissale (chiamata "grappolodizanne" nella cattiva traduzione del suo vero nome) lavora in combutta con una combriccola di malvagie creature che usano la magia, note con il nome di Runa Contorta. Le sue motivazioni sono imperscrutabili, ma è evidente che tale mostro ritiene di aver qualcosa da guadagnare dalla cooperazione con quelle perverse creature.

PTERADE

Mutaforma Grande (Rettile)

Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m, volare 9 m (normale) con ali; volare 15 m (buona) come pterodattilo

CA: 16 (-1 taglia, +7 naturale)

Attacchi: 2 artigli +7 mischia; morso +2 mischia

Danni: Artiglio 1d6+5; morso 1d8+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 20, Des 11, Cos 16, Int 10, Sag 15, Car 9

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8, Saltare +8, Scalare +12

Talenti: Attacco Poderoso; Attacco in Volo come pterodattilo

Clima/Terreno: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, stormo (11-30) o tribù (31-100)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 5-12 DV (Grande)

Questo popolo rettile vive nelle giungle più inaccessibili, mutando alla forma di pterodattili per lanciarsi addosso alle prede.

Gli pteradi nella loro forma naturale sono spesso scambiati per lucertoloidi, anche se sono più grandi e magri e non hanno code. Il loro corpo è ricoperto da piccole e lucide scaglie, la cui tonalità varia dal verde oliva a toni del marrone rossastro. Hanno mani lunghe e unghie affilate per lacerare gli avversari, mentre i loro piedi artigliati servono per scalare più agevolmente.

Gli pteradi hanno altre due forme. Possono trasformare le loro braccia in potenti ali membranose che permettono loro di volare e, anche se sono relativamente lenti e goffi, possono usare comunque i loro artigli per attaccare gli avversari a terra, ma devono atterrare immediatamente dopo aver sferrato l'attacco. L'altra forma è quella di un piccolo pterodattilo con un'apertura alare di 4,5 m. In questa forma, attaccano con gli artigli degli arti inferiori (il

bonus di attacco e i danni restano invariati), e ottengono Attacco in Volo come talento bonus.

Gli pteradi parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

Gli pteradi sono feroci e di pessimo temperamento, e amano essere crudeli. A loro poco importa di elaborare strategie, a meno che non debbano compiere razzie su piccoli villaggi. Preferiscono attaccare in volo, atterrando sugli avversari per colpire velocemente anche con gli arti superiori. In grandi gruppi, talvolta usano grandi lance unciniate (bonus di attacco +8 mischia, danni 1d8+7).

NEI REAMI

Gli pteradi sono nativi delle giungle di Chult, dove considerano nemici sia le tribù umane che quelle goblin, e sono in competizione con loro per territorio e risorse. Un gruppo di diverse dozzine di pteradi si è unito nell'assalto di Kaverin Ebonhand all'antica città di Mezro nel Chult nell'Anno della Viverna (1363 CV), ma quasi tutti sono fuggiti quando il loro capo umano è stato ucciso dai difensori della città.

QUAGGOTH

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +4 (Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m, scalare 9 m

CA: 14 (+4 naturale)

Attacchi: 2 artigli +7 mischia, morso +2 mischia; o randello +7 mischia

Danni: Artiglio 1d4+4, morso 1d4+2; o randello 1d6+6

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Ira

Qualità speciali: Olfatto acuto, immunità alla paura

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +3, Vol +4

Caratteristiche: For 18, Des 11, Cos 15, Int 7, Sag 12, Car 10

Abilità: Ascoltare +7, Cercare +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +6, Nascondersi +3*, Osservare +3, Scalare +12

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, squadra di caccia (4), clan (16-48) o legione (200)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I quaggoth sono i perdenti malvagi del Sottosuolo. La loro ferocia e il loro fisico, che arriva a 2,1 metri di altezza, li rendono terribili avversari, ma non possono competere con le astuzie magiche di drow, illithid e altre civiltà sotterranee. Praticamente metà della popolazione quaggoth è allo stato libero; l'altra metà è schiava di una razza sotterranea.

A causa del loro aspetto bestiale e del loro dialetto latrato e ingarbugliato del Sottocomune, poco distinguibile come linguaggio, gli avventurieri spesso li chiamano "orsi delle profondità". La loro pelliccia è naturalmente bianca, ma circa la metà dei quaggoth liberi (la stessa che usa le armi) la tinge o colora per mimetizzarsi meglio nel Sottosuolo. Questi quaggoth si chiamano tra loro "quelli che seguono la magia", che nel loro



caso significa "migliorare con quello che la natura ci offre".

L'altra metà dei quaggoth "segue la bestia" e rifiuta di usare armi, anche se le ha a disposizione. Essi non si tingono la pelliccia, confidando nella ferocia e nella rapidità per compensare la mancata mimetizzazione nell'oscurità.

A parte le differenze nel cacciare e nel combattimento, ciò che contraddistingue i seguaci della magia dai seguaci della bestia sta nel modo in cui divorano le loro prede. I primi preferiscono cucinare il loro cibo, specie umani e nani, del cui sapore altrimenti non sono amanti, mentre i secondi preferiscono divorare la preda cruda, possibilmente ancora viva o in procinto di morire.

COMBATTIMENTO

I seguaci della bestia cacciano le prede e tendono agguati, ma si affidano esclusivamente a cariche precipitose, alla ferocia e ad attacchi per lottare. I seguaci della magia, invece, sono molto più propensi ad adottare tattiche rudimentali, simulare la fuga dirigendosi verso un'imboscata tesa dai propri compagni, o fuggire veramente aspettando il giorno successivo per riprendere il combattimento. Gli schiavi quaggoth, invece, desiderano in parte la morte e per questo spesso continuano a combattere anche quando il loro padrone ha dato loro l'ordine di fuggire.

Ira (Str): Un quaggoth che subisce danni in combattimento ha una probabilità del 50% di cadere in uno stato d'ira berserker nel round successivo artigliando e mordendo all'impazzata finché non muore o non uccide l'avversario. In questo stato, ottiene un +4 alla Forza e un -4 alla CA ma non può porvi fine volontariamente. I seguaci della magia hanno solo 1 probabilità su 6 di cadere in questo stato d'ira, ma se lo fanno lasciano cadere le loro armi e combattono con gli artigli.

Abilità: *I seguaci della magia ottengono un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi in zone ombrose grazie al loro pelo scuro.

SOCIETÀ DEI QUAGGOTH

Un quinto dei clan quaggoth liberi è composto sia da seguaci della magia che da seguaci della bestia. I clan rimanenti seguono una sola tradizione, in accordo alla preferenza del maschio dominante del clan. I quaggoth schiavi usano qualsiasi arma imposta dal loro capo, ma sono pochi quelli che colorano la loro pelliccia, mentre quasi tutti cadono in stato d'ira come se fossero seguaci della bestia. Quei pochi quaggoth che ottengono livelli come personaggi non possono però lanciare incantesimi.

NEI REAMI

I quaggoth liberi sono sparsi per tutto il Sottosuolo. I quaggoth schiavi al servizio delle civiltà malvagie del Sottosuolo vengono usati come guardie e allevatori di ragni dai drow; o come semplici servitori e berserker da sacrificare dagli illithid di Oryndyll. Al nord, sotto la Brughiera dei Troll, i clan quaggoth che "seguono la magia" e le tribù di orchi si sono uniti per creare delle nuove tribù in grado di resistere meglio ai tentativi esterni di schiavizzarli. Queste tribù di

quaggoth, orchi e mezzosangue si chiamano fra loro "cacciatori di ragni", in omaggio alla costante pressione da parte degli schiavisti drow. I mezzosangue sono molto più quaggoth che orchi, sebbene leggermente più deboli rispetto alla loro parte bestiale. Sono sempre più forti degli altri orchi e di solito ottengono livelli come barbari.

RAGNO SOTTERRANEO

	Ragno peloso	Ragno spada
Dadi Vita:	Parassita Piccolissimo	Parassita Grande
Iniziativa:	1/8 d8 (1 pf)	5d8+10 (32 pf)
Velocità:	+2 (Des)	+0
CA:	6 m, scalare 3 m	6 m, scalare 6 m
Attacchi:	20 (+2 Des, +8 taglia)	17 (-1 taglia, +8 naturale)
Danni:	Morso +3 mischia	8 zampe +6 mischia, morso +1 mischia
Faccia/Portata:	Morso 1d2-5 più veleno	Zampa 1d6+4, morso 1d8+2 più veleno
Attacchi speciali:	15 cm per 15 cm/0 cm	3 m per 3 m/1,5 m
Qualità speciali:	Veleno	Traffiggere, veleno
Tiri salvezza:	Immunità ai veleni	-
Caratteristiche:	Temp +2, Rifl +2, Vol +0	Temp +6, Rifl +1, Vol +1
Abilità:	For 1, Des 14, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 2	For 18, Des 10, Cos 14, Int -, Sag 11, Car 3
	Nascondersi +25, Osservare +15, Saltare +4, Scalare +6	Nascondersi +7, Osservare +15, Saltare +13, Scalare +14



Illustrazione di C. Crabbler

Clima/Terreno:	Terreni caldi e temperati, sotterranei
Organizzazione:	Famiglio (1) o sciame (2-20)
Grado di Sfida:	1/2
Tesoro:	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale
Avanzamento:	-

Foreste calde e sotterranei
Solitario o covata (2-5 in recinti drow)
5
Nessuno
Sempre neutrale
-

Alcune varietà di ragni sono comuni nel Sottosuolo, o almeno nelle zone abitate dai drow. Qui, infatti, vivono in relativa sicurezza perché la loro specie è sacra a Lolth e, grazie alla notevole quantità di cibo che possono trovare negli insediamenti più grandi, prosperano in tutte le aree del Sottosuolo controllate dai drow.

RAGNO PELOSO

Questi ragni neri pelosi, delle dimensioni di una mano ma dal morso vorace e pericoloso vivono nelle giungle, nel Sottosuolo, nelle tombe e nelle caverne. Non fanno ragnatele proprie, ma si muovono rapidamente su quelle degli altri ragni. I ragni pelosi hanno scurovisione fino a una distanza di 18 m.

Combattimento

I ragni pelosi cacciano in gruppo, sciamando sulle vittime e mordendole, strappando loro grossi lembi di pelle. Su una creatura di taglia Media possono attaccarsi contemporaneamente fino a 40 ragni pelosi.

Veleno (Str): Chi viene colpito dall'attacco con il morso del ragno peloso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 11) o essere iniettato con il veleno. Il danno iniziale e secondario è 1 danno temporaneo alla Destrezza.

Abilità: I ragni pelosi hanno bonus razziali di +4 alle prove di Nascondersi, +6 alle prove di Saltare e +12 alle prove di Osservare.

Nei Reami

I ragni pelosi sono talvolta usati da maghi e stregoni (specie maghi drow) come famigli, poiché sono in grado di portare piccoli oggetti e di spostarsi su soffitti e pareti. Seguono tutte le regole sui famigli presentate nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*, ma non conferiscono ai loro padroni alcuna capacità insolita.

RAGNO SPADA

I ragni spada hanno un diametro di circa 3,6 metri, con un corpo nero liscio e peloso, striato da pelo marrone scuro. Le loro zampe hanno placche chitinee con le estremità rialzate e affilate come lame di spade, da qui il nome del ragno.

Combattimento

I ragni spada attaccano con le loro zampe affilate come lame in combattimento in mischia. Possono dirigere i loro attacchi contro le creature su tutti i lati, ma di solito non possono attaccare uno stesso avversario con più di quattro zampe.

Traffiggere (Str): Contro avversari potenti, un ragno spada cercherà di saltare in alto nell'aria per atterrarci sopra con tutte e otto le zampe. Effettua solo un tiro per colpire (+5 mischia) ma, se l'attacco riesce, l'avversario subisce i danni di tre zampe se è di taglia

Piccola o inferiore, di quattro zampe se è Medio, di cinque se è Grande, di sei se è Enorme e di tutte e otto se è Mastodontico o più grande. Se il ragno scende da più di 6 metri per effettuare questo attacco, aggiunge +1 danno per ogni zampa.

Veleno (Str): Chi viene colpito dall'attacco con il morso del ragno spada deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16) o essere iniettato con il veleno. Il danno iniziale e secondario è 1d6 danni temporanei alla Forza.

Abilità: I ragni spada hanno bonus razziali di +4 alle prove di Nascondersi, +6

alle prove di Saltare e +12 alle prove di Osservare.

Nei Reami

I ragni spada sono nativi delle giungle di Mhair nel lontano sud. Possono tollerare diverse temperature e habitat, e furono introdotti molto tempo fa nel Sottosuolo da mercanti drow. Sono spesso tenuti in recinti e usati in battaglia dai seguaci drow di Lolth, sotto il controllo delle sacerdotesse della Regina dei Ragni.

SCAVATOMBE

Costrutto Enorme

Dadi Vita: 12d10 (66 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 12 m, scavare 4,5 m

CA: 22 (-2 taglia, +14 naturale)

Attacchi: 2 schianti +14 mischia, morso +9 mischia; o martello da guerra di pietra +14/+9 mischia; o martello da guerra di pietra +7/+2 a distanza (incremento di gittata di 9 m)

Danni: Schianto 2d6+7, morso 2d8+3; o martello da guerra 2d8+10; o martello da guerra 2d8+7

Faccia/Portata: 3 m per 1,5 m/4,5 m (6 m con il martello da guerra)

Attacchi speciali: Nessuno

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/+5, vista cieca, immunità, vulnerabilità al silenzio, capacità magiche, costrutto

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +6

Caratteristiche: For 24, Des 10, Cos -, Int 14, Sag 11, Car 16

Abilità: Ascoltare +15, Cercare +15, Conoscenza delle Terre Selvagge +8, Osservare +8

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro

Clima/Terreno: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, gruppo (2), trincea (4) o tana (20-100)

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Doppio degli oggetti

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 13-24 DV (Enorme)

Gli scavatombe venerano la magia e cercano oggetti magici: è il loro stile di vita. Dalla prospettiva di uno scavatombe, la differenza tra un gruppo di avventurieri e una tomba aperta da poco piena di oggetti magici è che gli avventurieri non sono ancora morti.

Gli scavatombe sono esseri senza volto alti 4,5 metri, fatti di roccia e ferro incantati. Si trovano a loro agio sottoterra, muovendosi guidati da un senso interiore simile al sonar. Scavano con i denti e le loro mani di ferro riducendo in frantumi la roccia di cripte dimenticate, rubando tesori e portando gli oggetti magici nelle loro tane sotterranee. Gli scavatombe comunicano tra loro generando delle vibrazioni ronzanti con la loro pelle. Capiscono il Comune e comunicano con le altre razze telepaticamente. Le comunicazioni con gli avventurieri sono in genere del tipo "lasciate i vostri oggetti magici e andatevene".

COMBATTIMENTO

Gli scavatombe hanno una percezione dello spazio un po' diversa da quella delle altre razze. Dove gli avventurieri vedono roccia senza forma e impenetrabile, uno scavatombe vede un luogo ancora puro e intatto. Gli scavatombe si dirigono verso i potenziali nemici da tutti gli angoli, scavando nella roccia ed emergendo nei luoghi più inaspettati, specie se stanno usando la loro capacità *scolpire pietra*.

Lo scavatombe si avvicinerà a un incantatore il più velocemente possibile per ottenere un attacco di opportunità se il suo avversario decide di lanciare un incantesimo. Se uno o due colpi di martello non dovessero bastare, afferra l'incantatore e lo trascina nelle fauci che ha sullo stomaco. Se sono in inferiorità numerica, gli scavatombe cercano di dividere gli avversari usando *rocce aguzze*, poi sfruttano la portata del loro martello per attaccare uno o due nemici alla volta.

Vista cieca (Str): Gli scavatombe non subiscono penalità in combattimento, in mischia o a distanza, anche se non hanno occhi. Usando il loro sonar, possono individuare tutti i nemici a meno di 36 metri come farebbe un essere in grado di vedere. Oltre questa distanza, essi considerano tutti i nemici come se avessero copertura totale (vedi Capitolo 8 del *Manuale del Giocatore*).

Immunità (Str): Gli scavatombe sono immuni agli attacchi con lo sguardo, a effetti visivi, illusioni e altre forme di attacco che si basano sulla vista.

Vulnerabilità al silenzio: Gli scavatombe che subiscono gli effetti dell'incantesimo *silenzio* perdono la loro capacità di muoversi con il sonar e sono considerati ciechi sotto tutti gli aspetti.

Capacità magiche: Uno scavatombe può creare tre volte al giorno gli effetti di *rocce aguzze* come se fosse un incantatore arcano di 5° livello.

Scolpire pietra (Mag): Fino a sette volte al giorno, gli scavatombe possono usare una capacità equivalente all'incantesimo *scolpire pietra* lanciato da un druido di 6° livello.

Individuazione del magico (Sop): Gli scavatombe possono lanciare *individuazione del magico* a volontà (come l'incantesimo).

Percezione tellurica (Str): Gli scavatombe possono percepire automaticamente la presenza di chi si trova a contatto con il terreno in un raggio di 18 metri.

Costrutto: Immune a effetti che influenzano la mente, veleni, malattie ed effetti simili. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Abilità e talenti: Gli scavatombe ottengono abilità e talenti



come aberrazioni con lo stesso numero di Dadi Vita.

SOCIETÀ DEGLI SCAVATOMBE

Gli scavatombe vennero creati come soldati magici da maghi umani impegnati in una guerra contro incantatori non umani. Nel corso dei secoli, sono divenuti esseri senzienti in grado di aumentare il proprio numero. Grazie in parte a una sorta di memoria razziale, nella quale l'esperienza dei precedenti vive in tutti i loro antenati, essi aderiscono a una sorta di "programma" originale, assestati di tutti gli oggetti magici e trattano gli incantatori non umani come antichi nemici.

Scolpire la pietra è un'ossessione per gli scavatombe. Spesso scolpiscono le pietre che hanno intorno senza nessuno scopo particolare, intagliando angoli, porte o pareti di caverne in forme per loro piacevoli, in modo simile ai guerrieri umani che incidono il legno dei tavoli delle taverne con i loro pugnali.

NEI REAMI

Gli scavatombe vennero creati durante la grande guerra di Netheril contro i phaerimm. L'ossessione degli scavatombe per gli oggetti magici

talvolta viene messa da parte se hanno opportunità di attaccare i loro antichi avversari.

Quando gli avventurieri sono completamente brilli, talvolta parlano della "Tomba". La leggenda dice che gli scavatombe si riuniscono sotto una volta centrale, una sorta di tempio, nelle profondità di quello che oggi è il Deserto dell'Anauroch. La zona più vicina alla superficie è interdetta dagli sharn, ed è utilizzata come prigione per i phaerimm, ma gli strati più in basso sono liberi dal divieto. La leggenda narra che tutti gli oggetti magici conquistati dagli scavatombe vengano portati nella volta rendendola così il luogo più ricco di tesori di tutto Faerûn, e probabilmente anche il meglio protetto.

SCORPIOIDE

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 15 (+2 Des, -1 taglia, +4 naturale)

Attacchi: Pungiglione +6 mischia, 2 artigli +1 mischia; o catena chiodata Enorme +6 mischia, pungiglione +1 mischia

Danni: Pungiglione 1d6+3 e veleno, artiglio 1d6+1; o catena chiodata Enorme 2d6+3, pungiglione 1d8+1 e veleno

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m (3 m con pungiglione e catena chiodata)

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Percezione tellurica, antro magico

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +4

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 12

Abilità: Ascoltare +5, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +3, Osservare +4

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Deserti e montagne caldi e temperati, sotterranei
Organizzazione: Solitario, ricognitori (2), pattuglia (4), divinatori (8) o città (50-1.000)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli scorpoidi uniscono il misticismo esoterico religioso con tendenze omicide e il pungiglione di uno scorpione gigante.

Gli scorpoidi sembrano una bizzarra varietà di centauri. Hanno più o meno la stessa taglia dei centauri, ma hanno la parte inferiore del corpo di uno scorpione. La loro metà umana ha pelle color rosso, glabra e di una bellezza quasi inumana. I loro volti sono naturalmente calmi.

Gli scorpoidi possiedono una cultura estremamente sofisticata, piena di strane filosofie che filtrano le nozioni umane devianti attraverso gli occhi multifaccettati di un insetto. Due delle pratiche strane degli scorpoidi devono essere menzionate. La prima è nota in Faerûn come "corsa dello scorpioide": gruppi che variano da due a venti individui talvolta escono dalle loro tane, fermandosi solo se attaccati o costretti a difendersi, correndo il più a lungo e il più velocemente possibile... finché non muoiono. Essi cadono morti, uno dopo l'altro, e nessuno sa il perché.

