

Orribilia



**Dragonidi, Popolo Mite & Popolo del Cielo,
Miscellanea**

DRAGONIDI

Ala fatata



CA	4	TS	G7
DV	7+1 (L)	M	9
MV	18 (6) m; 54 (18) m volo	Tes.	B
Att.	3 morsi o 3 incornate o combinazione	In.	4
F	2d4 (morso), 1d10 (corno)	All.	C
NM	1d2 (1d2)	PE	450

Le ali fatate sono creature simili a rettili dall'aspetto stravagante che sono state cacciate fin quasi all'estinzione da contadini che proteggevano il bestiame o maghi rapaci. Hanno le scaglie di colore dal rosso scuro al blu-nero ed hanno un grosso corpo elastico che è poco più di uno stomaco. Possiede deboli artigli ed una coda prensile poco robusta oltre che tre lunghi colli che culminano in una testa con un muso con un corno ed una bocca irta di denti.

I denti e le corna sono taglienti come rasoi ed i colli sono molto resistenti. Le ali fatate sono spesso confuse con i draghi per le loro fattezze, taglia ed ali arcuate simili a quelle di un pipistrello. Sono tremendi predatori ma a differenza dei draghi hanno solo attacchi fisici.

Sono abbastanza intelligenti da accumulare tesori come esca e per contrattare nel caso i nemici siano troppo forti. Fanno la tana presso rovine e sottoterra come in caverne naturali e alte valli isolate.

Le ali fatate amano piombare in picchiata, impalare il bestiame sulle loro corna e volar via anche se hanno preso prede piccole (come un halfling) se non possono catturare armenti. I loro occhi sono ricoperti da membrane cornee che deviano i colpi di frecce e pugnali il 40 % delle volte e non hanno paura nei combattimenti, confidando che la loro pelle squamosa e mancanza di punti deboli li protegga fino a che non riescono a uccidere o divorare il nemico.

Sono molto richieste da certi maghi per esperimenti e come creature da guardia una volta che siano state incantate ed addestrate.

Chimera



CA	4	TS	G9
DV	9** (L)	M	9
MV	36 (12) m; 54 (18) m volo	Tes.	F
Att.	2 artigli/3 teste+soffio	In.	6
F	1d3/1d3/2d4/1d10/3d4+3d6	All.	C
NM	1d2 (1d4)	PE	2300

La chimera è un'orribile combinazione di tre diverse creature. Ha tre teste (di capra, di drago e di leone), la parte anteriore del corpo di leone, la parte posteriore di capra e le ali e la coda di drago. La testa di capra colpisce con le corna, la testa di leone morde e la testa di drago può mordere e sputare fuoco (un cono lungo 15m. e largo 3m. nella parte terminale, in grado di infliggere 3d6 punti ferita). Il soffio del drago può essere utilizzato solo per tre volte al giorno. Se l'impiego del soffio viene determinato ricorrendo al caso, la probabilità che il mostro lo adoperi sono del 50% per ogni round, così come per i draghi. Le chimere, di solito, vivono in zone accidentate e collinose, ma possono essere incontrate anche nei dungeon.



Drago (cromato)



Drago Bianco

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	3	1	-1
DV	6** (L)	9*** (L)	12**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volo	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	24 m x 9 m	24 m x 12 m	27 m x 12 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G6	G18	G36
M	8	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	N	N	N
PE	725	3000	4750
PE (inc.)	950	3700	5625

Drago Nero

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	2	0	-2
DV	7** (L)	10+3*** (L)	14**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volo	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	18 m x 1,5 m	27 m x 12 m	36 m x 12 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G7	G21	G36
M	8	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	C	C	C
PE	1250	3500	5500
PE (inc.)	1650	4300	6500

Drago Verde

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	1	-1	-3
DV	8** (L)	12*** (L)	16**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volo	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	15 m x 12 m x 9 m	24 m x 12 m x 9 m	15 m x 15 m x 9 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G8	G24	G36
M	9	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	C	C	C
PE	1750	3875	6250
PE (inc.)	2300	4750	7350

Drago Blu

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	0	-2	-4
DV	9** (L)	13+3*** (L)	18**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volo	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	30 m x 1,5 m	45 m x 1,5 m	60 m x 1,5 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G9	G27	G36
M	9	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	N	N	N
PE	2300	4500	7525
PE (inc.)	3000	5500	8875

Drago Rosso

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	-1	-3	-5
DV	10** (L)	15*** (L)	20**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volo	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	27 m x 9 m	40,5 m x 12 m	54 m x 12 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G10	G18	G36
M	10	10	11
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	C	C	C
PE	2500	4800	9575
PE (inc.)	3250	5850	11375

I draghi sono una antichissima razza di enormi lucertole alate. Amano vivere in luoghi isolati e fuori mano. Nonostante il colore della loro pella squamosa li faccia sembrare differenti, essi hanno tutti qualcosa in comune: tutti nascono da uova, sono carnivori, ed emettono il "Soffio del Drago".