La seconda stranezza è il loro peculiare metodo di divinazione, che è forse l'unico compreso dagli abitanti della superficie. Gli scorpoidi vivono sotto la superficie della terra. Usando la loro percezione tellurica e il loro senso del terreno, sono in grado di creare delle griglie mistiche. Poi escono e aspettano, talvolta per giorni, finché un numero sufficiente di creature non si è mosso sulla griglia e ha connesso i suoi elementi in un disegno significativo. Nessuno capisce come gli scorpoidi concepiscano le loro griglie o che tipo di informazioni sperano di ottenerne: tutto ciò che si sa è che certe volte gli scorpoidi escono sulla superficie, pronti per combattere e convinti dalle loro divinazioni di fare la cosa giusta. In altre occasioni, gli scorpoidi adottano atteggiamenti assolutamente casuali verso gli stranieri, anche quelli che hanno già incontrato in precedenza, convinti di questo dalle loro divinazioni.

Combattimento

La percezione tellurica, la capacità di nascondersi nella terra, un'eccellente iniziativa, sono tutte capacità che permettono agli scorpoidi di attaccare per primi in qualsiasi incontro, sperando di indebolire gli avversari con i loro pungiglioni velenosi.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla Tempra (CD 14); danno iniziale e secondario 1d6 danni temporanei alla Forza.

Percezione tellurica (Str): Gli scorpoidi possono percepire automaticamente la posizione di chiunque sia in contatto col terreno in un raggio di 18 metri.

Antro magico (Mag): Uno scorpioide può muoversi di 6 metri verso l'alto o verso il basso, se durante il suo movimento passa attraverso almeno 30 cm di terra. Per ogni 1,5 metri di terra (o frazione di essa) che attraversa, subisce 1d3 danni. Se il movimento dello scorpioide lo porta all'interno di un oggetto solido, egli rimane nel luogo ma subisce i danni come se si fosse mosso attraverso la terra posta fra lui e l'oggetto. Gli scorpoidi usano la loro capacità di antro magico per muoversi attraverso cunicoli o catene

di cunicoli abbarbicati gli uni sugli altri, preparati in precedenza per giungere in superficie. L'uso di questa capacità genera un'esplosione di luce rossa e un odore acre di pelle d'insetto bruciata.

Talenti: Gli scorpoidi hanno Iniziativa Migliorata come talento bonus.

PERSONAGGI SCORPIOIDI

Pochi scorpoidi progrediscono come personaggi. Gli individui che fanno eccezione di solito ottengono livelli come chierici (la loro classe preferita), stregoni, guerrieri e talvolta ranger. I chierici scelgono gli incantesimi dai domini Fuoco, Male, Terra e Viaggio.

SOCIETÀ DEGLI SCORPIOIDI

Sia i maschi che le femmine sono combattenti. I partecipanti alle "corse dello scorpioide" sono per lo più maschi (90%). I gruppi di caccia che partecipano agli strani rituali di divinazione sono solitamente composti da un numero uguale di maschi e femmine.

NEI REAMI

Gli scorpoidi dei Reami sono nativi di Maztica, un continente che si trova nel Mare Senza Tracce e che è stato recentemente invaso dalle forze dell'Amn. L'invasione non è stata proprio un successo, non solo perché ha portato Faerûn all'attenzione degli scorpoidi, o tlincallis, come si fanno chiamare. Un'intera città alveare di scorpoidi ha usato un rituale di tre anni per trasportarsi nel Sottosuolo sotto la nazione di Amn. I tlincallis hanno preso possesso della regione in precedenza governata dal regno nanico di Xothaerin. L'unica resistenza degna di nota è venuta dalle creature elementali del fuoco (salamandre, efreet e altre) che avevano popolato le frange meridionali del regno nanico decaduto. I tlincallis cacciarono gli esseri del fuoco e ora stanno mandando gruppi di esploratori per tutto il resto del Sottosuolo, alla ricerca di altre aree libere per una nuova colonizzazione.

SERPENTE DI GHIACCIO

Elementale Grande (Aria, Freddo)

Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)

Iniziativa: +7 (Des)

Velocità: 24 m

CA: 16 (-1 taglia, +7 Des)

Attacchi: Stritolamento +8 mischia

Danni: Stritolamento 1d8+7 più freddo

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Stritolamento

Qualità speciali: Immunità elementali, sottotipo del freddo, riduzione del danno 10/+1

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +12, Vol +3

Caratteristiche: For 20, Des 25, Cos 16, Int 4, Sag 13, Car 11

Abilità: Muoversi Silenziosamente +15, Osservare +9

Talenti: Attacco Poderoso

Clima/Terreno: Pianure fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno



SHALARIN

Attacchi: Tridente +4 mischia
Danni: Tridente 1d8+3
Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +2, Vol +0
Caratteristiche: For 14, Des 14, Cos 10, Int 11, Sag 11, Car 10
Abilità: Ascoltare +2, Osservare +2
Talenti: Arma Focalizzata (tridente)

Clima/Terreno: Acquatico caldo e temperato
Organizzazione: Banda (3-10) o casta (11-30)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli shalarin sono una razza molto civilizzata di leggiadre creature acquatiche. Sono forniti di una pinna dorsale prominente che sale dal setto nasale alla fronte, fino al cranio, e poi scende lungo la schiena fino all'osso sacro. Nel punto più alto, tra le scapole, si allarga di 60 cm circa. Gli shalarin hanno branchie lungo il collo e una scatola toracica su entrambe le parti del dorso. Hanno taglia umana, raggiungendo gli 1,8 metri in altezza, pelle senza scaglie, liscia e simile a quella dei delfini, argentata o dai toni avorio, rosso, arancio o blu scuro. Anche le pinne dorsali variano nel colore e nei disegni, in modo da riflettere la casta di appartenenza di ogni singolo shalarin.

I dati forniti si riferiscono a un guerriero shalarin di 1° livello. Gli shalarin parlano l'Aquan.

Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)

Il serpente di ghiaccio è un'insolita varietà dell'elementale dell'aria che si trova solo in climi freddi. È per natura invisibile, ed è solitamente visto come un serpente di ghiaccio sciolto e nevischio che incede contorcendosi sui campi e le colline coperte di neve.

Il serpente di ghiaccio è composto d'aria fredda in costante movimento, che agita e solleva nevischio, ghiaccio, foglie o perfino le rocce su cui passa. A differenza degli altri elementali dell'aria, i serpenti di ghiaccio non volano, ma si muovono sul terreno proprio come i serpenti.

COMBATTIMENTO

I serpenti di ghiaccio si nutrono del calore delle creature viventi. Come i serpenti strangolatori, si attorcigliano attorno alla loro preda ma invece che ucciderla stritolandola, ne assorbono il calore corporeo.

Stritolamento (Str): Quando un serpente di ghiaccio colpisce l'avversario col proprio corpo, effettua una prova gratuita di lottare (senza provocare un attacco di opportunità), oltre a infliggere i normali danni. Se il serpente vince la prova, si attorciglia attorno all'avversario e infligge 2d4 danni debilitanti dovuti alle sue spire gelide che provocano uno stato di torpore. Se la vittima cade priva di sensi a causa dei danni debilitanti subiti, il serpente inizia a infliggere danni normali alla stessa velocità.

Sottotipo del freddo (Str): Immune al freddo, danni da fuoco raddoppiati a meno che non effettuati con successo un tiro salvezza.

NEI REAMI

I serpenti di ghiaccio si trovano nel Nord, dal Mare del Ghiaccio Mobile alla Brughiera dei Troll, estendendo il loro raggio di azione più a sud durante l'inverno. Il loro arrivo nei Reami si dice sia dovuto a un chierico malvagio di Akadi che vive nella zona dei Laghi Ghiacciati.

SHALARIN

Umanoide Medio (Acquatico)
Dadi Vita: 1d8 (4 pf)
Iniziativa: +2 (Des)
Velocità: Nuotare 12 m
CA: 15 (+2 Des, +3 armatura d'argento)

COMBATTIMENTO

I guerrieri shalarin impugnano tridenti e indossano armature incrostate di perle o intessute d'argento; le statistiche si riferiscono a quelle d'argento, formate da un'unica madre di corallo (le armature di perle danno un bonus alla CA di +5 ma riducono la velocità di nuoto a 9 metri). Alcuni shalarin sono chierici, bardi o stregoni e usano armi e armature appropriate alla loro classe oltre agli incantesimi e alle capacità relative ad essa.

PERSONAGGI SHALARIN

La classe preferita dagli shalarin è il guerriero.



SOCIETÀ DEGLI SHALARIN

Gli shalarin vivono in una società suddivisa in caste rigide e per loro è della massima importanza scoprire il più velocemente possibile la casta di appartenenza degli esseri con cui vengono in contatto, in modo da poter comportarsi e interagire con loro nel modo opportuno. Se si trovano a dover considerare informazioni contraddittorie tra loro, per esempio un guerriero che cucina o canta, gli shalarin possono cadere in uno stato di grande confusione. Le quattro caste della società shalarin sono: Difensori (guerrieri), Procuratori (lavoratori, servitori e governanti), Scolari (storici, poeti, bardi e cantori) e Cercatori (esploratori).

Gli shalarin sono in genere aperti e gentili, sebbene rimangono in qualche modo a distanza dagli elfi marini, a causa di antiche persecuzioni subite dal loro popolo. Gli shalarin non sono ingenui, anche se possono sembrarlo; sono aperti e sinceri, ma non sciocchi.

NEI REAMI

In Faerûn, gli shalarin si trovano solo nel Mare delle Stelle Cadute, dove il loro impero di As'arem si estende dalle profondità marine a nord delle Isole Whamite fino al Golfo di Easting tra Impiltur e la Grande Valle. Nell'Anno dell'Arpa non Suonata (1371 CV), un portale permanente apparve nel Mare Interno, collegando l'impero shalarin con la loro antica terra natia nel Mare di Corynactis, a ovest di Maztica. Temendo che le altre razze avrebbero cercato di prendere il controllo del portale, gli shalarin cercarono di mantenerne segreta l'esistenza mentre intesavano a metà strada una nuova relazione con i distanti confratelli.

SHARN

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 4d8+20 (38 pf)

Iniziativa: +5 (Des)

Velocità: 3 m, volare 12 m (perfetta)

CA: 19 (+5 Des, -1 taglia, +1 naturale, +4 velocità)

Attacchi: 3 artigli +6 mischia (o 3 armi da mischia Medie o più piccole +4 mischia), 6 artigli +4 mischia (o 3 armi da mischia Medie o più piccole +4 mischia), 3 morsi +4 mischia

Danni: Artiglio 1d6+2 (o arma +4), artiglio 1d6+2 (o arma +2), morso 2d6+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Livelli dell'incantatore, esaportali

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/+3, velocità, eludere, immunità, forma immutabile, forma originaria, rigenerazione 2, RI 20

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +8

Caratteristiche: For 18, Des 20, Cos 20, Int 18, Sag 18, Car 20

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +7, Concentrazione +10, Conoscenze (arcano) +8, Diplomazia +8, Osservare +9, Percepire Inganni +7, Raggiungere +8, Sapienza Magica +10, Scrutare +10; più altre abilità ottenute in base alla classe del personaggio

Talenti: Combattere alla Cieca, Combattere con Più Armi, Multiattacco, Multidestrezza, Riflessi da Combattimento, Sensi Acuti; più altri talenti ottenuti in base alla classe del personaggio

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia o parlamento (4-48)

Grado di Sfida: 6 + i livelli del personaggio

Tesoro: Doppio delle monete, quadruplo degli oggetti

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)

Gli sharn incarnano il caos magico. Potrebbero governare il mondo, se gliene importasse e se potessero adattare le loro menti ad esso, ma i loro scopi sembrano molto più sofisticati del puro comando.

Gli sharn hanno corpi massicci del peso di circa 1.350 kg. Sono avvolti in spire nere e argento e sono illuminati da continui riflessi magici. Raggiungono un'altezza che va dai 3,6 ai 4,5 metri. Le tre teste dello sharn e le fauci digrignanti scaturiscono da un unico corpo. Nulla deturpa la pelle li-

scia del viso, essi hanno narici ampie ma niente occhi, niente peli né orecchie. Per muoversi, strisciano sulla parte inferiore del corpo come i serpenti; possono volare a meno che non abbiano una buona ragione per non farlo. Due arti massicci spuntano ai lati del corpo e un altro dietro. Ogni arto ha tre braccia più piccole con mani di tre dita dotate di artigli. Su ognuna delle nove mani spuntano numerosi occhi in grado di vedere normalmente e con scurovisione.

Gli sharn sono una razza molto magica. Alcuni studiosi credono che siano nati dall'essenza stessa del caos e che siano più antichi perfino dei draghi.

COMBATTIMENTO

Livelli dell'incantatore: Un tipico sharn lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello e un chierico di 5° livello. Grazie all'azione parziale che uno sharn riceve per la sua capacità di velocità, può lanciare due incantesimi nello stesso round, ma la peculiare struttura dei suoi processi mentali richiede che i due incantesimi provengano dalle liste di classi diverse. Quindi, un normale sharn che voglia usare tutte le sue azioni per lanciare incantesimi, può lanciare solo un incantesimo da chierico e uno da stregone per round, non due di una classe sola. (Un incantesimo disponibile sia ai chierici che agli stregoni conta come appartenente a ciascuna classe). Per ogni Dado Vita aggiuntivo guadagnato, il suo livello dell'incantatore da stregone o il suo livello dell'incantatore da chierico aumenta di uno. Così, per esempio, uno sharn con 8 DV ha il livello dell'incantatore come uno stregone di 9° livello e un chierico di 7° livello.

Regole speciali per lo sharn stregone: Gli sharn non hanno bisogno per i loro incantesimi di componenti materiali o focus e, di solito, non hanno famigli.

Regole speciali per lo sharn chierico: Gli sharn non hanno bisogno per i loro incantesimi di componenti materiali o focus divini. Inoltre, possono scegliere quattro domini dall'elenco seguente e ricevono i poteri concessi di tutti e quattro: Caos, Conoscenza, Fortuna, Inganno, Magia, Morte, Protezione e Viaggio. Sono in grado di scacciare non morti in base al loro livello da chierico e al loro punteggio di Carisma.

Esaportali (Sop): Uno sharn può mantenere fino a tre piccoli portali (finestre ete-



ree) attraverso i quali può vedere, lanciare incantesimi o perfino compiere un attacco in mischia. Ogni portale è una finestra esagonale traslucida di luce purpurea di 90 cm di diametro. Come azione di round completo, lo sharn può formare da uno a tre portali in qualsiasi punto entro 6 metri dal suo corpo, e ogni portale scaturisce da un turbine di polvere purpurea. Successivamente, ogni esaportale può essere spostato separatamente fino a 6 metri per round come azione gratuita prima che lo sharn compia la sua azione regolare (ma non l'azione parziale ottenuta grazie al fatto di essere velocizzato). Gli esaportali non bloccano il movimento, la visuale o la gittata dei proiettili. Un personaggio può occupare lo stesso spazio di un portale senza effetti negativi a parte la vicinanza al contatto e agli attacchi dello sharn. Lo sharn può anche far scomparire uno o più portali durante la sua azione, come azione gratuita, ma non sarà in grado di crearne uno nuovo finché non userà un'azione standard per creare esaportali.

Se lo sharn si allontana più di 30 metri da uno dei suoi portali, questo scompare. Uno sharn può lanciare un incantesimo attraverso un portale protendendovi una delle mani. Può rilasciare un incantesimo di contatto su creature entro 1,5 metri dal portale. Né lo sharn, né gli avversari, possono attraversare completamente i portali.

Gli sharn possono compiere attacchi in mischia attraverso i portali senza alcuna penalità, ma solo con una gittata massima di 1,5 metri, e non per tutti i 3 metri previsti per le normali condizioni. Da notare che i portali minacciano l'area circostante fino a 1,5 metri da dove si trovano. Gli esaportali possono attaccare sul fianco, o contribuire ad attaccare sul fianco, come qualsiasi altra creatura che minacci un'area.

Gli avversari non possono attaccare normalmente lo sharn, o lanciare incantesimi, attraverso i portali, ma possono preparare un'azione per attaccare quando lo sharn estende la sua mano attraverso il portale per lanciare un incantesimo o attaccare. Supponendo che lo sharn non sia invisibile quando estende parte del suo corpo attraverso il portale, si consideri che abbia una copertura di nove decimi, e quindi un bonus di +10 alla CA e di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Gli esaportali possono essere dissolti, ma possono essere nuovamente formati dallo sharn nel round successivo. Gli esaportali non funzionano o appaiono all'interno di un *campo antimagia*. Dal momento che sono effetti di forza, gli esaportali non possono, da soli, diventare invisibili.

Velocità (Str): Gli sharn agiscono sempre come se fossero soggetti all'effetto di un incantesimo *velocità*.

Eludere (Str): Gli sharn hanno la capacità di eludere come i monaci di 1° livello, che permette loro di non subire danni se effettuano con successo un tiro salvezza sui Riflessi contro quegli attacchi che normalmente infliggerebbero danni dimezzati in caso di tiro salvezza effettuato con successo.

Immunità (Str): Gli sharn sono immuni agli effetti che influenzano la mente, agli effetti di metamorfosi, e agli incantesimi che in altro modo modificherebbero la loro forma.

Forma immutabile (Str): Gli sharn non possono cambiare la propria forma, né personalmente né con l'aiuto di altri.

Forma originaria (Str): Nessuna creatura può mutare o trasformare se stessa (o un'altra) in sharn, o in una forma simile.

Rigenerazione: Le armi, gli incantesimi e gli esterni legali infliggono allo sharn danni normali. Ogni altra ferita subita rigenera a una velocità di 2 pf per round, ammesso che lo sharn non abbia esaportali attivi.

Talenti: Lo sharn ottiene *Combattere con Più Armi* e *Multidestrezza* come talenti bonus.

SOCIETÀ DEGLI SHARN

Gli sharn non sono una razza numerosa. La loro società è un gorgo di dispute politiche e di intrighi. Le lotte di potere, di solito basate su con-

flitti ideologici, sono una costante. Questa concentrazione di interessi isolazionistici non impedisce però agli sharn di venire coinvolti negli affari di altre specie, anche di altri piani. Quale sia esattamente il loro programma di azione in questi casi non è mai molto chiaro.

NEI REAMI

Gli sharn hanno combattuto grandi battaglie contro i phaerimm, guerre che hanno plasmato completamente il mondo di Faerûn, poiché l'incontro tra la potente magia degli sharn e quella dei phaerimm ha ridimensionato e mutato il terreno sul quale lo scontro è avvenuto, trasformando montagne in colline e foreste in pianure. Alla fine gli sharn sono giunti a un compromesso con i phaerimm imprigionandoli sotto l'Anauroch finché non avessero deciso il loro destino. La maggior parte degli sharn anziani ha gradualmente eliminato la propria presenza, lasciando i più giovani, che però non possedevano la quasi onnipotenza degli anziani, impegnati nella ricerca degli scopi dell'esistenza.

I giovani sharn hanno ora qualche momentaneo interesse nelle attività dei mortali inferiori, ma la razza trascorre ancora la maggior parte del tempo chiusa nei suoi dibattiti o impegnata in esperimenti segreti.

SIV

Umanoide Medio (Acquatico)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +1(Des)

Velocità: 12 m, nuotare 6 m

CA: 13 (+1 Des, +2 naturale)

Attacchi: Siangham +1 mischia; o rete +2 a distanza; o fionda +2 a distanza

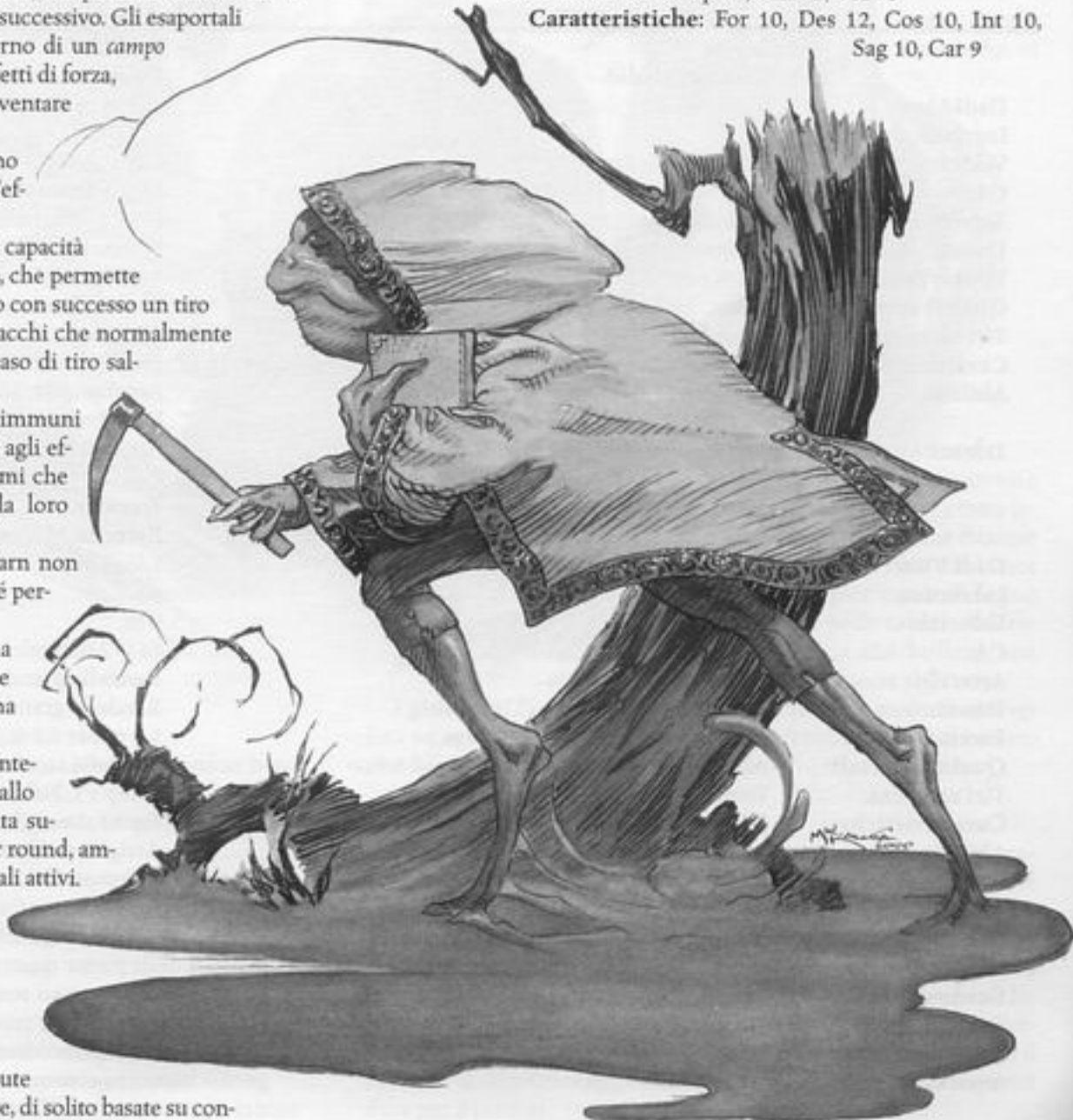
Danni: Siangham 1d6; o rete (intralciare); o fionda 1d4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Qualità speciali: Camminare sull'acqua, resistenza al freddo

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +1, Vol +0

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



Abilità: Ascoltare +4, Osservare +3

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (rete), Competenza nelle Armi Esotiche (siangham)

Clima/Terreno: Palude

Organizzazione: Solitario, pattuglia (4), gruppo di iniziati del tempio (16) o villaggio (30-180)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

I siv sono scaltri umanoidi dalla testa di rana e si sono sottoposti alla giusta disciplina per diventare monaci potenti.

Il colore della loro pelle varia dal verde chiaro al blu scuro. La pelle è fredda e umida al tatto, come quella delle rane. I siv sono alti all'incirca 1,5 metri e pesano attorno ai 45 kg. Hanno dita lunghe ed esili, piedi palmati. Respirano l'aria e preferiscono stare fuori dall'acqua ma, se costretti, sanno nuotare.

Le informazioni riportate sopra valgono per un guerriero siv di 1° livello.

COMBATTIMENTO

I siv scelgono la tattica di combattimento in base alla situazione. Preferiscono evitare di combattere in mischia con avversari potenti non indeboliti dalle fionde o dalle reti. Usano la loro capacità di camminare sull'acqua a proprio vantaggio, cercando di attaccare sul fianco e di avere la meglio sugli intrusi che sono entrati nelle loro paludi. Le armi preferite sono il siangham e la rete.

Camminare sull'acqua (Sop): In condizioni normali, un siv può muoversi sulla superficie dell'acqua, di stagni, paludi e altre masse liquide calme come sul terreno normale. Un siv che desidera usare questa capacità in combattimento deve effettuare con

successo una prova di Destrezza (CD 10) nella sua azione. Il fallimento indica che il siv ha perso l'appoggio, annaspando dentro e fuori dalla superficie dell'acqua, ma è in grado comunque di agire normalmente nel round. Riprendere a camminare sull'acqua richiede un'azione di round completo. I siv che superano la prova di Destrezza possono anche usare l'abilità Acrobazia come se l'acqua fosse una superficie solida. Nelle acque mosse da piccole onde la CD sale a 20 (non si considerano a questo fine gli spruzzi causati da gente che si muove nell'acqua). Se le onde sono più alte di 15 cm, i siv non possono usare la loro capacità di camminare sull'acqua, così cercano di rimanere in paludi, laghi e altre acque stagnanti.

Resistenza al freddo (Str): I siv subiscono danni dimezzati dagli attacchi basati sul freddo.

Talenti: I siv ottengono Competenza nelle Armi Esotiche (siangham) come talento bonus.

PERSONAGGI Siv

I siv in genere guadagnano livelli come monaci, la loro classe preferita. Spesso iniziano scegliendo talenti che aumentano i loro bonus ai tiri salvezza. I pochi siv chierici scelgono gli incantesimi dai domini Acqua, Legge, Male e Morte.

NEI REAMI

È difficile essere una razza bigotta, elitaria ed egocentrica nei Reami, un luogo d'incontro di razze magiche e potenti eroi, ma i siv ci provano. Il loro isolamento nelle paludi li aiuta. Grazie ai successi ottenuti nel terreno da loro scelto, alcuni siv avventurosi hanno iniziato a uscire dalle paludi, cercando di prendere il controllo delle pianure che circondano la Palude Marlontano e la Vasta Palude. I siv sono sorpresi dalla resistenza delle razze goblinoidi e degli umani. Non hanno in realtà idea di cosa affrontano, ma sembrano determinati a prevalere, seguendo la via più dura se necessario.

STIRPEPLANARE, GENASI

	Acqua
	Esterno Medio
Dadi Vita:	1d8+1 (5 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 m, nuotare 9 m
CA:	12 (+2 cuoio)
Attacchi:	Tridente +2 mischia
Danni:	Tridente 1d8
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Richiamare l'onda, resistenza all'acqua
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 11, Cos 12, Int 11, Sag 10, Car 8
Abilità:	Diplomazia +3, Professione (marinaio) +4

Talenti: Arma Focalizzata (tridente)

	Fuoco
	Esterno Medio
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)
Iniziativa:	+1 (Iniziativa Migliorata)
Velocità:	9 m
CA:	13 (+3 cuoio borchiato)
Attacchi:	Scimitarra +1 mischia
Danni:	Scimitarra 1d6
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Alimentare la fiamma, resistenza al fuoco
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +2, Vol +2
Caratteristiche:	For 10, Des 11, Cos 10, Int 13, Sag 10, Car 8
Abilità:	Intimidire +2, Nascondersi +2, Raggiare +2
Talenti:	Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno (acqua: anche acquatico)

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Standard

Allineamento: Spesso neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

	Aria
	Esterno Medio
Dadi Vita:	1d8 (4 pf)
Iniziativa:	+1 (Des)
Velocità:	9 m
CA:	13 (+1 Des, +2 cuoio)
Attacchi:	Stocco +2 mischia
Danni:	Stocco 1d6
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Unirsi al vento, resistenza all'aria
Tiri salvezza:	Temp +2, Rifl +3, Vol +1
Caratteristiche:	For 10, Des 13, Cos 11, Int 14, Sag 7, Car 8
Abilità:	Acrobazia +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4
Talenti:	Arma Preferita (stocco)

	Terra
	Esterno Medio
Dadi Vita:	1d8+4 (8 pf)
Iniziativa:	+0
Velocità:	9 m
CA:	16 (+2 naturale, +4 giaco di maglia)
Attacchi:	Randello grande +2 mischia
Danni:	Randello grande 1d10+1
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali:	Fondersi con la pietra, resistenza alla terra
Tiri salvezza:	Temp +3, Rifl +2, Vol +1
Caratteristiche:	For 13, Des 10, Cos 14, Int 11, Sag 7, Car 8
Abilità:	Artigianato (metallurgia) +4, Scalare +3
Talenti:	Robustezza

Un alito di vento, la scintilla di una fiamma, la cresta di un'onda, e la fissità della pietra: queste cose sono parte dei genasi come il sangue e la carne. I genasi sono stirpeplanari discendenti dall'unione di un umano con una creatura elementale come i geni. Sebbene possano essere molto diversi l'uno dall'altro, una cosa che tutti i genasi hanno in comune è la natura arrogante che li rende antipatici e poco accettati dalle altre razze.

PERSONAGGI GENASI

La classe preferita da tutti i genasi è il guerriero, anche se alcuni diventano chierici, stregoni o maghi. I chierici genasi accedono sempre al loro dominio elementale (Acqua, Aria, Fuoco e Terra), così come a un altro dominio di loro scelta.

NEI REAMI

I cittadini di tutti i piani passano attraverso Faerûn con sorprendente frequenza, e il risultato di questa interazione sono i mezzo-planari e gli stirpeplanari. I genasi si trovano solitamente in luoghi isolati selvaggi o in centri urbani civilizzati come Waterdeep, dove il loro aspetto insolito non attira troppo l'attenzione.

GENASI DELL'ACQUA

Il riflusso continuo delle onde, la schiuma del mare salato che si sparge nell'aria, gli abissi degli oceani senza fondo con oscurità infinite e la pressione delle acque che toglie il respiro: questi sono gli elementi del cuore di un genasi dell'acqua.

I genasi dell'acqua mostrano sempre uno o più dei seguenti tratti: pelle o capelli azzurro-verde, occhi blu scuro, piccole scaglie sul corpo, capelli che si muovono e ondeggiando come se fossero sott'acqua, una voce attutita che assomiglia al verso echeggiante delle balene, o pelle fredda e umida. Respirano facilmente sia in acqua che all'aperto. Spesso hanno personalità diverse poiché sono stati allevati da membri delle razze acquatiche: sahuagin, delfini, balene,

tritoni, marinidi o locathah. Tendono a essere molto indipendenti e credono di essere individui praticamente unici.

Combattimento

I genasi dell'acqua usano armi e armature che funzionano bene sott'acqua, solitamente costruite dai marinidi.

Richiamare l'onda (Mag): Una volta al giorno, un genasi dell'acqua può creare acqua come un druido di 5° livello.

Resistenza all'acqua (Str): I genasi dell'acqua ottengono un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi ed effetti basati sull'acqua. Questo bonus aumenta di +1 per ogni 5 livelli addizionali ottenuti dal genasi.

GENASI DELL'ARIA

I genasi dell'aria si credono gli unici eredi del proprio lignaggio: il cielo, il vento e l'aria stessa che le altre creature respirano.

I genasi dell'aria sembrano umani nell'aspetto, con uno o due

tratti insoliti che manifestano chiaramente la loro natura di elementali: pelle o capelli azzurri, una brezza costante attorno ad essi, una voce sospirata con strane inflessioni, o pelle fredda al tatto. Si curano poco del loro aspetto, poiché capelli arruffati e vestiti poco curati sono per loro semplicemente il modo naturale delle cose. Cambiano spesso d'umore passando da una tranquilla riservatezza a una grande attività.

Combattimento

I genasi dell'aria usano armi e armature proprio come gli umani e sono indifesi come gli umani in un combattimento senz'armi.

Unirsi al vento (Mag): Una volta al giorno, un genasi dell'aria può lanciare levitazione come uno stregone di 5° livello.

Resistenza all'aria (Str): I genasi dell'aria ottengono un bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi ed effetti basati sull'aria. Questo bonus aumenta di +1 ogni 5 livelli addizionali ottenuti dal genasi. I genasi dell'aria non hanno bisogno di respirare, e per questo sono immuni a molte forme di attacco con gas e vapori, all'annegamento e al soffocamento.

GENASI DEL FUOCO

Il calore di una fiamma bianca brucia nel cuore di un genasi del fuoco.

I genasi del fuoco sono fieri del loro aspetto, e in genere si sforzano di avere un

aspetto semplice ma elegante. I tratti specifici in grado di distinguere i genasi del fuoco dai loro antenati umani comprendono: pelle rosso scuro o nera, capelli rossi che si

muovono per conto loro come fiamme nel vento, una voce che crepita come il legno che brucia, pelle calda o bollente, occhi selvaggi che brillano con un'intensità simile al fuoco.

I genasi del fuoco sono spesso pieni di energia, molto forti e veloci ad agire. Parlano rapidamente e preferiscono agire piuttosto che discutere.

Combattimento

Come gli altri, anche i genasi del fuoco usano armi e armature proprio come gli umani. Preferiscono armi con lame affilate, come scimitarre, falchion e armi ad asta con lama.

Alimentare la fiamma (Mag): Una volta al giorno, un genasi del fuoco può far sì che qualsiasi fiamma non magica in un raggio di 3 metri diminuisca d'intensità o aumenti fino a raggiungere una luminosità simile alla luce di un piccolo sole e raddoppi il suo normale raggio di illuminazione. Questo effetto magico non cambia il calore o il consumo di combustibile del fuoco. Questa capacità dura per 5 minuti.



Resistenza al fuoco (Str): I genasi del fuoco ottengono un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi ed effetti basati sul fuoco. Questo bonus aumenta di +1 per ogni 5 livelli addizionali ottenuti dal genasi.

GENASI DELLA TERRA

La maggior parte dei genasi della terra abbracciano le loro nature elementali, deliziandosi della loro superiorità, della loro forza e dei poteri legati alla terra. Alcuni genasi della terra sembrano sporchi, rudi e scontrosi come una manciata di sassi, mentre altri sembrano impeccabilmente puliti come gemme levigate. Un genasi della terra potrebbe avere pelle simile alla terra, splendore metallico sulla stessa o tra i capelli, aspetto massiccio, pelle granulosa, una

voce profonda e una parlata lenta, oppure occhi neri come pozzi senza fondo. Tendono ad essere lenti nell'agire e ponderano molto quello che devono fare, ma non per questo sono stupidi.

Combattimento

I genasi della terra prediligono armi pesanti contundenti, ma se costretti colpiscono anche con i pugni.

Fondersi con la pietra (Mag): Una volta al giorno, un genasi della terra può lanciare *passare senza tracce* come un druido di 5° livello.

Resistenza alla terra (Str): I genasi della terra ottengono un bonus di +1 a tutti i tiri salvezza contro incantesimi ed effetti che si basano sulla terra. Questo bonus aumenta di +1 per ogni 5 livelli addizionali ottenuti dal genasi.

STIRPEPLANARE, TIEFLING

	Fey'ri	Tanarukk
Dadi Vita:	1d8-1 (3 pf)	5d8 (22 pf)
Iniziativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)	+1 (Des)
Velocità:	9 m, volare 12 m (scarsa)	6 m
CA:	15 (+1 Des, +4 giaco di maglia)	15 (+1 Des, +4 naturale)
Attacchi:	Spada lunga +1 mischia	Ascia da battaglia +8 mischia; o morso +7 mischia
Danni:	Spada lunga 1d8	Ascia da battaglia 1d8 +3; o morso 1d6+3
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali:	Capacità demoniache	—
Qualità speciali:	Capacità demoniache, tratti elfici, forma alternativa	Resistenza al fuoco 15, controllare fiamme, RI 14
Tiri salvezza:	Temp +1, Rifl +3, Vol +2	Temp +4, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche:	For 10, Des 13, Cos 8, Int 13, Sag 11, Car 11	For 15, Des 12, Cos 11, Int 11, Sag 8, Car 6
Abilità:	Ascoltare +3, Cercare +3, Muoversi Silenziosamente +1, Nascondersi +4, Osservare +3, Raggiare +4	Ascoltare +9, Cercare +8, Intimidire +6, Nascondersi +9, Osservare +9
Talenti:	Iniziativa Migliorata	Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Sensi Acuti
Clima/Terreno:	Qualsiasi terreno e sotterraneo	Qualsiasi terreno e sotterraneo
Organizzazione:	Solitario, banda (2-8) o casata (10-20)	Pattuglia (2-5), squadra (6-11), clan (16-35) o tribù (51-100)
Grado di Sfida:	2	2
Tesoro:	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

Le conseguenze di un incrocio con un essere soprannaturale quale un demone perdurano molte generazioni. La parola stirpeplanare in genere serve a descrivere coloro che possono far risalire la propria linea di sangue a un esterno, solitamente un immondo o un celestiale. I tiefling, umani con antenati immondi nell'albero genealogico, sono descritti nel *Manuale dei Mostri*. Qui vengono presentate due varianti di tiefling, che non discendono dal ceppo umano, ma da antenati elfici e orcheschi.

FEY'RI

I fey'ri sono tiefling che discendono da elfi e demoni.

I fey'ri hanno sembianze molto diverse tra loro, sebbene in genere assomigliano agli elfi dorati: nobili elfi alti, con pelle bronzea, capelli color rame, neri o biondo oro. Tutti i fey'ri hanno però dei particolari che riflettono il loro retaggio immondo: piccole scaglie su tutto il corpo, enormi ali da pipistrello, feroci occhi rossi e code lunghe appuntite.

I fey'ri parlano il Comune, l'Elfico e l'Abissale.

Combattimento

I fey'ri spesso hanno una classe del personaggio e avanzano ben oltre le statistiche di base presentate sopra. Possono usare qualsiasi arma e armatura permessa dalla loro classe, e integrano le capacità di classe con poteri speciali che derivano dal loro lignaggio.

Capacità demoniache: Ogni fey'ri ha quattro capacità speciali scelte dall'elenco seguente:

- *charme*
- *chiarovidenza/chiaroveggenza*
- *debolezza*
- *individuazione dei pensieri*

- *oscurità*
- *porta dimensionale*
- *resistenza al fuoco 10*
- *riduzione del danno 10/+1*
- *suggestione*
- *bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro elettricità*
- *bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro veleno*

I fey'ri possono usare le loro capacità magiche una volta al giorno; il loro livello dell'incantatore è il 1° o il loro livello del personaggio.

Tratti elfici (Str): Come gli elfi, i fey'ri hanno alcuni tratti razziali.

- Immunità a incantesimi ed effetti di sonno.
- Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.
- Visione crepuscolare: i fey'ri vedono al doppio della distanza di un umano alla luce delle stelle, della luna, delle torce ecc., mantenendo la capacità di distinguere i colori e i dettagli.

Forma alternativa (Sop): Come i loro antenati succubi o incubi, i fey'ri possono cambiare la loro forma a volontà, sebbene siano limitati alle forme umanoidi approssimativamente della stessa altezza e peso.

Abilità: I fey'ri ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osservare e Raggiare.

Personaggi Fey'ri

La classe preferita dai fey'ri è lo stregone.



Nei Reami

I fey'ri sono discendenti da tre casate nobili minori degli elfi dorati, facenti parte del regno di Siluvanede della Grande Foresta. Migliaia di anni fa, questi elfi caddero sotto il dominio della Casata Dlardrageth: una famiglia di elfi mezzo-immondi esiliata dalle terre elfiche orientali di Arcorar. Quando Siluvanede venne sconfitta dagli elfi della luna di Sharrven e Eaelann (i loro vicini nella Grande Foresta), membri di queste casate si unirono con demoni nel tentativo di rafforzare la propria discendenza. Secoli dopo, nel -2770 CV, i fey'ri si vendicarono scatenando i loro poteri magici, inviando orde mostruose contro gli elfi di Sharrven e distruggendo il loro regno.

Nell'Anno dei Liberi Segreti (880 CV), i fey'ri accelerarono la caduta di Ascalhorn, che sarebbe avvenuta due anni dopo, aiutando alcuni maghi a evocare demoni in grado di fronteggiare i diavoli che virtualmente governavano la fortezza. Nel caos che seguì, gli elfi di Eaelann scoprirono i fey'ri e li imprigionarono in alcune cittadelle nascoste nella Grande Foresta settentrionale che la Casata Dlardrageth aveva costruito millenni prima. Dopo la distruzione di Hellgate Keep nell'Anno del Guanto (1369 CV), i fey'ri furono liberati. Essi si unirono in un'alleanza con i restanti mezzo-immondi della Casata Dlardrageth e da lì si sparsero, minacciando tutto il Nord.

TANARUKK

Il tanarukk è un tiefling che discende dall'unione di orchi e demoni.

I tanarukk appaiono come bassi e robusti umanoidi dalla postura curva. Una ruvida peluria cresce alla base delle loro nuche e in vari ciuffi sul corpo. Hanno denti affilati e zanne prominenti, e le loro mascelle inferiori protendono in fuori sotto piccoli grugni. I loro occhi sono di una tonalità rossastra e brillano debolmente al buio.

Hanno uno spesso corno, o una cresta scagliosa lungo la fronte bassa e inclinata. Inoltre, molte delle tribù di tanarukk producono cicatrici sui giovani durante il rito di iniziazione dall'adolescenza allo stato di adulto. I toni della pelle dei tanarukk variano dal grigio-verde al marrone grigiastro. Raramente indossano armature, poiché la loro pelle è resistente per natura (ma non scagliosa). Sono più pesanti di quanto la loro altezza potrebbe suggerire, in media 1,35 metri di altezza per 90 kg.