Amano moltissimo i loro tesori, ma faranno tutto il possibile per salvare le loro vite, fino a giungere alla sottomissione nei confronti di chi li ha sconfitti. Il "soffio del Drago", i tesori e la resa (sottomettere un drago) vengono spiegati nei paragrafi seguenti. Molti draghi vivono centinaia o migliaia di anni. A causa della loro lunga storia, tendono a sottovalutare le razze più giovani (come l'Uomo).

I draghi caotici possono catturare degli uomini, ma solitamente li uccideranno e mangeranno immediatamente. I draghi neutrali possono sia attaccare che ignorare completamente il gruppo. I draghi legali, potrebbero addirittura aiutare il gruppo se i personaggi sono realmente meritevoli di tale onore. Nell'impersonare un drago, il Dungeon Master deve ricordare che, grazie alla sua enorme presunzione, anche il drago più affamato si fermerà per ascoltare delle adulazioni (se non lo si attacchi contemporaneamente, e se egli capisce il linguaggio di chi parla). I draghi sono dei mostri estremamente potenti e devono essere usati con cautela soprattutto negli incontri con personaggi di basso livello.

Colore	Soffio (tipo)	Soffio (forma)	Parlante	Dormiente
Bianco	Freddo	Conico	10%	50%
Nero	Acido	Rettilineo	20%	40%
Verde	Gas al cloro	Diffusione	30%	30%
Blu	Fulmine	Rettilineo	40%	20%
Rosso	Fuoco	Conico	50%	10%

Draghi parlanti (e lanciatori di incantesimi) I draghi sono intelligenti: alcuni di essi possono parlare le lingue dei draghi ed il linguaggio Comune. La percentuale indicata come "capacità di parlare" vi dà il campo di possibilità che un drago sia capace di parlare.

I draghi parlanti sono anche capaci di usare gli incantesimi dei maghi. Il numero degli incantesimi ed il loro livello è dato dalla tabella relativa. Per esempio, "3,3,-" significa che il drago può lanciare 3 incantesimi del 1° livello e 3 del 2° ma nessuno del 3° livello. Gli incantesimi dei draghi di solito

vengono scelti in modo casuale.

Draghi Dormienti: La possibilità in percentuale data dalla tabella: "Dormiente" si applica ogni volta che un gruppo incontra un drago sul terreno (i draghi che stanno volando non sono mai addormentati). Ogni risultato maggiore della percentuale indicata significa che il drago non è addormentato (anche se può far finta di esserlo!). Se un drago è addormentato, può essere attaccato per un round (con un bonus di +2 sui tiri per colpire) al termine del quale si sveglierà. Il combattimento è poi risolto normalmente nel secondo round e in quelli successivi.

Età Le statistiche fornite sono per un drago di dimensioni medie per il suo tipo. I draghi più giovani sono più piccoli e hanno meno tesori; i draghi più vecchi sono più grossi e hanno maggiori tesori. I draghi, ovviamente, variano in dimensioni: da 3 dadi vita in meno a 3 dadi vita in più della media. Si dividano le età dei draghi nel seguente modo: Giovane (con 3 DV o meno rispetto a quelli di un drago Piccolo), Piccolo o Adulto, Grande, Enorme.

Tesoro: I draghi più giovani possono aver raccolto fino a 1/4 o 1/2 del tesoro indicato: i draghi più vecchi possono averne fino al doppio. Il tesoro del drago si trova solo nella sua tana. Queste tane sono raramente incustodite, e sono ben nascoste per prevenire una facile scoperta.

Difese speciali [quelle seguite da un (*) sono proposte da Marco Dalmonte.]

Resistenza agli attacchi normali (*): Pelle e scaglie dei draghi si ispessiscono con la crescita, tanto da ottenere un Valore Armatura di 1 punto, cioè ignorano 1 punto di danno per ogni singolo attacco andato a segno, ad ogni categoria d'età da Giovane in poi (ad esempio un drago Grande bianco ignora 3 punti di danno).

Resistenza alla magia (*): Sviluppano una Resistenza al Magico del 5% ogni 2 DV ed una immunità alle armi ed incantesimi come indicato di seguito: Adulto: immune armi normali; Grande: immune alle armi +1 ed incantesimi di 1° livello; Enorme: immune alle armi +2 o meno ed incantesimi di livello 1°-2°.

Immunità naturale: ogni drago è parzialmente immune agli effetti legati alla sua natura. Infatti non sono mai colpiti da attacchi che sono versioni simili o minori del loro Soffio, e realizzano automaticamente il loro tiro salvezza contro ogni forma di attacco simile al loro soffio. Per esempio, un drago rosso non verrà ferito (e solitamente ignorerà) dell'olio in fiamme e subirà solo 1/2 danno da un incantesimo magico basato sulla componente fuoco, ad es. "palla di fuoco".