I tanarukk parlano in un gergo ottenuto dall'Abissale e dall'Orchesco.

Combattimento

I tanarukk combattono ferocemente, ma fanno un uso intelligente delle tattiche e seguono accuratamente gli ordini dei loro immediati superiori (per paura piuttosto che per rispetto della catena di comando).

Controllare fiamme (Sop): Due volte al giorno, un tanarukk può far sì che qualsiasi fiamma non magica in un raggio di 3 metri diminuisca d'intensità o aumenti fino a raggiungere una luminosità simile alla luce di un piccolo sole e raddoppi il suo normale raggio di illuminazione. Questo effetto magico non cambia il calore o il consumo di combustibile del fuoco. Questa capacità dura per 5 minuti.

Personaggi tanarukk

La classe preferita dei tanarukk è il barbaro; i loro capi di solito sono personaggi multiclasse barbaro/stregone.

Nei Reami

Mentre Hellgate Keep era governata dai demoni (tra l'882 CV e il 1369 CV), un programma di unione tra demoni e orchi garantì una pronta risorsa di soldati per la guarnigione della fortezza. Dopo secoli di nascite, i tanarukk cominciarono a riprodursi tra loro o con compagni orchi, e queste creature sono una nuova razza nativa dei Reami.

TERRICOLO

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 6 m, scavare 9 m

CA: 16 (+1 Des, +5 naturale)

Attacchi: 2 artigli +4 mischia, morso -1 mischia

Danni: Artiglio 1d4+1, morso 1d8

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi Speciali: Afferrare

Qualità speciali: Resistenza alla magia, resistenza ai veleni, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +4, Vol +4

Caratteristiche: For 13, Des 12, Cos 15, Int 5, Sag 12, Car 6

Abilità: Artista della Fuga +5, Ascoltare +5, Conoscenza delle Terre Selvagge +7

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Branco (2-8)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: 4-9 DV (Medio)

I terricoli sono assassini alterati magicamente da maghi malvagi. Originari della stirpe dei nani, furono orribilmente trasformati fino ad assimilare i tratti di tassi giganteschi.

Poiché serbano la costituzione dei nani, sono bassi e tarchiati: da lontano infatti possono essere facilmente confusi coi nani. Le piccole orecchie sono nascoste tra una folta pelliccia e gli occhi somigliano a strette fessure. Al posto del naso nanico, hanno un lungo muso baffuto e grandi zanne che fuoriescono dalla larga bocca. La mano di un terricolo termina in potenti artigli. Le creature emanano solitamente il fetore di carne putrefatta.

La maggior parte dei terricoli conosce almeno qualche parola di Comune ed è in grado di sostenere una semplice conversazione.

COMBATTIMENTO

In combattimento i terricoli si rivelano astuti: ricorrono alla loro capacità di scavare velocemente in terra per avvantaggiarsi tatticamente, attaccando dal basso e sfruttando l'elemento sorpresa contro gli avversari. Sono noti per ricorrere alle imboscate, simulare ritirate, attaccare convergendo da svariate direzioni verso una preda di cui sia nota la posizione.

Afferrare (Str): Quando un terricolo colpisce il suo avversario con uno dei suoi due attacchi in un unico round, cerca di afferrare il nemico e trascinarlo sotto la superficie. La creatura compie una prova di lottare gratuita (senza provocare un attacco di opportunità); se vince la prova, trascina la vittima verso il tunnel che ha scavato. Combattere all'interno di un tunnel è vantaggioso per un terricolo (+2 ai tiri per colpire) ed è svantaggioso per qualsiasi avversario (-2 ai tiri per colpire).

Resistenza alla magia (Str): Come i nani, i terricoli ottengono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici.

Resistenza ai veleni (Str): I terricoli ottengono anche un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro tutti i veleni.

NEI REAMI

I maghi Zhentarim allevano i terricoli nei dungeon di Darkhold e se ne servono per scovare e distruggere i loro nemici. Queste creature danno vita a una gilda fortemente strutturata che osserva le severe leggi imposte dalla Rete Nera. Tali regole vietano loro di uccidere altre creature all'infuori di quelle indicate quali bersagli (a meno che non stiano interferendo con i loro piani).

TRITONE DEL FUOCO

Umanoide mostruoso Medio (Fuoco, Rettile)

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 6 m (cotta di maglia); base 9 m

CA: 16 (+5 cotta di maglia, +1 Des)

Attacchi: Spada lunga +2 mischia

Danni: Spada lunga 1d8

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m /1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio

Qualità speciali: Sottotipo del fuoco

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +3

Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 13, Int 7, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Cavalcare (camminatore gigante) +5, Intimidire +3, Osservare +4

Talenti: Combattere in Sella

Clima/Terreno: Montagne calde

Organizzazione: Solitario, gruppo (5-10), drappello (16-35), o tribù (81-100, inclusi 2-4 chierici di 1°-4° livello, 4 combattenti di elite di 2° o 3° livello e un signore supremo di 4°-6° livello)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio



Lontani parenti dei lucertoloidi, i tritoni del fuoco sono crudeli saccheggiatori che girovagano per le regioni calde e vulcaniche. Hanno la pelle di un color seppia screziato, più scura lungo il dorso e sempre più bianca vicino all'ombelico. I tratti e la muscolatura lisci ricordano quelli di un'anguilla. Gli occhi sono di un profondo rosso cremisi. La loro altezza varia da 1,65 metri, fino a quasi 1,8 metri, mentre il peso oscilla tra i 76,5 e gli 81 kg. I tritoni del fuoco parlano il Draconico.

COMBATTIMENTO

I tritoni del fuoco combattenti indossano solitamente una cotta di maglia e portano spade lunghe, asce da battaglia o lance lunghe. Un buon 33% dei tritoni del fuoco incontrati sulla superficie, cavalca camminatori giganti

addestrati per i combattimenti in mischia. Almeno il 90% dei combattenti di elite e tutti i chierici sono altrettanto in grado di cavalcarli.

Arma a soffio (Sop): Una volta ogni 10 minuti, un tritone del fuoco può soffiare fuoco su di un avversario in un raggio di 1,5 metri. Questo attacco infligge 1d6 danni; un tiro salvezza sui Riflessi (CD 12) effettuato con successo dimezza i danni.

Sottotipo del fuoco (Str): Immunità al fuoco, danni raddoppiati dal freddo, tranne che in caso di tiro salvezza effettuato con successo.

PERSONAGGI TRITONI DEL FUOCO

La classe preferita dei tritoni del fuoco è quella del barbaro. I loro chierici possono usare gli incantesimi dei domini della Distruzione, del Fuoco e del Male.

SOCIETÀ DEI TRITONI DEL FUOCO

I tritoni del fuoco vivono in una società marziale e crudele dominata dai chierici. Se li si incontra lontani dalle loro tane, si tratterà per lo più di qualche spedi-

zione d'assalto diretta allo sterminio di un qualche nemico: un villaggio di umani, una comunità umanoide e persino un'altra tribù di tritoni del fuoco. I combattenti considerano un grande onore distruggere il terreno di cova di una tribù nemica. La tana di un tritone del fuoco contiene un numero di giovani non



combattenti (pari al numero totale degli adulti) e uova (150% del numero degli adulti). Le uova sono ben nascoste e sorvegliate in un terreno adatto alla cova.

NEI REAMI

I tritoni del fuoco sono originari dei Picchi di Fiamma, una catena vulcanica nella parte meridionale di Chult. Sono presenti comunque nelle regioni vulcaniche di tutto Faerûn, inclusa la regione attorno al Lago dei Vapori e all'Isola Roccia di Arn, sul Monte Hotenow (nel Bosco di Neverwinter) e sulle montagne del Turmish. Inoltre, è stato avvistato un drappello di tritoni del fuoco nelle calde caverne ai piedi della Collina delle Anime Perdute, sebbene non si abbia notizia di attività vulcanica in quella regione.

UNICORNO NERO

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 4d10+20 (42 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 18 m

CA: 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale)

Attacchi: Corno +9 mischia, morso +6 mischia, 2 zoccoli +6 mischia

Danni: Corno 1d8+5, morso 1d8+2, zoccolo 1d4+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Infliggere ferite leggere

Qualità speciali: Teletrasporto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 20, Des 17, Cos 21, Int 14, Sag 21, Car 28

Abilità: Ascoltare +13, Conoscenza delle Terre Selvagge +11, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +13

Talenti: Arma Focalizzata (corno), Multiattacco, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Qualsiasi foresta e pianura

Organizzazione: Solitario, famiglia (2-5) o legione (100-600, con cavalieri malvagi femmina)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 5-8 DV (Grande)



Gli unicorni neri sono creazioni malvagie, ottenute dall'unione del sangue di unicorno con quello di una creatura demoniaca o infernale. Sono creature folli e abominevoli che vivono per la violenza e il combattimento.

Hanno mantelli neri e setosi, fiammeggianti occhi rossi e corni lunghi avvolti a spirale e cesellati d'argento.

Gli unicorni neri sono molto intelligenti e possono comprendere il Comune. Si narra anche che alcuni maghi malvagi stiano cercando di insegnare loro a lanciare incantesimi con la sola componente verbale.

COMBATTIMENTO

Gli unicorni neri combattono ferocemente con i loro zoccoli anteriori, il corno e i loro denti affilati. Sembrano deliziarsi nell'infliggere quanto più dolore possibile.

Infliggere ferite leggere (Mag): Tre volte al giorno, un unicorno nero può infliggere ferite leggere effettuando con successo un attacco di contatto in mischia con il corno, infliggendo 1d8+4 danni. Inoltre, può usare questa capacità quando effettua un attacco regolare con il corno, ma in questo caso è necessario che effettui con successo il tiro per colpire in mischia per poter infliggere il danno.

Teletrasporto (Sop): Gli unicorni neri possono lanciare teletrasporto senza errore (come l'incantesimo) una volta al giorno, portando se stessi e chi li cavalca in un luogo conosciuto. Spesso usano questa capacità per fuggire da un combattimento che volge al peggio, talvolta con dispiacere di chi li cavalca.

NEI REAMI

Queste orrende creature furono create dai Maghi Rossi di Thay, che ora ne allevano molti come cuccioli. Gli unicorni neri sono divenuti una parte sostanziale dell'esercito del Thay, servendo in gran numero nonostante la loro avversione ad essere impiegati come cavalcature. Alcune unità maggiori di unicorni neri cavalcate da femmine malvagie servono gli zulkir. Le Sorelle di Cyric, per esempio, costituiscono un numeroso reggimento di chieriche di Cyric a cavallo di unicorni neri: hanno giurato di servire lo zulkir Aznar Thrul.

Gli unicorni neri non permettono a nessuno di cavalcarli, tranne che a femmine umane o drow di allineamento malvagio. Sono molto contenti di servire le guardie nere (vedi Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER).

WEMIC

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +1 (Des)

Velocità: 12 m

CA: 15 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale, +1 scudo piccolo di legno)

Attacchi: Randello +8 mischia; 2 artigli +3 mischia

Danni: Randello 1d8+4; artiglio 1d6+2

Faccia/Portata: 1,5 m per 3 m/1,5 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 18, Des 12, Cos 12, Int 11, Sag 11, Car 9

Abilità: Ascoltare +8, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +2, Osservare +8, Saltare +11

Talenti: Sensi Acuti

Clima/Terreno: Pianure calde e temperate

Organizzazione: Solitario, branco (2-16) o tribù (20-200, compresi 2-8 sottocapi di 2°-5° livello, un adepto di 4°-7° livello e un capo di 5°-8° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Gli wemic sono feroci cacciatori che vagano per le pianure, e sono maestri di agguati e strategie.

Gli wemic hanno il corpo di leone con un torso umanoide che si estende da quello che avrebbe dovuto essere il collo del leone. Sono lunghi dai 3 ai 3,6 metri dalla testa alla groppa, men-



tre sono alti dagli 1,8 ai 2,1 metri quando stanno eretti. Il loro corpo è interamente ricoperto da pelo dorato scuro, e la coda termina con un ciuffo di pelo nero. I maschi adulti hanno una criniera di lunghi capelli neri che copre la sommità del capo e la nuca e si estende giù lungo il collo e le spalle. Gli wemic hanno un sottopancia dal pelo bianco, e il volto ha sembianze miste umane e leonine, con naso nero o rosso scuro, occhi dorati con pupille verticali, e orecchie dritte e alte. Tutti e sei gli arti sono dotati alle estremità di artigli. Quelli sulle braccia di forma umana e sulle zampe anteriori sono retrattili.

Gli wemic parlano il Silvano e il Comune.

COMBATTIMENTO

Gli wemic attaccano con le loro zampe anteriori e un'arma, sfruttando il braccio secondario per portare uno scudo solitamente fatto di cuoio resistente.

Abilità: Gli wemic ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare.

PERSONAGGI WEMIC

Nelle tribù wemic spesso è presente un adepto o un druido; non ci sono altri incantatori. La classe preferita del wemic è il barbaro.

SOCIETÀ DEGLI WEMIC

Gli wemic vivono e cacciano in branchi comprendenti 1-4 maschi e 1-12 femmine più 1-6 cuccioli che però non combattono. Alcuni branchi spesso si uniscono in tribù eleggendo un capo, anche se si tratta di un'alleanza diplomatica più che di una vera e propria fusione tra branchi. Talvolta è capitato che più tribù si siano alleate fra loro, ma solo a fronte di una pericolosa minaccia esterna.

Gli wemic talvolta prestano servizio come esploratori o guide ad avventurieri o altri individui che viaggiano all'interno dei loro territori, domandando in cambio attrezzi od oggetti magici (specialmente armi) come ricompensa. Talvolta, chiedono un pedaggo a chi viaggia per lasciarlo passare indenne sulle loro terre.

NEI REAMI

Branchi e tribù di wemic vivono in molte parti di Faerûn, comprese le Terre di Pietra (tra l'Anauroch e le montagne Corni Tempestosi), la Prateria di Pelleor (tra la Collina delle Anime Perdute e l'Acquitrino di Chelimber) e le Pianure Scintillanti a ovest del Turmish. Sono numerosi anche nello Shaar.

Sebbene al momento non siano altro che dicerie, alcune storie raccontano di una razza derivata di wemic, i cui maschi non hanno criniera, che abita sulle Montagne della Bocca del Deserto e sui Picchi del Tuono. Si suppone che questi "wemic di montagna" siano collegati alla razza più comune così come i leoni di montagna sono legati ai leoni (cioè, pochissimo). Le storie descrivono queste creature come più piccole dei loro cugini. Le loro statistiche differiscono da quelle solite dei wemic come segue: Dadi Vita: 3d8+3, (16 pf); Attacchi: Randello (+5 mischia, 1d8+3), 2 artigli (+0 mischia, 1d6+1); Forza 16; Abilità: Ascoltare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +1, Osservare +7, Saltare +10. Vivono e cacciano da soli o in coppia, forse a causa del fatto che ormai sono rimasti in pochi nelle pericolose montagne in cui abitano.

ZOMBI TIRANNO DELLA NEBBIA

Non morto Medio

Dadi Vita: 4d12+3 (29 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 9 m

CA: 15 (+5 deviazione)

Attacchi: 2 artigli +3

Danni: Artiglio 1d6+1 più malattia

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Nube debilitante, tocco infettivo

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/+1, non morto

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

Caratteristiche: For 13, Des 10, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 13

Abilità: Ascoltare +8, Cercare +5, Osservare +8, Scalare +4

Talenti: Robustezza

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario o gruppo (2-5)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi)

Avanzamento: 5-8 DV (Medio)

Queste contorte creature sono i resti mortali di sacerdoti e fedeli di divinità malvagie che sono stati abbattuti dal potere di un'altra divinità malvagia.

I tiranni della nebbia sono cadaveri in decomposizione circondati da spire di nebbia nera fluttuanti e la nebbia riempie le loro narici, fuoriesce dalle loro bocche e dai loro nasi. Gli occhi, le unghie lunghe, così come qualsiasi osso esposto, rilucono di una debole luminescenza color smeraldo.

COMBATTIMENTO

Gli zombi tiranni della nebbia attaccano con i loro artigli, contagiando il nemico con la letale malattia che ha posto fine alle loro vite mortali. Sono molto più astuti degli altri zombi e mostrano organizzazione e senso tattico nei loro attacchi, anche se non sono molto brillanti. Inoltre, combattono in modo implacabile, senza badare in nessun modo a sopravvivere.

Nube debilitante (Sop): La nebbia che fluttua attorno ad essi indebolisce la resistenza delle creature che si trovano all'interno. Un personaggio che si avvicina a meno di 1,5 metri da un tiranno della nebbia deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o subire 1 danno temporaneo alla Costituzione. Un personaggio deve effettuare un solo tiro salvezza per ogni incontro.

Tocco infettivo (Str): Gli artigli di un tiranno della nebbia sono infetti. Un personaggio ferito da uno zombi deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) alla fine del combattimento. Se ha successo, il personaggio è riuscito a contrastare l'infezione. Se invece il personaggio fallisce il tiro, verrà contagiato

Appendice: Archetipi

Certe creature non appartengono ad una specifica categoria ma sono invece create aggiungendo un "archetipo" a una creatura già esistente. Le regole seguenti fissano i parametri per generare una creatura archetipica.

BESTIA DI XVIM

Mentre il potere e l'influenza di Iyachtu Xvim, dio della tirannia e dell'odio, si vanno sempre più rafforzando nei Reami, aumentano conseguentemente anche le sue manifestazioni terrene. Xvim, divinità feroce e carica di odio, ama manifestarsi per mezzo di animali e mostri carnivori di indole malvagia. Quando infonde in queste creature una piccola parte della sua volontà, queste subiscono una trasformazione, ottenendo dall'empio contatto con la divinità nuovi poteri. Esse aumentano leggermente di dimensioni e diventano particolarmente impressionanti, soprattutto in relazione agli altri membri della loro specie. Nei loro occhi risplende una luce verde smeraldo e tutti gli attacchi a base di energia prodotti dalla creatura (fulmini, fuoco ecc.) brilleranno di una luminescenza verdastra. Le creature di Xvim sono sempre di temperamento malvagio e violento.

GENERARE UNA BESTIA DI XVIM

Prendendo una creatura (qui chiamata "creatura base") e modificandola nel modo qui descritto, è possibile creare delle versioni toccate da Xvim di qualsiasi creatura. Xvim preferisce manifestarsi in animali come pipistrelli, cani e gatti neri, falchi e avvoltoi, oppure in mostri come beholder, draghi verdi o blu, segugi infernali, cockatrice, imp, naga oscure e non morti.

Dadi Vita: Gli stessi della creatura base +1.

Velocità: La stessa della creatura base.

CA: La stessa della creatura base.

Attacchi: Gli stessi della creatura base (modificati in base ai Dadi Vita aggiunti).

Danni: Aumentati di un tipo di dado, come segue:

Vecchi danni	Nuovi danni
1d2	1d3
1d3	1d4
1d4	1d6
1d6	1d8
1d8 o 1d10	2d6
1d12	2d8

Attacchi speciali: Gli stessi della creatura base, ma i danni degli attacchi speciali aumentano allo stesso modo dei danni degli attacchi fisici. Le bestie di Xvim guadagnano inoltre i seguenti attacchi speciali:

Presenza terrificante (Str): Quando la bestia di Xvim emette un suono basso (un ruggito, un latrato o un altro verso appropriato alla sua forma) attiva questa capacità straordinaria e costringe le creature che si trovano a meno di 9 metri e con meno Dadi Vita della bestia a effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei Dadi Vita della bestia + il suo modificatore di Carisma) oppure essere sopraffatte dalla paura (vedi Capitolo 3 della Guida del DUNGEON MASTER). Gli effetti durano per 5d6 round. Quando la bestia attiva questo potere, nei suoi occhi risplende un brillante verde smeraldo.

Nutrimento (Sop): Quando una bestia di Xvim uccide un avversario umanoide può cibarsi del suo corpo, divorandone la carne e la forza vitale. Per ogni 8 DV o livelli consumati, la creatura ottiene un Dado Vita. La bestia può posticipare il lauto banchetto al massimo di un giorno per suo Dado Vita, e una volta trascorso questo lasso di tempo la forza vitale si perde definitivamente. Il fatto di divenire cibo smembra e consuma il corpo della vittima e impedisce qualsiasi tipo di resurrezione o rianimazione dei morti per i quali è necessaria almeno una parte del cadavere. Gli incantesimi *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione vera* possono riportare in vita una creatura divorata, ma c'è una probabilità del 50% che



dalla malattia e alla fine del periodo di incubazione, che dura solitamente 1d4 giorni, subirà 1 danno temporaneo

alla Forza. Ogni giorno successivo, il personaggio deve effettuare un altro tiro salvezza sulla Tempra (CD 13) o perdere 1d2 punti di Costituzione e 1d4 punti di Forza. Il personaggio deve allora effettuare un altro tiro salvezza per evitare la perdita permanente di 1 punto sia di Forza che di Costituzione.

Non morto: Immune a effetti che influenzano la mente, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

NEI REAMI

Durante l'ascesa al potere di Fzoul Chembryl nel 1370 CV, Iyachtu Xvim fu la causa dello spargersi in tutte le terre centrali di una orrenda nebbia grigia, che si estendeva a sud fino a Starmanrle, a nord fino alle Montagne dell'Alba, e a est fino a Turlagol. Un'altra nebbia si formò attorno a Mintar e gradualmente si allargò fino ai confini più occidentali e fino a Saradush nel nord. All'interno della nebbia, i seguaci di Cyric furono colpiti da malattie terribili. Coloro che perirono a causa di queste malattie (piuttosto che venir consumati nelle fiamme verdi che riempivano la nebbia dopo nove giorni) furono animati dal potere divino dentro la nebbia e molti continuano a vagare nelle regioni come zombi tiranni della nebbia.

I chierici di Iyachtu Xvim ricevono un bonus di +4 a qualsiasi prova di scacciare fatta per intimorire, comandare, dissolvere lo scacciare o rafforzare questi zombi. Tuttavia, queste creature non mostrano particolare lealtà ai chierici di Iyachtu Xvim.

anche queste potenti magie possano fallire.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, la bestia può effettuare un normale attacco per infliggere danni addizionali pari ai suoi DV totali (massimo +20) contro un avversario di allineamento buono.

Qualità speciali: Tutte le qualità speciali della creatura base più:

- Immunità alla paura
- Immunità ai veleni
- **Riduzione del danno (Sop):** Le Bestie di Xvim con 4-7 Dadi Vita ottengono una riduzione del danno 5/+1; con 8-11 Dadi Vita ottengono 5/+2; con 12 o più Dadi Vita avranno una riduzione di 10/+3.
- Scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Se la creatura possiede già una di queste qualità speciali, usa quella che fornisce i valori migliori (poiché questi non si sommano).

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base (modificati in base ai Dadi Vita aggiunti).

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, ma l'Intelligenza è almeno di 3 e il Carisma è aumentato di +4.

Abilità: Le stesse della creatura base (modificate in base ai Dadi Vita aggiunti).

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Gli stessi della creatura base

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

NEI REAMI

Come Eletto di Xvim, Fzoul Chembryl può trasformare, col semplice contatto, qualsiasi animale o mostro in una Bestia di Xvim. I chierici di Xvim di alto livello (minimo 9°) si dice abbiano la stessa capacità. Poiché servono la volontà di una divinità malvagia e piena d'odio, possono apparire ovunque, anche senza preavviso. Nell'Anno dell'Arpa non Suonata (1371 CV), Carina Tchazzam, erede della nobile famiglia Tchazzam di Waterdeep, venne uccisa dal suo amato gattino, nei cui occhi durante l'attacco splendeva una luce verde smeraldo. Il nuovo erede, il fratello minore Tarlon Tchazzam, ha vietato che all'interno delle proprietà della famiglia vi siano gatti.

ESEMPIO DI BESTIA DI XVIM

In questo esempio di Bestia di Xvim si considera come creatura base un segugio infernale.

Segugio infernale Bestia di Xvim

Esterno Medio (Male, Fuoco, Legale)

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 12 m

CA: 16 (+1 Des, +5 naturale)

Attacchi: Morso +6 mischia

Danni: Morso 1d8+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m



Attacchi speciali: Arma a soffio, presenza terrificante (CD 12), nutrimento, punire il bene (+5)

Qualità speciali: Olfatto acuto, sottotipo del fuoco, immunità a paura e veleni, riduzione del danno 5/+1

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 13, Int 6, Sag 10, Car 10

Abilità: Ascoltare +7, Conoscenza delle Terre Selvagge +0°, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +13, Osservare +8°

Talenti: Iniziativa Migliorata

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

L'arma a soffio della bestia (un cono di 9 metri di fuoco verde) infligge 1d8+1 danni.

Abilità: Il segugio infernale di Xvim riceve un bonus razziale di +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Riceve inoltre un bonus razziale di +8 alle prove di Conoscenza delle Terre Selvagge e Osservare quando insegue il nemico usando il suo olfatto acuto.

FANTASMA

Nel *Manuale dei Mostri* vengono descritti i poteri comuni di tutti i fantasmi, come il tocco corrotto, il lamento terrificante e lo sguardo corrotto. Alcuni fantasmi dell'ambientazione *FORGOTTEN REALMS* hanno però altri poteri insoliti non menzionati in quel manuale. Questi poteri aggiuntivi vengono descritti qui.

Attacchi speciali: Se un attacco speciale permette un tiro salvezza, la CD è 10 + metà dei Dadi Vita del fantasma + il suo modificatore di Carisma.

Raggio di gelo (Sop): Per 12 volte al giorno, il fantasma può attaccare con un raggio di luce fredda. Il raggio colpisce una singola creatura che si trova a meno di 27 metri; il fantasma deve effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire con il raggio. Il raggio infligge 2d6 danni temporanei alla Costituzione. Inoltre, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o essere rallentato (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1 round per ogni Dado Vita del fantasma.

Canto di morte (Sop): Una volta al giorno, il fantasma può intonare un canto cupo per 1-4 round (a discrezione del fantasma). Il canto fa cadere in preda al panico tutti gli esseri viventi entro 27 metri, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà. Le creature in preda al panico hanno una penalità al morale di -2 ai tiri salvezza, e fuggiranno alla massima velocità per 10 round, con una probabilità del 50% di lasciar cadere ciò che tengono in mano. Il canto crea anche un campo con raggio di 3 metri in grado di annullare tutti gli effetti di ammaliamento per la durata del canto più 6 round dopo che è terminato. Qualsiasi attacco fisico inferto dal fantasma mentre canta infligge danni triplicati.

Risucchio di energia (Sop): Alcuni fantasmi risucchiano l'energia vitale, così come vampiri o wraith. Con un attacco di contatto riuscito, il fantasma infligge uno o due livelli negativi (a seconda del fantasma).

Risucchio di punti ferita (Sop): Il tocco del fantasma risucchia i punti ferita della vittima a una velocità di 1d8 per colpo. La perdita di questi punti ferita è permanente per l'individuo, o gli individui, vittima della vendetta del fantasma (chi l'ha ucciso), mentre tutti

gli altri recuperano normalmente i punti ferita persi.

Deperimento (Sop): Il tocco del fantasma agisce come una verga del deperimento, infliggendo con un attacco di contatto riuscito 1d4 danni temporanei alla Forza e 1d4 danni temporanei alla Costituzione. Se il fantasma ottiene un colpo critico, i punti vengono risucchiati dalle caratteristiche in modo permanente. Un tiro salvezza sulla Tempra nega l'effetto.

Qualità speciali: Alcuni fantasmi dei Reami hanno altre qualità oltre a quelle comuni ai non morti e alle creature incorporee e a quelle specifiche descritte nel *Manuale dei Mostri*. Queste qualità addizionali possono essere scelte tra le seguenti:

Resistenza agli incantesimi (Str): Alcuni fantasmi hanno una resistenza agli incantesimi pari a 12 + i loro Dadi Vita.

Resistenza o immunità (Str): I fantasmi sono talvolta immuni o resistenti a una o più forme di energia, compresi acido, freddo, fuoco ed elettricità.

Radianza magica (Sop): I fantasmi possono a volontà far irradiare tutti gli oggetti magici, che si trovano a meno di 18 metri, di una luminescenza fredda e bianca. Gli oggetti hanno un raggio d'illuminazione di 1,5 metri e brillano per 2d4x10 minuti.

FANTASMI COMUNI DEI REAMI

Arpista spettrale: Questi fantasmi sono gli spiriti di Maestri Arpisti morti durante una missione commissionata dagli Arpisti e mai portata a termine. Hanno l'attacco speciale canto di morte e le qualità speciali di resistenza agli incantesimi, radianza magica e immunità a freddo ed elettricità.

Drago fantasma: Creato quando un drago antico viene ucciso e il suo tesoro viene saccheggiato, il drago fantasma può essere acquietato solo riportando nella tana il suo tesoro (o qualcosa dello stesso valore). I draghi fantasma hanno gli attacchi speciali di aspetto spaventoso, risucchio di energia (due livelli negativi) e deperimento. Inoltre, il drago fantasma ha un'arma a soffio molto particolare: un cono di nebbia grigiastra che invecchia le creature che vengono colte al suo interno di 8% anni. Il drago fantasma può usare questo attacco 3 volte ma poi dovrà attendere 12 round per recuperare nuovamente le energie per ripetere l'attacco. Le dimensioni del cono dipendono dalla taglia del drago: consultare le tabelle specifiche dei Draghi per i dettagli.

Sentinella fantasma: Questi non morti, talvolta chiamati "guardiani insonni" vengono creati da un potente incantesimo necromantico (di 8° livello) per svolgere servizi come guardiani. Possiedono l'attacco speciale raggio di gelo e le qualità speciali resistenza agli incantesimi, radianza magica e immunità al freddo.

Sfera di distruzione: Questi beholder non morti sono oggetto di vero terrore e avversione, specie per alcune tribù primitive che li venerano come divinità. Le capacità di queste creature comprendono un attacco col morso di tocco corrotto e un'immunità agli attacchi basati su freddo ed elettricità. Alcuni dei loro temuti occhi mantengono le normali capacità: il cono antimagia dell'occhio centrale e due dei raggi oculari di *paura* e *lentezza*. Gli altri otto steli hanno i poteri descritti qui sotto. Come i beholder, l'effetto di ogni occhio è paragonabile a un incantesimo lanciato da uno stregone di 13° livello ma segue le regole per i raggi (vedi "Dirigere un incantesimo" nel Capitolo 10 del *Manuale del Giocatore*). Tutti i raggi hanno una gittata di 45 metri e un tiro salvezza, se è applicabile, con CD 20 (supponendo che si tratti di un fantasma con 11 DV e Carisma 19).

Raggio di gelo (Sop): Come descritto prima.

Deperimento (Sop): Come descritto prima.

Blocca mostri (Mag): Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) oppure subire effetti uguali a quelli dell'incantesimo omonimo.

Debilidade (Mag): Il bersaglio deve effettuare con successo un



tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) oppure subire effetti uguali a quelli dell'incantesimo omonimo.

Animare morti (Mag): Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo, tranne per il fatto che la sfera di distruzione usa un raggio invece che il contatto fisico.

Spaccassosa (Str): Questo attacco distrugge la struttura ossea o chitinoso di una creatura, infliggendole danni e dimezzandone la velocità. Il bersaglio deve tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20): se il tiro ha successo subisce 2d6 danni; se, invece, fallisce subisce 3d6 danni il primo round e 1d8 danni il round successivo, dato che le ossa rotte procurano ulteriori lesioni interne. Le creature incorporee, in forma gassosa o invertebrate (come vegetali, melme, elementali, vermi, molluschi senza conchiglia come calamari o piovre) non subiscono alcun danno.

Avvizzimento (Str): La carne del bersaglio viene magicamente disseccata e subisce gli stessi danni dell'incantesimo *freccia acida di Melf* (2d4 danni a round per 5 round).

Influenza sacrilega (Mag): Il bersaglio subisce gli effetti dell'incantesimo omonimo. I personaggi di allineamento buono subiscono 5d8 danni e restano infermi per 1d4 round; i personaggi neutrali subiscono danni dimezzati ma non rimangono infermi. Un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20) dimezza i danni e nega gli effetti di infermità.

Spirito Zhentarim: Questi fantasmi sono le essenze di quei maghi Zhentarim che hanno subito una morte orribile per mano dei loro nemici o a causa del tradimento dei loro compagni. Restano su questo piano cercando vendetta e i loro attacchi più forti vengono di solito riservati per quanti considerano responsabili della loro morte. Hanno l'attacco speciale risucchio di punti ferita (descritto in questo manuale) e malevolenza (descritto nel *Manuale dei Mostri*).

LICANTROPO

I licantropi sono umanoidi in grado di trasformare il proprio corpo nelle sembianze di animali o mostri ibridi. Le informazioni di base sui licantropi descritte nel *Manuale dei Mostri* vengono ripetute anche qui; è consigliabile consultarlo per maggiori dettagli sulla licantropia come malattia e per la sua cura.

Il "licantropo" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi



creatura umanoide, cui ci si riferirà da qui in poi col termine di "personaggio". Il licantropo assomiglia le peculiarità di certi tipi di animali carnivori, cui d'ora in poi ci si riferirà col termine "animale".

Nel *Manuale dei Mostri* vengono descritte le forme di licantropi più comuni; in questo libro vengono inserite tre nuove forme:

Licantropo	Animale
Cocodrillo mannaro	Cocodrillo Gigante
Pipistrello mannaro	Pipistrello crudele
Squalo mannaro	Squalo Grande

Dadi Vita: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quali forniscano il maggior totale di punti ferita.

Velocità: La stessa del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

CA: L'armatura naturale del personaggio o dell'animale aumenta di +2, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

Attacchi: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

Danni: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma il licantropo stia usando.

Attacchi speciali: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quale forma il licantropo stia usando (oltre a maledizione della licantropia quando è in forma animale).

Empatia del licantropo: I licantropi sono in grado di comunicare e creare un legame empatico con gli animali e gli animali crudeli del loro tipo. Questa capacità conferisce loro un bonus di +4 alle prove tese a influenzare l'attitudine degli animali (vedi Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER*) e consente la comunicazione di semplici concetti e, se l'animale è amichevole, di comandi come "amico", "nemico", "scappa" o "attacca".

Maledizione della licantropia:

Qualsiasi umanoide che venga colpito dall'attacco di un licantropo, e sempre che le ferite subite non siano mortali, ha una probabilità di contrarre la licantropia, i cui sintomi insorgeranno qualche tempo dopo l'incontro. Questa probabilità è dell'1% per ogni danno inflitto dagli attacchi naturali del licantropo; se diversi licantropi dello stesso tipo feriscono il personaggio, le probabilità si sommano tra loro. I danni subiti da licantropi di diverso tipo devono essere computati separatamente. Un personaggio ucciso da un licantropo e poi risorto o riportato in vita in altro modo ha una probabilità del 100% di contrarre la licantropia.

Qualità speciali: Tutti i licantropi ottengono le seguenti qualità speciali:

Forma alternativa (Sop): Tutti i licantropi sono capaci di mutarsi in forma di animale. La trasformazione in e da animale è un'azione di round completo. Quando assume forma animale, il licantropo recupera punti ferita come se si fosse riposato per un giorno. Quando il licantropo viene ucciso, ritorna alla sua forma umanoide, anche se resta morto. Qualora abbia subito mutilazioni nel corpo durante il combattimento, le parti amputate restano in forma animale. Questa capacità di mutare forma può rivelarsi difficile da controllare per alcuni licantropi.

Riduzione del danno (Sop): Un licantropo in forma animale acquisisce una riduzione del danno 15/argento.

Tiri salvezza: Gli stessi del personaggio o dell'animale, a seconda di quali siano i migliori. In più, i licantropi ricevono un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra e sulla Volontà.

Caratteristiche: Un licantropo in forma umanoide riceve un modificatore di +2 all'Intelligenza e alla Saggezza, grazie al suo intuito felino. In forma animale, i modificatori alle caratteristiche di un licantropo variano a seconda del tipo, come indicato qui di seguito:

Cocodrillo mannaro: For +16, Des +2, Cos +8, Int +2, Sag +2
 Pipistrello mannaro: For +6, Des +4, Cos +6, Int +2, Sag +2
 Squalo mannaro: For +6, Des +4, Cos +2, Int +2, Sag +2

Abilità: Tutti i licantropi ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare, indipendentemente dalla forma assunta. I licantropi in forma animale guadagnano le stesse abilità dell'animale del loro tipo oltre alle abilità della forma umanoide. Se il licantropo possiede una stessa abilità nelle sue due forme, umanoide o animale, utilizza il punteggio migliore.

Talenti: Gli stessi del personaggio. I licantropi possono anche acquisire il talento Controllare Forma Migliorato. Quando è in forma animale, un licantropo ottiene qualsiasi talento di un animale del suo tipo. I licantropi in forma animale acquisiscono talenti aggiuntivi in base al loro tipo:

Cocodrillo mannaro: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca
 Pipistrello mannaro: Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata
 Squalo mannaro: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca

Clima/Terreno: Lo stesso del personaggio o dell'animale
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: Lo stesso dell'animale +2

Allineamento: Coccodrillo mannaro: Sempre neutrale malvagio
 Pipistrello mannaro: Sempre neutrale malvagio
 Squalo mannaro: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

PERSONAGGI LICANTROPI

Vivendo allo stato brado, i licantropi diventano per lo più barbari o ranger. I coccodrilli mannari spesso diventano chierici. Il fatto di diventare un licantropo non modifica la classe preferita di un personaggio, ma provoca solitamente un cambiamento nell'allineamento (vedi più avanti), che comporta per alcuni membri di certe classi la perdita delle capacità di classe, come viene spiegato al Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore*.

ESEMPI DI LICANTROPI

Nelle pagine seguenti vi sono esempi di licantropi che usano come creatura base popolani umani di 1° livello.

Nella loro forma umana, i licantropi hanno i seguenti punteggi

	Coccodrillo mannaro Mutaforma Enorme	Pipistrello mannaro Mutaforma Enorme	Squalo mannaro Mutaforma Grande
Dadi Vita:	7d8+7 (38 pf)	4d8+12 (30 pf)	7d8+14 (45 pf)
Iniziativa:	+0; +1 (Des) come coccodrillo	+0; +6 (+2 Des, +4 Iniziativa Migliorata) come pipistrello	+0; +2 (Des) come squalo
Velocità:	9 m; 6 m, nuotare 9 m come coccodrillo	9 m; 6 m, volare 12 m (normale) come pipistrello	9 m; nuotare 18 m come squalo
CA:	10; 18 (-2 taglia, +1 Des, +9 naturale) come coccodrillo	10; 22 (-2 taglia, +2 Des, +12 naturale) come pipistrello	10; 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale) come squalo
Attacchi:	Colpo senz'armi +0 mischia; o morso +11 mischia; o botta di coda +11 mischia come coccodrillo	Colpo senz'armi +0 mischia; o morso +4 mischia come pipistrello	Colpo senz'armi +0 mischia; o morso +7 mischia come squalo
Danni:	Colpo senz'armi 1d3 debilitanti; morso 2d8+12; botta di coda 1d12+4 come coccodrillo	Colpo senz'armi 1d3 debilitanti; morso 2d6+4 come pipistrello	Colpo senz'armi 1d3 debilitanti; morso 1d8+4 come squalo
Faccia/Portata:	1,5 m per 1,5 m/1,5 m; 1,5 m per 6 m/3 m come coccodrillo	1,5 m per 1,5 m/1,5 m; 4,5 m per 4,5 m/3 m come pipistrello	1,5 m per 1,5 m/1,5 m; 1,5 m per 3 m/1,5 m come squalo
Attacchi speciali:	Empatia con coccodrilli; più afferrare, maledizione della licantropia come coccodrillo	Empatia con pipistrelli; più maledizione della licantropia come pipistrello	Empatia con squali; più maledizione della licantropia come squalo
Qualità speciali:	Riduzione del danno 15/argento come coccodrillo	Sonar, riduzione del danno 15/argento come pipistrello	Olfatto acuto, riduzione del danno 15/argento come squalo
Tiri salvezza:	Temp +11, Rifl +6, Vol +8	Temp +9, Rifl +6, Vol +7	Temp +8, Rifl +7, Vol +8
Caratteristiche:	For 27, Des 13, Cos 19, Int 12, Sag 12, Car 10	For 17, Des 15, Cos 17, Int 12, Sag 12, Car 10	For 17, Des 15, Cos 13, Int 12, Sag 12, Car 10
Abilità:	Ascoltare +9, Nascondersi +0*, Osservare +9 come coccodrillo	Ascoltare +10*, Muoversi Silenziosamente+7, Osservare +10* come pipistrello	Ascoltare +11, Osservare +11 come squalo
Talenti:	Combattere alla Cieca, Attacco Poderoso come coccodrillo	Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata come pipistrello	Combattere alla Cieca, Attacco Poderoso come squalo
Clima/Terreno:	Paludi calde	Deserti, foreste, colline, pianure temperati e caldi, e sotterranei	Qualsiasi acquatico
Organizzazione:	Solitario	Solitario	Solitario
Grado di Sfida:	6	4	4
Tesoro:	Nessuno	Standard	Nessuno
Allineamento:	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio	Sempre neutrale malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio

COCCODRILLO MANNARO

In forma umana, i coccodrilli mannari sono creature alte ed esili con lineamenti spigolosi, naso lungo e adunco, viso piuttosto magro con mascelle inferiori e superiori pronunciate. In forma di coccodrillo, sono mostri potenti di mole notevole.

Combattimento

I coccodrilli mannari preferiscono afferrare le loro vittime di sorpresa assumendo forma umana e presentandosi come popolani inermi. Si trasformano in coccodrilli e attaccano nel momento in cui la preda è alla loro portata.

Afferrare (Str): Quando il coccodrillo mannaro compie con successo un attacco con il morso contro un avversario di taglia Grande o più piccola, può effettuare una prova gratuita di lottare senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce ad afferrarlo, può trascinare via l'avversario senza però infliggere danni. La sua

di caratteristica: For 11, Des 11, Cos 11, Int, 12, Sag 12, Car 10. La loro unica abilità è Artigianato o Professione a +7 e hanno Abilità Focalizzata nell'abilità scelta come loro unico talento.

Nella loro forma umanoide, i licantropi appaiono come qualsiasi altro membro della loro gente, sebbene i licantropi naturali o quelli contagiati da lungo tempo tendano ad avere o acquisire tratti che richiamano alla mente la loro forma animale. Quando assume la forma animale, il licantropo appare come una versione più potente dell'animale normale ma, a un esame più accurato, i suoi occhi mostreranno la debole scintilla di un'intelligenza innaturale e spesso, al buio, brilleranno di una luminescenza rossastra.

COMBATTIMENTO

I licantropi nella loro forma naturale usano le tattiche preferite dalla loro gente, anche se tendono ad avere una maggiore aggressività rispetto agli altri membri della loro razza. I licantropi in forma animale solitamente combattono come l'animale di cui hanno assunto la forma.

tattica preferita è quella di trascinare la preda sott'acqua, dove cercherà di immobilizzarla sul fondo e affogarla. Se questo tentativo di immobilizzazione riesce, può infliggere danni col morso per ogni round in cui mantiene la presa.

Abilità: *Un coccodrillo mannaro ottiene un bonus di +12 alle prove di Nascondersi quando rimane sotto la superficie dell'acqua.

Nei Reami

I coccodrilli mannari sono creazioni di Sebek, una divinità minore dalla testa di coccodrillo del pantheon di Mulhorand. Pochissimi di essi però vivono ancora a Mulhorand, poiché i servitori del dio-sovrano li cacciarono cinque secoli fa, ma continuano a minacciare le zone della Palude della Vipera a Chessenta.

PIPISTRELLO MANNARO

I pipistrelli mannari in forma umanoide hanno solitamente occhi

scuri, nasi leggermente schiacciati e denti affilati; sono timidi e schivi, evitano accortamente la luce del sole e amano la carne cruda.

Combattimento

I pipistrelli mannari usano la loro capacità di volare a loro massimo vantaggio, per planare addosso a prede ignare della loro presenza e per fuggire lontano dal combattimento.

Sonar (Str): I pipistrelli mannari emettono ultrasuoni, che la maggior parte delle altre creature non è in grado di udire, e che permettono loro di localizzare oggetti e creature entro 36 metri. Il sonar è preciso come la vista, ma non rivela il colore. È efficace al buio, in condizioni di nebbia o di scarsa visibilità. Rivela anche le creature invisibili. L'incantesimo *silenzio* neutralizza l'effetto sonar e costringe il pipistrello mannaro ad affidarsi alla sua debole vista, che ha una portata massima di 3 metri quando è in forma di pipistrello.

Abilità: *I pipistrelli mannari ottengono un bonus di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare quando usano il sonar.

Nei Reami

I pipistrelli mannari si trovano spesso nel Sottosuolo e solitamente nelle loro vene scorre sangue drow. Per questo, spesso hanno abilità, punteggi di caratteristica e capacità di classe migliori rispetto ai comuni pipistrelli mannari descritti in precedenza.

SQUALO MANNARO

Gli squali mannari sono creature enormi e muscolose in forma umana che, quando si trasformano, assumono la forma di grandi squali bianchi. Crudeli e arroganti in forma umana, gli squali mannari sono ancora più spietati in forma di squalo.

Combattimento

In forma umana, gli squali mannari amano combattere corpo a corpo; la maggior parte è molto forte e ama lottare. Sfruttano la loro forma di squalo per scappare velocemente quando la situazione sfugge loro di mano. Sott'acqua uno squalo mannaro di solito attacca dal basso, mordendo selvaggiamente le gambe delle vittime.

Olfatto acuto (Str): Il senso dell'olfatto di uno squalo mannaro è così fine che si estende fino a 54 metri.

Nei Reami

Virtualmente sconosciuti nei Reami fino agli ultimi vent'anni, gli squali mannari possono essersi originati da umani vendicativi trasformati in licanthropi da Umberlee o Talos durante la Guerra degli Dei. Da allora, sono stati avvistati soltanto nelle acque lungo la Costa della Spada.

ALTRI LICANTROPI DEI REAMI

Dopo il Periodo dei Disordini, una varietà di nuove forme di licanthropi sono apparse nei Reami. Persistono comunque le voci dell'esistenza di strane creature come bisonti mannari, cani mannari, delfini mannari, leopardi mannari, gufi mannari e pantere mannare.

Lythari: Questi lupi mannari elfici condividono tutte le capacità dei lupi mannari comuni, tranne per il fatto che non hanno una

forma ibrida. Il loro allineamento è sempre caotico buono e sono spesso personaggi di alto livello in forma di elfo.

In forma di lupo i lythari sono belli, con mantelli argento o grigio chiaro e occhi azzurri o marroni che rivelano una spiccata intelligenza. Nella forma di elfi dei boschi sono di una bellezza ultraterrena, perfino per i canoni elfici. Alti e dalla pelle chiarissima, hanno occhi azzurro chiaro o verdi e capelli dai riflessi argentei.

I lythari possono trasmettere la licanthropia solo ad altri elfi e solo in uno speciale rituale celebrato con il completo consenso di entrambe le parti.

Gatto mannaro: Questi licanthropi caotici buoni sono umani che possono assumere la forma di un gatto comune. Una segreta fratellanza di gatti mannari conosciuta come gli Occhi della Sera serve le dee Sharess e Selûne, sebbene i loro scopi precisi siano del tutto ignoti. Si dice che caccino gli appartenenti al culto di Shar e Loviatar durante le notti di luna piena.

LICH

Nel *Manuale dei Mostri* sono descritti i poteri più comuni dei lich come aura di paura, tocco paralizzante e riduzione del danno. Alcuni lich dell'ambientazione *FORGOTTEN REALMS* hanno insoliti poteri aggiuntivi che vengono presentati qui di seguito.

Attacchi speciali: Se un attacco speciale prevede un tiro salvezza, la CD è 10 + metà dei DV del lich + il suo modificatore di Carisma.

Dispensione (Sop): Il tocco di alcuni lich, oltre a infliggere danni, ha l'effetto dell'incantesimo *emozione (dispensione)*: la vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà o subire una penalità al morale di -2 a tiri salvezza, tiri per colpire, prove di abilità e di caratteristica e tiri per i danni da arma per tutta la durata dell'incontro.

Fuocofreddo (Sop): Il lich può creare una sfera di fuoco blu-verde e gelido che infligge 3d10 danni da energia negativa. Il lich può usare un'azione di attacco completo per scagliare due sfere di fuocofreddo nello stesso round (il bonus di attacco della seconda sfera viene ridotto di 5). L'incremento di gittata è di 4,5 metri.

Infestare i sogni (Sop): Il lich può visitare i sogni di un individuo di cui conosce l'esatta posizione. La persona avrà incubi terribili e perderà 1 punto di Costituzione in modo permanente quando si sveglia (tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto). Chi viene ridotto a Costituzione 0, muore.

Sguardo distruttore (Sop): Il lich può uccidere l'avversario con lo sguardo, fino a una distanza di 9 metri. Tutte le creature viventi che incontrano lo sguardo del lich devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o morire.

Sguardo doloroso (Sop): Chi incontra lo sguardo del lich subisce 2d10 danni per il dolore muscolare che questo gli causa. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo permette di evitare lo sguardo del lich.

Stretta di indebolimento (Sop): Il lich può indebolire l'avversario effettuando uno speciale attacco di contatto. L'avversario deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire 2d4 danni temporanei alla Forza.

Stretta mortale (Sop): Una volta al giorno, il lich può cir-



WAT 2000

LICH BUONO

I lich descritti nel *Manuale dei Mostri* sono tutti creature malvagie e deprecabili. Ma non tutti i lich rientrano in questa categoria. Alcuni, molto pochi in verità, hanno ricercato la non vita (o vi sono stati costretti) allo scopo di perseguire una nobile causa, di proteggere un essere che amavano o un luogo per loro importante, oppure per raggiungere un altro degno obiettivo. Questi lich di allineamento buono hanno per lo più gli stessi poteri delle loro controparti malvagie, anche se alcuni di loro hanno poteri particolari.

Attacchi speciali: Alcuni lich buoni hanno ottenuto nel loro stato di non morti il controllo sui non morti. Questi lich possono avere uno o più dei seguenti attacchi speciali:

Scacciare non morti (Sop): Minimo tre volte al giorno, un lich buono è in grado di scacciare non morti come un chierico buono, effettuando una prova di scacciare (Carisma) per determinare il numero di DV di non morti che colpisce. Alcuni lich buoni possono intimorire e comandare non morti invece di scacciarli o distruggerli.

Animare morti (Mag): I lich buoni, usando questa capacità magica come stregoni del loro livello del personaggio, possono animare a volontà scheletri e zombi che si metteranno al loro servizio. In genere, i lich buoni non hanno interesse ad animare eserciti di non morti ai loro ordini, ma impiegano volentieri questo potere per difendersi durante un combattimento.

Qualità speciali: Alcuni lich buoni hanno una capacità particolarissima che usano per perseguire i loro scopi:

Proiezione (Sop): Tre volte al giorno, fino a un massimo di 1 ora alla volta, un lich buono può proiettare una sua immagine spettrale fino a una distanza di circa 1,6 km da dove si trova. Il lich è in grado di vedere attraverso questa sua immagine, anche nel Piano Etereo, ed è in grado di sentire, parlare e perfino lanciare incantesimi. Il collegamento fra il lich e la sua proiezione trascende i legami fisici e tutte le eventuali barriere magiche, e può anche esistere fra il Piano Etereo e quello Materiale.

Questa proiezione ha CA 20, una velocità in volo di 6 metri (manovrabilità perfetta) e ha i punti ferita del lich, ma non è in grado di trasportare oggetti solidi e non ha nessuna delle qualità o degli attacchi speciali del lich. Se la proiezione subisce dei danni, il lich ne subisce a sua volta la metà (arrotondare per difetto); la proiezione svanisce se perde tutti i suoi punti ferita. Non può essere scacciata o dissolta magicamente.

Una proiezione può spingere o muovere piccoli oggetti e quindi potrebbe scrivere un messaggio con le dita sulla sabbia o sulla cenere, oppure girare una pagina di un libro, ma non è in grado di trasportare oggetti. Il lich può attivare una sola proiezione alla volta.

Immunità allo scacciare (Str): Molti lich buoni non possono essere scacciati o distrutti da chierici buoni o neutrali. Quando i chierici malvagi tentano di intimorire o comandare un lich buono, lo scacciano o lo distruggono.

Camminare sull'acqua (Sop): Alcuni lich buoni hanno la capacità di camminare sull'acqua a volontà come per l'incantesimo omonimo.

condare le sue mani con un'aura di fiamme nere che rimane finché non tocca qualcuno. Un personaggio toccato dal lich (con un tiro per colpire di contatto in mischia) deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o morire sul colpo.

Voce del male (Mag): Se il lich parla a un individuo per 10 minuti, questi deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà o cadere in uno stato di trance, durante il quale risponderà in modo sincero a qualsiasi domanda il lich gli ponga. La vittima può tentare un nuovo tiro salvezza ogni ora, ma per ogni ora consecutiva di conversazione con il lich, la CD del tiro salvezza aumenta di 1.

Qualità speciali: Alcuni lich hanno la capacità eccezionale di resistenza agli incantesimi pari a 12 + i loro DV. Altri hanno una riduzione del danno migliorata di 20/+2.

LICH COMUNI NEI REAMI

Alhoon (Illithilich): Questi mind flayer non morti sono un potere nascente nelle politiche contorte del Sottosuolo. Assomigliano molto a quando erano in vita, ma la loro pelle è secca e raggrinzita e non umida e appiccicosa come quella degli illithid viventi. L'alhoon possiede tutti le normali capacità dei mind flayer. Tutti prima erano dei maghi o degli stregoni (di solito minimo di 9° livello), così conservano un insieme mortale di poteri magici e psionici. Non hanno l'aura di paura o il tocco paralizzante degli altri lich, ma possiedono tutte le qualità speciali tipiche (immunità dei non morti, riduzione del danno 15/+1, immunità a freddo, elettricità, metamorfosi e attacchi che influenzano la mente). Conservano la resistenza agli incantesimi degli illithid, che in realtà impedisce il completo adattamento allo stato di lich. Gli alhoon sono afflitti da un continuo avvizzimento della pelle e da una costante essiccazione dei tessuti, che combattono bagnandosi spesso o bevendo acqua, brodaglie o altri liquidi.

Lich di Bane: Quando Bane, dio del conflitto, fondò la sua chiesa molto tempo fa, quelli che lo veneravano sarebbero stati perseguitati fino alla morte dalle forze del bene a meno che non si fossero radunati a formare gruppi di considerevoli dimensioni. Stanco che i suoi seguaci venissero uccisi, ogni 50 o 60 anni Bane sceglie il sacerdote più potente tra i ranghi dei suoi chierici e gli rivela l'impuro rituale che potrebbe trasformare l'incantatore in una forma immortale e potente: facendolo diventare lich di Bane. Almeno 35 di queste creature sono state create nel corso dei secoli, e prima del Tiranno della nebbia è stata documentata la morte solo di dieci. Quando Iyachtu Xvim mandò il Tiranno della nebbia a purgare Faerûn degli ultimi seguaci rimasti di Bane, molti dei lich di Bane furono uccisi. Quelli sopravvissuti hanno ordini diversi: alcuni devono restare nascosti, mentre altri devono contrastare Xvim e il suo Elettto, Fzoul Chembryl.

Un lich di Bane era un chierico malvagio di almeno 17° livello prima di diventare non morto, e questi lich mantengono tutte le caratteristiche della classe precedente. Ottengono aura di paura, riduzione del danno e le varie immunità così come disperazione, fuocofreddo e la resistenza agli incantesimi. Mentre invecchiano, aumenta il loro potere: ogni 100 anni ottengono un nuovo livello come chierici e uno dei seguenti nuovi poteri: sguardo doloroso, voce del male o stretta mortale.



LICH BUONI DEI REAMI

Arcilich: Gli arcilich sono incantatori umani (spesso chierici, maghi e bardi) che hanno cercato e voluto deliberatamente e scrupolosamente diventare dei lich e che ora dedicano la loro condizione di non morte nel perseguire il nobile proposito che ne aveva motivato la trasformazione.

Gli arcilich hanno le sembianze tipiche dei lich e possiedono tutte le loro normali caratteristiche, incluse le capacità magiche e le altre capacità di classe che possedevano in vita. Inoltre, possono scacciare non morti come chierici buoni (e hanno diritto a un numero di tentativi giornalieri pari a 3 + il modificatore di Carisma). Hanno anche la capacità di animare i morti (come descritto) e possono camminare sull'acqua. Sono immuni allo scacciare come descritto sopra.

Baelnorn: I baelnorn sono elfi lich che hanno cercato la non morte per divenire i protettori delle loro famiglie, di fonti di magia di rara potenza, o consiglieri di saggezza e guardiani. Nell'antica Myth Drannor essi rimanevano a guardia per impedire l'accesso ai ladri e proteggevano gli elfi che viaggiavano, mantenevano le tradizioni familiari e divenivano i tutori dei giovani elfi che studiavano magia. Dopo la caduta della città, sono rimasti a vagare fra le sue rovine per proteggere le cripte che ancora custodiscono i libri di magia e gli oggetti magici.

I baelnorn sono non morti dall'aspetto imponente e impressionante, dai lineamenti elfici, con pelle raggrinzita e occhi bianchi lucenti. Non irradiano aura di paura e non hanno filatteri (sebbene qualcuno di loro faccia uso dell'incantesimo *clone*), ma condividono i normali poteri e le capacità dei lich comuni. Possono scacciare non morti come fossero chierici buoni dello stesso livello e hanno anche loro la capacità proiezione.

MALEDETTO

I maledetti sono sfortunati umanoidi non morti, intrappolati da una maledizione che li tiene in vita.

I maledetti vengono creati quando un incantatore malvagio tocca la vittima mentre lancia *scagliare maledizione* e poi entro 4 round lancia l'incantesimo *desiderio* o *miracolo*, utilizzando la frase appropriata.

La pelle di un maledetto è di un pallore bianco ultraterreno e i suoi occhi diventano neri mentre l'iride è più scura, come una piccola pozza di nero rilucente. I maledetti preferiscono armature di cuoio, mantelli con cappuccio e dalle tonalità scure, e gli stivali. Preferiscono il silenzio e le tenebre alla luce.

I maledetti non sono in alcun modo controllati dai loro creatori, e raramente sono al loro servizio tranne nel caso vogliano guadagnare la pietà della morte attraverso l'utilizzo dell'incantesimo *rimuovi maledizione*. Questo incantesimo è l'unico modo per distruggere un maledetto in modo permanente; dopo aver ricevuto l'incantesimo il maledetto, in un mesto sorriso, si trasforma in polvere e non può essere risorto.

Poiché hanno un'indole folle, i maledetti hanno una probabilità del 5% ogni 10 minuti di agire improvvisamente in modo irrazionale: interrompendo un combattimento per cantare, saltare e danzare, per disegnare con un dito su una parete oppure per rimanere fermi e così via, per 1-6 round. Durante questo lasso di tempo, nulla li distrae, nemmeno gli attacchi.

I maledetti parlano il linguaggio che conoscevano da vivi.

GENERARE UN MALEDETTO

"Maledetto" è un archetipo che può essere aggiunto a qualsiasi

creatura umanoide (cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine di "creatura base"). Egli usa tutte le statistiche della creatura base e le capacità speciali come riportato qui di seguito.

Dadi Vita: La taglia aumenta a d12.

Velocità: La stessa della creatura base.

CA: La stessa della creatura base e tipo di armatura. I maledetti guadagnano inoltre un bonus di armatura naturale +3. Preferiscono le corazze di cuoio.

Attacchi e danni: Gli stessi della creatura base e le armi da lei usate. I maledetti infliggono 1d4 danni con attacchi senz'armi.

Attacchi speciali e qualità speciali: I maledetti mantengono qualsiasi capacità speciale straordinaria che possedevano da vivi. Perdono, però, in seguito alla trasformazione in non morti, la capacità di lanciare incantesimi e altre capacità magiche. I maledetti ottengono inoltre le seguenti qualità speciali:

Resistenza agli incantesimi (Str): I maledetti hanno una resistenza agli incantesimi pari a 12 + il loro livello.

Non morto: Immune agli effetti che influenzano la mente, a veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Rigenerazione (Str): I maledetti rigenerano 1 punto ferita per livello ogni ora. Se ridotti a 0 pf, i maledetti non vengono distrutti ma cadono a terra, paralizzati, e li rimangono finché non rigenerano completamente

tutte le ferite. I maledetti possono rigenerare anche arti od organi amputati; se vengono decapitati, il corpo dei maledetti si disintegra in polvere e dalla testa si rigenera un nuovo corpo.

Questo processo richiede un numero di giorni pari ai punti ferita del maledetto. In questi giorni la testa resta paralizzata. I maledetti possono essere curati da magie di guarigione.

Immunità al freddo e al fuoco (Str): I maledetti non subiscono danni da attacchi basati su fuoco e freddo.

Immunità allo scacciare (Str): I maledetti non possono essere scacciati, intimoriti, distrutti o comandati da chierici o paladini.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base. Come i non morti, i maledetti sono immuni a qualsiasi attacco che richieda un tiro salvezza sulla Tempra (a meno che non abbia effetto anche sugli oggetti).

Caratteristiche: I maledetti (come creature non morte) non hanno punteggi di Costituzione. Solo uno su dieci mantiene il punteggio di Intelligenza originario: il resto ha un punteggio di Intelligenza di 8. Per il resto i maledetti mantengono i punteggi di caratteristica che avevano da vivi.

Abilità: Le stesse della creatura base. I maledetti perdono il senso dell'olfatto, così subiscono una penalità di -2 alle prove di Alchimia e alle prove di altre abilità in cui l'olfatto è un fattore determinante. Possono perdere i gradi nelle abilità o dimenticare perfino tutte le abilità come conseguenza della diminu-



zione dell'Intelligenza.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Lo stesso della creatura base

NEI REAMI

Durante il Periodo dei Disordini molte delle persone uccise all'interno di zone di magia selvaggia sono divenute dei maledetti, e molti membri della guardia e della vigilanza di Waterdeep si sono trasformati spontaneamente in maledetti mentre combattevano contro gli eserciti di Myrkul. Un potente maledetto si dice viva nella Torre dei Teschi, un tempio dedicato a Kelemvor e situato a Ormath, nelle Pianure Scintillanti. Questo maledetto, che una volta era un guerriero del Turmish di alto livello e il cui nome rimane sconosciuto, spera ora di trovare la liberazione dalla sua condizione di non morto grazie alla pietà del Signore dei Morti.

ESEMPIO DI MALEDETTO

In questo esempio di maledetto si considera come creatura base un guerriero umano di 5° livello.

Maledetto

Non morto Medio

Dadi Vita: 5d12 (32 pf)

Iniziativa: +5 (+1 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 16 (+1 Des, +2 armatura di cuoio, +3 naturale)

Attacchi: Spada bastarda +9 mischia

Danni: Spada bastarda 1d10+5

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5m/1,5 m

Qualità speciali: Non morto, rigenerazione (1 volta al giorno), immunità al fuoco e al freddo, immunità allo scacciare, RI 17

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

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

Abilità: Ascoltare +3, Cavalcare +1, Osservare +3, Scalare +3

Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi Fulminei, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda)

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

REVENANT

I revenant sono non morti che tornano dalle loro tombe per cercare e uccidere chi li ha uccisi. La loro unica ragione di esistenza è la sete di vendetta che li anima.

Un revenant appare come una versione deformata e in decomposizione della persona assassinata come era al momento esatto della sua morte: la pelle tesa sulle ossa, le ferite aperte, la carne umidiccia e gli occhi fissi e senza vita che rimangono tali finché non incontrano lo sguardo dell'assassino. Quando ciò accade si accenderanno improvvisamente di una luce sinistra e innaturale. I revenant nascono talvolta anche se il corpo viene completamente distrutto, fatto che induce a pensare che l'energia magica che li riporta in vita sia in grado anche di riformarne il corpo. In questi casi, però, il revenant non disporrà degli oggetti magici che indossava o aveva in vita.

Un revenant mantiene la maggior parte delle capacità di quando era vivo, compresi l'uso delle armi e le capacità magiche. Il suo allineamento diventa neutrale, e alcune classi potrebbero risentire di questo cambiamento. I revenant che prima

della morte erano incantatori arcani perdono la compagnia dei loro famigli. I chierici e i paladini che avevano poteri basati su energie positive, come scacciare non morti e sostituire incantesimi con incantesimi di guarigione, sfrutteranno quei poteri usando le energie negative, intimorendo non morti e infliggendo ferite. Un chierico può ancora pregare per ottenere incantesimi dalla propria divinità, sebbene debba farlo solo a mezzanotte. Per i revenant maghi potrebbe essere complicato rientrare in possesso dei loro libri di magia, mentre gli stregoni non hanno problemi. I revenant sono in grado di parlare tutte le lingue che parlavano in vita anche se raramente si dilettono in conversazioni.

Di solito i revenant ignorano chi non è implicato direttamente nella loro morte, a meno che non stia dalla parte dei colpevoli. Spesso desiderano vendicarsi anche dei com-



LOCKWOOD

plici del proprio assassino, ma la cosa riveste un'importanza secondaria rispetto alla loro missione principale.

Un revenant che ha completato la sua missione con successo si distrugge lì dove si trova e lo spirito continua il viaggio verso la destinazione successiva. Un revenant che non può compiere la sua missione vive poco più di sei mesi, trascorsi i quali si distrugge e diventa polvere. Lo spirito trapassa, e la sua ricerca muore con lui.

GENERARE UN REVENANT

Il "revenant" può essere usato come archetipo in aggiunta a qualsiasi creatura umanoide (a cui ci si riferirà da qui in poi come "creatura base"). Utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base a meno che non venga indicato diversamente.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Attacchi speciali: Un revenant conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene le capacità descritte sotto:

Colpo vendicativo (Str): Ogni attacco in mischia effettuato dal revenant contro il suo assassino infligge addizionali +1d10 danni.

Sguardo paralizzante (Str): La prima volta che il revenant si confronta con il suo assassino, questi deve effettuare un tiro salvezza

sulla Volontà (CD 10 + metà dei Dadi Vita o livelli del revenant + il modificatore di Carisma del revenant) o essere paralizzato per 2d4 round.

Qualità speciali: Un revenant mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene anche le qualità come non morto e quelle descritte di seguito:

Riduzione del danno (Sop): I revenant hanno riduzione del danno 5/+1.

Immunità allo scacciare (Str): Un revenant non può essere scacciato o intimorito da chierici e paladini.

Rigenerazione (Str): Il fuoco infligge danni letali a un revenant. Tutti gli altri danni rigenerano a una velocità di 3 punti ferita per round.

Immunità (Str): I revenant sono immuni a gas, acido, freddo, elettricità, metamorfosi e attacchi che influenzano la mente.

Trovare il colpevole (Str): Finché il revenant e il suo assassino sono sullo stesso piano di esistenza, il revenant saprà sempre in quale direzione e a che distanza si trova il suo assassino. In base alle capacità magiche della creatura base, questi sensi straordinari possono funzionare anche attraverso i confini planari.

Caratteristiche: Un revenant ottiene +4 alla Forza e +2 al Carisma, ma non ha punteggio di Costituzione perché è un non morto.

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1

Tesoro: Lo stesso della creatura base o nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

ESEMPIO DI REVENANT

Questo esempio di revenant considera come creatura base uno stregone elfico di 7° livello.

Revenant

Non morto Medio

Dadi Vita: 7d12 (45 pf)

Iniziativa: +3 (Des)

Velocità: 9 m

CA: 14 (+3 Des, +1 anello della deviazione)

Attacchi: Lancia corta+1 +6 mischia; o lancia corta+1 +7 a distanza; o balestra leggera +6 a distanza

Danni: Lancia corta+1 1d8+4; o lancia corta+1 1d8+3; o balestra leggera 1d8

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Lanciare incantesimi come stregone di 7° livello (incantesimi probabili comprendono *armatura magica*, *invisibilità* e *palla di fuoco*), colpo vendicativo, sguardo paralizzante

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/+1, immunità allo scacciare, rigenerazione 3, immunità, trovare il colpevole, evocare famiglia

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

Caratteristiche: For 14, Des 16, Cos -, Int 12, Sag 10, Car 19

Abilità: Alchimia +3, Concentrazione +8 (+12 con Incantesimi in Combattimento), Conoscenze (arcane) +6, Osservare +3, Sapienza Magica +11, Scrutare +4

Talenti: Incantesimi in Combattimento, Incantesimo Inarrestabile, Schivare

Non morto: Immune a effetti che influenzano la mente, veleni, sonno, paralisi, stordimento e malattie. Non è soggetto a colpi critici, danni debilitanti, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Tratti elfici (Str): Immune a incantesimi ed effetti di sonno; bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi o effetti di ammaliamento; visione crepuscolare.

Oggetti magici trasportati: Lancia corta+1, anello della deviazione +1, bacchetta di evoca mostri II

Grado di Sfida: 8

Nei Reami

Per ragioni che gli gnomi non vogliono rivelare, sembra che gli assassini gnomi siano più soggetti rispetto a quelli di altre razze a

essere cacciati dai revenant. Agli inizi dell'anno 1372 CV, uno gnomo illusionista di nome Twisp è stato inseguito per tutta Daggersdale da un revenant che sembrava essere un elfo della luna ritornato da Evermeet. Le proteste di innocenza iniziarono a divenire sempre più stridule mentre gli incantesimi che lanciava contro la creatura causavano disastri tra gli abitanti della Valle senza però riuscire a fermare l'incalzare del suo inseguitore.

YUAN-TI

Uno degli aspetti più ingannevoli degli yuan-ti è la loro eredità umana, poiché questa vile razza serpentiforme discende da umani la cui linea di sangue si è mescolata con quella di un'antica razza di sauri. La loro malvagità abominevole li costringe a perpetuare questa fusione tra sangue umano e rettile, creando due tipi di agenti e servitori che non sono pienamente umani, ma neppure completamente yuan-ti.

Questi servitori sono creati con il medesimo procedimento, ma si differenziano a seconda che questo abbia o meno successo. Nel primo caso, nasce un "corrotto": una creatura il cui aspetto pare uguale a quello che aveva prima di essere infettata dal sangue yuan-ti, in genere un umano (più raramente elfi, nani, orchi o altri umanoidi) di 3°-6° livello. Poiché nulla nel corpo rivela la corruzione del sangue, questa viene resa evidente dalla personalità e dal comportamento: spesso sviluppano l'abitudine di leccarsi avidamente le labbra, di estrarre la lingua biforcuta, di sibillare, o di tenere grossi serpenti come animali da compagnia. I corrotti sono al servizio degli yuan-ti poiché possono passare inosservati tra le altre razze e infiltrarsi anche dove uno yuan-ti sanguepuro può rischiare di essere scoperto.

Se invece il procedimento fallisce, nasce un "guardiacovata" (chiamato da alcuni histachii). Questi abomini, quasi del tutto incapaci di intendere, sono creature glabre dal corpo emaciato. La loro pelle grigia o verdognola, spessa e scagliosa, emana un leggero odore di carne marcia. Hanno occhi piccoli e lucenti iniettati di sangue e le loro lingue biforcute sibillano continuamente dentro e fuori la bocca. I guardiacovata, come suggerisce il loro nome, si trovano molto spesso a guardia delle stanze di riproduzione degli yuan-ti.

I corrotti e i guardiacovata parlano i linguaggi che conoscevano prima della trasformazione e solitamente imparano il Draconico dopo qualche mese dall'infezione.

GENERARE UNO YUAN-TI

"Corrotto" e "guardiacovata" sono archetipi che possono essere aggiunti a qualsiasi umano (a cui ci si riferisce da qui in poi col termine di "creatura base"). L'archetipo usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne per quanto qui di seguito specificato.

Dadi Vita: Gli stessi della creatura base.

Velocità: La stessa della creatura base.

CA: La stessa della creatura base. I guardiacovata non indossano armatura.

Attacchi e danni: Gli stessi della creatura base. I corrotti ottengono anche un morso velenoso, ma che è inutile nella maggior parte delle situazioni di combattimento (vedi "Attacchi speciali").

I guardiacovata possono usare gli artigli affilati e il morso in mischia. Usano i valori di attacco base che avevano come umani, ma i loro artigli infliggono 1d12 danni e il morso 1d3 danni.

Attacchi speciali: I corrotti e i guardiacovata mantengono tutti gli attacchi speciali della creatura base. Inoltre, i corrotti ottengono i due seguenti attacchi speciali:

Poteri psionici (Mag): La trasformazione attiva il potenziale psionico latente nelle menti umane, conferendo ai corrotti capacità soprannaturali simili a quelle dei veri yuan-ti. Un corrotto può creare i seguenti effetti con il semplice potere della mente come uno stregone del suo livello del personaggio: *veleno* (tiro salvezza sulla Tempra contro CD 13 + il modificatore di Costituzione del corrotto) e *autometamorfosi* (solo in forma di serpente o simile).

Morso velenoso (Str): La saliva di un corrotto è velenosa se ingerita o iniettata nel sangue, anche se questa capacità è pressoché inutilizzabile in combattimento. Un corrotto può iniettare il veleno solo se in lotta con un avversario la cui pelle è esposta. Il tiro

salvezza sulla Tempra per resistere al veleno ha una CD di 10 + metà dei Dadi Vita del corrotto + il suo modificatore di Costituzione. Le vittime che falliscono questo tiro perdono 1d4 danni temporanei alla Costituzione. Dopo 1 minuto devono effettuare un altro tiro salvezza; se falliscono perdono altri 1d4 danni temporanei alla Costituzione. Anche il bacio di un corrotto è velenoso, anche se in questo caso la CD del tiro salvezza è ridotta di 2. I guardiacovata non ottengono questi attacchi speciali, ma solo la capacità ira.

Ira (Str): Una volta al giorno, un guardiacovata può entrare in uno stato di berserker simile all'ira barbarica. In questo stato, il guardiacovata ottiene +4 alla Forza, +4 alla Costituzione e un bonus al morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura.

Qualità speciali: Tutte le qualità speciali della creatura base, più le seguenti:

Immunità ai veleni (Str): I corrotti e i guardiacovata sono immuni a tutte le forme di veleno di serpente, compreso il loro stesso veleno.

Resistenza agli incantesimi (Str): I corrotti ottengono una resistenza agli incantesimi di 12+1 per ogni tre livelli.

Resistenza mentale (Str): I guardiacovata sono immuni agli incantesimi di blocco o charme.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: I corrotti ottengono +2 alla Costituzione. I guardiacovata ottengono +2 alla Destrezza e +2 alla Costituzione, ma perdono -4 al Carisma e -4 all'Intelligenza.

Abilità: Le stesse della creatura base. I guardiacovata perdono 2 gradi in ogni abilità data la loro ridotta Intelligenza.

Talenti: I corrotti e i guardiacovata ottengono Sensi Acuti come talento bonus grazie ai loro sensi molto sviluppati.

Clima/Terreno: Terreni caldi

Organizzazione: Corrotto: Solitario

Guardiacovata: Manipolo (2-8) o tribù (9-20)

Grado di Sfida: Corrotto: Lo stesso della creatura base +1

Guardiacovata: Lo stesso della creatura base

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Corrotto: Per classe del personaggio

Guardiacovata: -

Generare Corrotti

Gli yuan-ti creano la maggior parte dei loro servitori da prigionieri umani. Alcuni seguaci umani acconsentono di propria volontà a subire la trasformazione. Gli umani vengono corrotti facendo loro bere un distillato di veleno di yuan-ti miscelato con alcune erbe e radici.

Qualsiasi umano che beva questo intruglio, di sua volontà



o perché costretto con la forza, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 16). In caso di fallimento, la vittima deve effettuare una prova di Costituzione (CD 15): se ha successo, il personaggio diventa un corrotto dopo un'agonia di 1d6 giorni; se la prova fallisce il personaggio diventa un guardiacovata in 7-12 (1d6+6) giorni.

Se il tiro salvezza sulla Tempra è effettuato con successo, la vittima immediatamente cade in coma e morirà dopo un'ora. La vittima in coma può essere riportata in vita con l'incantesimo *ritarda veleno* o *neutralizza veleno*, se l'incantesimo viene lanciato entro 1 ora da quando è stata ingerita la mistura. Gli yuan-ti dalla testa umana hanno la capacità di neutralizzare veleni e possono salvare la vittima in stato di coma, anche se ciò non è un vantaggio per la vittima. Potrebbe, infatti, riprendere conoscenza all'improvviso solo per essere costretto dallo yuan-ti che lo ha salvato a bere un'altra ampolla della venefica mistura.

Solo gli umani possono essere corrotti. Le creature non umane che bevono la mistura degli yuan-ti devono effettuare lo stesso il tiro salvezza sulla Tempra. (CD 16): se il tiro ha successo, verranno colte da un malore violento che non permette loro di compiere alcuna azione per 1d4 round; in caso di fallimento, la creatura cade in stato di coma e muore in 1d4+1 round.

Se un umano fallisce il suo tiro salvezza dopo aver consumato la mistura, ci sono poche misure da poter adottare per prevenire la trasformazione. Questa può essere fermata e i suoi effetti rimossi se vengono lanciati nell'ordine sulla vittima i seguenti incantesimi: *neutralizza veleno*, *dissolvi magie*, *rimuovi maledizione* e *guarigione*. Però, la vittima perderà 1 punto di Intelligenza in modo permanente. Un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* o *miracolo* è in grado di invertire la trasformazione senza perdita di Intelligenza. Una volta che la trasformazione è completa, solo *desiderio* o *miracolo* possono far tornare la vittima al suo stato originario.

NEI REAMI

Il processo di generare corrotti è stato escogitato dagli yuan-ti delle Colline del Serpente, e i loro agenti ora operano in tutto il Nord. È certamente questione di tempo ma prima o poi anche gli yuan-ti di Hlondeth e Chult impareranno il segreto e i corrotti faranno la loro comparsa in tutte le terre di Faerûn.

Un yuan-ti abominio di nome Zstulkk Ssarmn, figura guida del mercato degli schiavi della città sotterranea di Skullport, ha recentemente completato la costruzione di un tempio dedicato alla divinità serpentina di Sseth sotto la sua abitazione e sta attivamente allevando yuan-ti e creando corrotti tra i suoi schiavi, facendosi assistere nell'operazione da uno yuan-ti mezzosangue proveniente dalle Colline del Serpente. Alcuni sospettano che venda corrotti come schiavi a persone importanti, o ne permetta comunque lo scambio, e che li usi per spiare i suoi nemici. Non è chiaro il proposito di questa pratica rischiosa.

ESEMPIO DI YUAN-TI

Questi esempi di corrotto e guardiacovata considerano come creatura base un ladro umano di 5° livello.

Corrotto

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 5d6+5 (22 pf)

Iniziativa: +7 (+3 Des, +4 Iniziativa Migliorata)

Velocità: 9 m

CA: 15 (+3 Des, +2 cuoio)

Attacchi: Spada corta +7 mischia

Danni: Spada corta 1d6+1

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Poteri psionici, attacco furtivo (+3d6), morso velenoso

Qualità speciali: Eludere, schivare prodigioso (mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista), RI 13

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +7, Vol +1

Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos 13, Int 14, Sag 10, Car 8

Abilità: Ascoltare +10, Cercare +10, Diplomazia +11, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11,

Osservare +10, Percepire Inganni +8, Raggiare +7, Scalare +9
Talenti: Arma Focalizzata (spada corta), Arma Preferita (spada corta), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Terreni caldi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Guardiacovata
Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 5d6+5 (22 pf)
Iniziativa: +8 (+4 Des, +4 Iniziativa Migliorata)
Velocità: 9 m
CA: 14 (+4 Des)
Attacchi: 2 artigli +4 mischia, morso -1 mischia
Danni: Artiglio 1d4+1, morso 1d4

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Ira, attacco furtivo (+3d6)
Qualità speciali: Eludere, schivare prodigioso (mantiene il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista), immune ai veleni e a incantesimi di blocco e charme
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 12, Des 18, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 4
Abilità: Ascoltare +8, Cercare +3, Diplomazia +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +8, Percepire Inganni +6, Raggiare +3, Scalare +7
Talenti: Arma Focalizzata (spada corta), Arma Preferita (spada corta), Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

Clima/Terreno: Terreni caldi
Organizzazione: Manipolo (2-8) o tribù (9-20)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: -

Mostri ordinati secondo il Grado di Sfida

Artiglio strisciante1/3	Chitina1	Quaggoth3	Abishai verde.....6
Gibberling1/3	Goblin del Dekanter.....1	Serpente di ghiaccio.....3	Cocodrillo mannaro.....6
Aarakocra1/2	Hybsil.....1	Sinistro3	Corrotto (5° livello)6
Affine dei beholder, sfera oculare1/2	Siv1	Unicorno nero3	Maledetto (5° livello)6
Genasi dell'acqua1/2	Tritone del fuoco1	Wemic.....3	Nishruu.....6
Genasi dell'aria1/2	Eletto.....2	Zombi tiranno della nebbia ...3	Sharn6+
Genasi del fuoco.....1/2	Fey'ri2	Aballin.....4	Abishai blu.....7
Genasi della terra1/2	Guardiano di Bane2	Alaghi.....4	Albero oscuro.....7
Nano artico.....1/2	Pipistrello d'ossa.....2	Bestia oscura.....4	Grande manto assassino.....7
Nano di Chult1/2	Tanarukk2	Choldrith.....4	Abishai rosso.....8
Nano selvaggio.....1/2	Terricolo.....2	Guardiano verde.....4	Gigante della nebbia8
Ragno peloso.....1/2	Urdunnir (nano).....2	Leucrotta4	Golem di Thay.....8
Shalarin.....1/2	Codauncinata (asabi).....3	Meazel4	Progenie abissale8
Asabi.....1	Combattente spaventoso.....3	Myrlochar4	Revenant (7° livello)8
Bullywug1	Dragonide.....3	Pantera spettrale4	Orrore corazzato10
Cacciatore notturno1	Gigante di Phaerlin3	Pipistrello mannaro.....4	Affine dei beholder, bacio fatale11
Camminatore gigante1	Morto di Bane3	Scorpioide4	Affine dei beholder, estrattore11
	Pterade.....3	Segugio infernale di Xvim.....4	Bestia di Malar11
		Squalo mannaro.....4	Golem di rubino.....11

GS DEI DRAGHI PER ETÀ

Età	Canto	Marrone	Ombra	Profondità	Zanna
Cucciolo	2	2	2	2	2
Molto giovane	3	3	3	4	3
Giovane	5	5	5	6	4
Adolescente	7	7	7	8	6
Adulto giovane	10	10	10	11	8
Adulto	13	13	12	14	10
Adulto maturo	15	15	15	16	12
Vecchio	17	17	17	18	15
Molto vecchio	18	18	18	19	17
Antico	20	20	20	21	18
Dragone	22	22	21	22	19
Grande dragone	24	24	23	24	21

Abishai bianco.....5	Affine dei beholder, scavatore11
Abishai nero5	Doppelganger superiore12
Draegloth.....5	Ghour (demone)12
Fauci aberranti.....5	Golem di diamante12
Ghaunadan.....5	Golem di smeraldo12
Guardiacovata (5° livello)5	Gulgidra12
Ibrandlin5	Scavatombe14
Lare di Bane.....5	
Nyth5	
Peryton.....5	
Phaerimm.....5	
Ragno spada.....5	
Yochlol (demone).....5	

un web enhancement per il compendio dei mostri: I mostri di faerûn

di James Wyatt

I mostri presentati nel *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* potrebbero apparire in qualsiasi campagna di **Dungeons & Dragons...** e probabilmente lo faranno! Pochi Dungeon Master saranno in grado di resistere al richiamo di mostri come il beholder magi (una classe di prestigio disponibile per i soli beholder!), il doppelganger superiore (che guadagna le memorie dei cervelli mangiati), o il letale drago d'ombra. Questo manuale è particolarmente utile, tuttavia, sia per i giocatori che per i DM in una campagna di **Forgotten Realms**.

Le descrizioni di ogni mostro contengono un paragrafo specifico intitolato "Nei Reami". Queste sezioni forniscono dettagli specifici relativi al Faerûn, il mondo di **Forgotten Realms**: spiega come mai il primo aballin fosse in realtà un druido maledetto da un arcimago di Netheril, in che modo gli alhoon (lich mind flayer) crearono i goblin del Dekanter e come lo zombi della nebbia di Iyachtu Xvim creò gli zombi tiranni della nebbia. Ciascuna descrizione di mostro può diventare lo spunto per un'avventura, aprendo letteralmente un mondo di possibilità per ogni DM. In questo Web Enhancement, disponibile solamente on-line, vengono offerti degli esempi su come sia possibile espandere le descrizioni della sezione "Nei Reami" per utilizzarle in una campagna di **Forgotten Realms**.

un web enhancement per il compendio dei mostri: I mostri di Faerûn

di James Wyatt

gli ogre delle vette di ghiaccio

In qualsiasi gruppo di giganti, minotauri e ogre caotici malvagi, è possibile trovare dei ghour. Tali creature, infatti interpretano la presenza di un ghour quale segno della benevolenza di Baphomet.

Una tribù di ogre sulle montagne Vette di Ghiaccio, a nord della Cittadella Adbar e ad ovest di Anauroch, adora Baphomet con immensa devozione. Questi ogre sono più grandi e forti dei loro comuni cugini e negli ultimi anni sono stati più attivi che mai. I ranger e i saggi sospettano che la causa di questo incremento di attività sia dovuta alla presenza di un ghour in mezzo a loro...

- dalla voce "Demone, Ghour"

Baphomet è un signore dell'Abisso: una potenza demoniaca quasi divina, riverito da creature come minotauri, ogre e giganti rinnegati. Le mire di questa maligna entità su Faerûn sono sconosciute, ma un incremento delle attività tra i suoi seguaci ha portato alla scoperta del ghour, una creatura demoniaca mai vista prima fino a qualche anno fa su Faerûn. Acora, un chierico di Tyr e attento osservatore delle attività demoniache in Faerûn, sospetta che Baphomet stia cercando di raggiungere lo stato di vera divinità, raccogliendo il nucleo di quelli che diverranno dei veri adoratori, tramite una continua espansione tra le montagne delle Vette di Ghiaccio e Thar.

Come creature di puro caos e malvagità, Baphomet e i suoi servitori non sono propensi alla costruzione di imperi. I ghour, i servitori più leali di Baphomet, invece, guidano piccole bande di forse mezza dozzina di giganti, ogre o minotauri in azioni di saccheggio, distruzione e depredazione. Un singolo ghour può comandare numerose bande del genere, utilizzando la sua capacità di *teletrasporto senza errore*COR per comparire in diversi luoghi contemporaneamente, fornendo l'autorità necessaria e lasciando le bande per proprio conto a fare quello che sanno fare meglio.

Khurgroth non è un ghour eccezionale e neppure uno dei servitori preferiti di Baphomet. Egli svolge però il suo lavoro con efficacia, e ha ispirato molteplici carneficine tra diversi gruppi di ogre delle montagne Vette di Ghiaccio. Questi ogre venerano Baphomet senza capire che egli non è (ancora) una vera divinità, e gli sciamani (adepti) tra le loro fila riescono a compiere magie tramite atti di pura fede. La loro devozione, unita agli esempi ispiratori di Khurgroth, li porta ad uno stato di pura furia sanguinaria che chiamano la Danza di Sangue. Questi ogre non sono altro che barbari di 1° livello con la normale capacità Ira della loro classe, ma vedono quest'ira come indotta da ispirazione divina, una benedizione di Baphomet per concedergli la vittoria sui loro nemici.

serie di avventure suggerite

Queste bande di ogre barbari e il loro demoniaco capo pongono una seria minaccia alla popolazione delle Marche d'Argento, in particolare nelle distese nordiche intorno a Cittadella Adbar. Una intera mini-campagna potrebbe essere strutturata intorno al tentativo dei personaggi giocanti di proteggere carovane e altri viaggiatori della cittadella dagli assalti degli ogre, portando infine alla scoperta del ghour responsabile. Un simile arco di avventure potrebbe essere strutturato così:

- Prima di iniziare l'avventura, introducete ai PG di basso livello (3° - 5°) gli ogre delle Vette di Ghiaccio in piccolo numero: un singolo ogre al 3° livello, un paio al 5° livello. Dovrebbero sembrare dei normali incontri casuali nelle terre selvagge. Risparmiate per dopo l'ogre sciamano.
- Cominciate l'arco di avventure attorno al 7° livello. Mentre i PG viaggiano da o per Cittadella Adbar durante qualche importante missione, vengono attaccati da una potente forza di ogre delle Vette

di Ghiaccio (utilizzate abbastanza ogre tipici, ogre avanzati e sciamani per un Livello di Incontro di almeno 2 livelli più alto del livello medio dei PG). Gli ogre non sono banditi; Khurgroth li ha mandati a compiere saccheggi per dimostrare la propria forza. Se il gruppo comprende uno sciamano, si tratterà della prima volta che i PG incontreranno il simbolo sacro di Baphomet.

- Una volta che i PG saranno arrivati alla loro destinazione, udranno dei combattenti nani di Cittadella Adbar che raccontano delle storie, riguardanti assalti da parte di grandi ogre che combattono con incredibile ferocia. Uno dei nani (Kurel, una chierica di Moradin) chiederà se qualcuno ha visto il simbolo di Baphomet tra gli ogre. Nessuno dei nani lo ha fatto, ma Kurel ascolterà con piacere la storia dei PG se avessero voglia di narrarla. Se lo fanno, Kurel identificherà il simbolo come quello del signore abissale, ed esprimerà la sua preoccupazione sul fatto che questi continui assalti abbiano a che fare con la venerazione di Baphomet. Offrirà una grossa ricompensa (un prezioso oggetto magico) per avere informazioni sull'organizzazione degli ogre. Se il gruppo dei PG comprende un nano legale buono, darà a quel personaggio un'arma incantata (possibilmente un'ascia da guerra nanica sacra, ma appropriata alle capacità e il livello del personaggio) da usare in battaglia contro gli ogre.
- Quando i PG andranno a cercare gli ogre, fate trascorrere un po' di tempo prima che li trovino. Le montagne del Nord sono pericolose e la compagnia potrebbe affrontare diversi incontri scollegati prima di incappare in un altro gruppo di predoni ogre. (Un paio di peryton, un gigante della nebbia o una squadra di dragonidi potrebbero fungere da appropriati incontri "casuali" estratti da *I Mostri di Faerûn*). Quando finalmente incontreranno altri ogre, i nemici dovrebbero essere un gruppo più piccolo, all'incirca dello stesso LI del livello medio dei PG. Questo gruppo (che non ha ordine di attaccare viaggiatori e che ha già udito della sconfitta del gruppo più grande da parte dei PG) cercherà di fuggire e trovare rinforzi. (Idealmente questa fase della serie di avventure dovrebbe portare i personaggi fino all'8° o addirittura al 9° livello).
- Dovendo affrontare sempre più assalti e un comportamento sorprendentemente organizzato, i PG dovranno seguire gli ogre fino alle Vette di Ghiaccio, una regione infestata da ogni tipo di gigante. Se i personaggi rimangono concentrati sulla propria missione, potrebbero riuscire ad ottenere informazioni sugli ogre dai giganti delle colline, apprendendo che l'aggressività degli ogre non è diretta solo contro la gente delle Marche d'Argento: sono arrivati addirittura ad attaccare i giganti. Se i personaggi decidessero di combattere tutto ciò che incontrano, dovranno affrontare delle difficili battaglie contro giganti delle colline e possibilmente anche delle pietre, nessuno dei quali è devoto a Baphomet (ma di cui tutti conoscono l'esistenza). A parte i giganti, i personaggi incontreranno una gran quantità di ogre delle Vette di Ghiaccio: nascosti in piccole grotte, in bande di mezza dozzina e così via. Queste grotte contengono immagini di Baphomet rozzamente dipinte sulle pareti, oltre che immagini di un'altra figura: un enorme ogre cornuto. In alcuni dipinti l'ogre cornuto (Khurgroth) è raffigurato in cima ad un profondo crepaccio, mentre presiede dei sacrifici a Baphomet (raffigurato come un'ombra che aleggia sopra il suo servitore demoniaco), mentre vapori nocivi (dipinti in giallo e verde) sorgono dalle sue profondità.
- Come apice della serie di avventure, i PG raggiungono il Cupo Crepaccio (come è chiamato dagli ogre) e affrontano Khurgroth e i suoi servitori in casa loro. Il demone e gli ogre utilizzeranno la loro conoscenza del territorio a proprio vantaggio, fornendo una terribile sfida finale per i personaggi.

linee guida per gli incontri

Gli ogre delle Vette di Ghiaccio incontrati in piccole quantità sono avversari adatti a personaggi di basso livello. In gran numero, però, possono eliminare con facilità anche personaggi di alto livello. Consultare la lista seguente per gli incontri suggeriti per le compagnie di PG ai vari livelli. Seguono i blocchi di statistiche per tipici ogre delle Vette di Ghiaccio (barbari di 1° livello), ogre delle Vette di Ghiaccio avanzati (barbari di 5° livello), e sciamani ogre (adepti di 4° livello).

LI 3: un ogre delle Vette di Ghiaccio

LI 5: due ogre delle Vette di Ghiaccio o uno sciamano

LI 7: quattro ogre delle Vette di Ghiaccio, o un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio, o due ogre delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 8: quattro ogre delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano, o un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 9: due ogre avanzati delle Vette di Ghiaccio, o quattro ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio, o due ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 10: sei ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

LI 13: Khurgroth più sei ogre delle Vette di Ghiaccio più un ogre avanzato delle Vette di Ghiaccio più uno sciamano

Khurgroth, Ghour: pf 120, *I Mostri di Faerûn*, pagina 28.

Tipico Ogro delle Vette di Ghiaccio, Bbr1: GS 3; gigante Grande, DV 4d8+12 (ogre) più 1d12+3 (barbaro); pf 40; Iniz +1; Vel 12 m; CA 18 (colto alla sprovvista 17, contatto 10) [-1 taglia, +1 Des, +5 naturale, +3 pelle]; Att +11 in mischia (2d6+10 randello grande Enorme) o +4 a distanza (2d6+7, lancia lunga Enorme); Portata 3 m (4,5-6 m con lancia lunga); AS Danza di Sangue (Ira) 1 volta al giorno; AL CM; TS Temp +9, Rifl +2, Vol +2; For 25, Des 12, Cos 17, Int 8, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +3, Scalare +8; Arma Focalizzata (randello grande).

Danza di sangue (Ira) (Str): Quando preda dell'ira, gli ogre delle Vette di Ghiaccio ottengono +10 pf; CA 16, TS Temp +11, Vol +4; Att +13 in mischia (2d6+13, randello grande Enorme); For 29, Cos 21.

Ogre Avanzato delle Vette di Ghiaccio, Bbr1: GS 7; gigante Grande, DV 4d8+16 (ogre) più 5d12+20 (barbaro); pf 87; Iniz +1; Vel 12 m; CA 20 (colto alla sprovvista 20, contatto 10) [-1 taglia, +1 Des, +5 naturale, +5 corazza di piastre]; Att +16/+11 in mischia (2d6+11 randello grande Enorme+1) o +8 a distanza (2d6+7, lancia lunga Enorme);

Portata 3 m (4,5-6 m con lancia lunga); AS Danza di Sangue (Ira) 2 volte al giorno; QS Schivare prodigioso (Bonus Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi); AL CM; TS Temp +13, Rifl +4, Vol +4; For 25, Des 12, Cos 18, Int 8, Sag 12, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Osservare +7, Scalare +14; Arma Focalizzata (randello grande), Attacco Poderoso, Sensi Acuti.

Danza di Sangue (Ira) (Str): Quando preda dell'ira, gli ogre delle Vette di Ghiaccio ottengono +18 pf; CA 16, TS Temp +14, Vol +5; Att +18 in mischia (2d6+14, randello grande Enorme+1); For 29, Cos 22.

Proprietà: Corazza di piastre Grande, randello grande Enorme+1, pelle d'orso mantello di resistenza+1, pozione di forza straordinaria, 290 mo.

Tipico Sciamano delle Vette di Ghiaccio, Ogro Adp4: GS 5; gigante Grande, DV 4d8+8 (ogre) più 4d6+8 (adepto); pf 48; Iniz -1; Vel 9 m; CA 16 (colto alla sprovvista 16, contatto 8) [-1 taglia, -1 Des, +5 naturale, +3 pelle]; Att +8 in mischia (2d6+4 randello grande Enorme) o +3 a distanza (2d6+3, lancia lunga Enorme); Portata 3 m (4,5-6 m con lancia lunga); AL CM; TS Temp +7, Rifl +1, Vol +7; For 17, Des 8, Cos 15, Int 10, Sag 15, Car 7.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +10, Osservare +5, Scalare +2; Arma Focalizzata (randello grande), Incantesimi in Combattimento.

Proprietà: Randello grande enorme, lancia lunga enorme, armatura di pelle enorme, pergamena con pelle di pietra (deve effettuare una prova di livello di incantatore con CD 8 per usarla), simbolo sacro di legno di Baphomet (un labirinto con sopra impressa la testa di un toro con gli occhi rossi).

Incantesimi preparati (3/3/1; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 0 - guida, individuazione del magico, suono fantasma; 1° - foschia occultante, incuti paura, sonno; 2° - vedere invisibilità.

Traduzione di *Michele Bonelli di Salci*
Revisione di *Massimo Bianchini*

un web enhancement per il compendio dei mostri: I mostri di Faerûn

di James Wyatt

Tempo di colonizzazione

Un'intera città alveare di scorpoidi ha usato un rituale di tre anni per trasportarsi nel Sottosuolo sotto alla nazione di Amn. I tlincallis hanno preso possesso della regione originariamente dominata dal regno nanico di Xothaerin. L'unica resistenza degna di nota è venuta dalle creature elementali del fuoco (salamandre, efreet e altre) che avevano popolato le frange meridionali del regno nanico in rovina. I tlincallis cacciarono gli esseri del fuoco e ora stanno mandando gruppi di esploratori per tutto il resto del Sottosuolo, alla ricerca di altre aree libere per una nuova colonizzazione.

- dalla voce "Scorpioide"

È ovviamente possibile creare una serie di avventure attorno ai tentativi degli scorpoidi di fondare una nuova città, in una diversa regione del Sottosuolo, forse nei pressi dell'infame città drow di Menzoberranzan oppure nel grandioso dungeon di Sottomonte, sotto l'affaccendata metropoli di superficie di Waterdeep.

Un simile tentativo causerebbe sicuramente un conflitto tra gli scorpoidi e gli altri abitanti del Sottosuolo, che potrebbe avere ripercussioni su larga scala. D'altro canto, il tentativo degli scorpoidi di trovare nuove aree da colonizzare potrebbe fornire anche lo sfondo per un singolo incontro. Per esempio la ranger scorpioide Tikkir, con i suoi insoliti schiavi, offre un intrigante incontro in qualsiasi regione del Sottosuolo. Questo scenario ha un Livello di Incontro 10, ma gruppi di livello più basso potrebbero riuscire a trattare con Tikkir e i suoi compagni tramite la diplomazia invece che il combattimento.

Tikkir, scorpioide femmina Rgr5: GS 9; Umanoide mostruoso Grande; DV 4d8+12 (scorpioide) più 5d10+15 (ranger); pf 76; Iniz. +9; Vel. 6 m; CA 25 (colto alla sprovvisa 20, contatto 15) [-1 taglia, +5 Des, +4 naturale, +6 corazza di piastre magica, +1 anello di protezione]; Att +15/+10 in mischia (2d6+5, catena chiodata Enorme), +8 in mischia (1d8+2 e veleno, pungiglione); AS Veleno, nemico prescelto (aberrazioni +2, drow +1); QS Senso tellurico, antro magico; Faccia 1,5 m per 3 m; Portata 1,5 m (3 m con pungiglione e catena chiodata); AL NM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +6; For 20, Des 20, Cos 17, Int 10, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cercare +4, Conoscenza delle Terre Selvagge +11, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +10, Osservare +5; Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Seguire Tracce.

Veleno (Str): Pungiglione, tiro salvezza sulla Tempra (CD 17); danno iniziale e secondario 1d6 danni di Forza temporanei.

Nemici prescelti (Str): Guadagna il bonus sopraelencato per il danno dell'arma, per Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare.

Senso tellurico (Str): Percepisce la posizione di ogni cosa in contatto col terreno nel raggio di 18 metri.

Antro magico (Sop): Si muove di 6 metri in alto o in basso perpendicolarmente passando attraverso almeno 30 cm di terra. Subisce 1d3 danni per ogni 1,5 m di terra (arrotondato per eccesso).

Proprietà: Corazza di piastre Grande+1, catena chiodata Enorme+2, anello di protezione+1, collana delle palle di fuoco (tipo II), pozione di invisibilità, 50 mo.

Incantesimi preparati (1; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 1° - zanna magica.

Durgin e Drom, Salamandre Medie: pf 43, 40; *Manuale dei Mostri* pagina 153.

Melphis, Mephit del Fuoco: pf 14, *Manuale dei Mostri* pagina 126.

Tikkir è un'esploratrice indipendente e dalla forte volontà che appartiene al popolo degli scorpoidi. A lei in realtà non interessa la compagnia della sua gente e preferisce la solitudine dei chilometri di caverne sotterranee che chiama casa. Parla poco dato che incontra di rado creature con cui pensa ne valga la pena farlo, e così ha perso l'abitudine. I suoi focosi compagni rispondono a silenziosi gesti della mano e hanno imparato a prevedere molte delle sue richieste.

Tikkir è sempre accompagnata da tre creature che tecnicamente sono sue schiave, anche se c'è poco spazio per una relazione padrone-schiavo nelle pericolose lande del Sottosuolo. Tutte creature di fuoco, questi schiavi erano prima abitanti della distrutta Xothaerin, conquistata dagli scorpoidi quando invasero la regione. Sono schiavi e servono Tikkir per paura, ma durante gli anni di servizio hanno anche acquistato un grande rispetto di lei. Fanno qualsiasi cosa in loro potere per aiutarla in combattimento e preferirebbero morire al suo fianco che tradirla con i nemici.

Un gruppo di personaggi giocanti potrebbe incontrare Tikkir in qualsiasi parte del Sottosuolo Faerûniano, con prevalenza per l'Amn o il Cormyr orientale. Trascorre la maggior parte del suo tempo lontano da ogni civiltà sotterranea; prova un forte odio per i mind flayer e si tiene alla larga dalle loro città. Le piace poco combattere le pattuglie di drow, però se i PG la incontrassero nel mezzo di una simile schermaglia potrebbero guadagnarsi una buona posizione aiutandola contro gli odiati nemici. Anche se è malvagia può infatti dimostrarsi un valido alleato per gli eroi che stanno combattendo i drow nel Sottosuolo.

Dato che la sua missione non ha niente a che fare con l'uccidere gli avventurieri, Tikkir in genere non si getta in combattimento con gli estranei incontrati per caso. È particolarmente prudente con i gruppi che avvista in zone disabitate del Sottosuolo visto che chi può sopravvivere in un posto così deve essere sicuramente un avversario pericoloso. Di solito preferisce seguire un gruppo cercando di rimanere nascosta (e lasciando i suoi schiavi fiammegianti nell'accampamento) per capire quello che può delle capacità dei personaggi e della loro missione prima di mostrarsi... nel caso decidesse di farlo. Se i personaggi la dovessero scoprire e affrontare, preferirebbe scappare fino a quando non fosse possibile fronteggiarli con adeguata preparazione. Nonostante sia tutto tranne che socievole, non è impossibile che stringa per breve tempo un'alleanza vantaggiosa, né che abbia remore a tradire (o semplicemente abbandonare) i temporanei alleati quando questi non si dimostrino più utili.

Traduzione: *Andrea Simeoni*

Revisione: *Massimo Bianchini, Michele Bonelli di Salci*