Attacchi speciali [quelli seguiti da un (*) sono proposti da Marco Dalmonte]. In aggiunta ai loro attacchi con artigli e morsi tutti i draghi possono sferrare attacchi speciali. Quali e quanti ne possa sferrare dipende dal dall'età del drago e dal tipo di attacco. Ogni attacco speciale "consuma" un numero di attacchi per round pari a quelli indicati con # att. in tabella. In altri termini un drago giovane che ha 2 attacchi al massimo per round può attaccare con i due artigli o con un artiglio ed un morso, con un ruggito ed uno tra artiglioo morso, oppure solo con uno sputo. Si noti che i danni inflitti da un drago Giovane sono equivalenti a quelli di un drago Adulto o Piccolo.

Tipo di Attacco	# att.
Morso	1
Artiglio	1
Sputo	2
Ruggito	1
Coda	3
Picchiata	2 (solo Piccoli, Grandi ed Enormi)
Sospensione	sotto
Soffio	3
Calcio	3 (solo Grandi ed Enormi)
Stritolamento	3
Ala	3 (solo Enormi)

I draghi Grandi hanno un bonus di + 2 ai tiri per colpire; per i draghi Enormi, invece, il bonus è di +4. Si noti che ogni drago, in quanto creatura magica, conduce degli attacchi equivalenti a quelli di un'arma magica con un bonus indicato. Un drago Adulto sferra degli attacchi che possono colpire esseri immuni alle armi normali ma non a quelle d'argento.

Colore & Età		Morso / Stritolamento	Artiglio/Calcio/Ala/Coda	1°	2°	3°	4°	5°
Bianco	Piccolo	2d8	1d4	3	-	-	-	-
	Grande	2d8+4	1d6+1	4	2	-	-	-
	Enorme	2d8+8	1d8+2	5	3	1	-	-
Nero	Piccolo	2d10	1d4+1	4	-	-	-	-
	Grande	2d10+4	1d6+2	5	3	-	-	-
	Enorme	2d10+8	1d8+3	5	4	3	-	-
Verde	Piccolo	3d8	1d6	3	3	-	-	-
	Grande	3d8+4	1d8+1	4	4	3	-	-
	Enorme	3d8+8	1d10+2	5	5	4	3	-
Blu	Piccolo	3d10	1d6+1	4	3	-	-	-
	Grande	3d10+4	1d8+2	5	4	3	-	-
	Enorme	3d10+8	1d10+3	5	5	5	4	2
Rosso	Piccolo	4d8	1d8	3	4	3	-	-
	Grande	4d8+4	1d10+1	5	5	3	2	-
	Enorme	4d8+8	1d12+2	5	5	4	3	3



Sospensione: (al massimo 1 per round) agitando furiosamente le ali, il drago, prima di prender terra, si ferma un attimo sospeso in aria. In tal modo, nello stesso round, può attaccare fino a 6 nemici: 1 col morso, 2 con gli artigli anteriori, 2 con altrettanti calci posteriori e 1 con la coda (non può però attaccare con le ali). Inoltre la corrente d'aria generata dal movimento delle ali gli impedisce di usare il soffio. Dopo un round di attacco in sospensione il drago deve atterrare. Non può però usare lo Stritolamento dopo questo tipo di attacco. Infine la posizione di alcuni avversari può impedire l'uso di uno o più dei 6 attacchi.

Stritolamento (al massimo 1 per round): questa manovra viene usata quando il drago coglie di sorpresa le vittime non umane o anche ogni specie di avversario se il drago è gravemente ferito. In pratica, il drago schiaccia la vittima sotto la sua mole atterrando sul malcapitato. Ogni vittima può effettuare un Tiro-Salvezza contro raggio della morte. Se

ha successo evita lo scontro e non subisce danni. La vittima può anche decidere di restare dov'è, accettando di subire tutti i danni conseguenti allo scontro. In tal caso, però, se impugna un'arma, può effettuare un tiro per colpire con un bonus di + 4 e, se colpisce, infligge al drago il doppio delle normali ferite. I Draghi Piccoli possono schiacciare un nemico per volta; quelli Grandi ed Enormi, invece, tutti coloro che si trovino, rispettivamente, in un cerchio di 6 e di 12 metri di diametro.



Coda (al massimo 1 per round): chi subisce un colpo di coda da parte di un drago Grande o Enorme, deve effettuare un Tiro-Salvezza contro paralisi. Si applica una penalità pari all'ammontare dei punti ferita inflitti. Se il tiro fallisce, la vittima viene gettata a terra (come per il calcio) e disarmata. Chi viene disarmato, deve impiegare un round per raccogliere l'arma, oppure può cambiarla, perdendo solo l'iniziativa.

Picchiata (al massimo 1 per round): con questo tipo di attacco il drago può colpire una o più vittime se il tiro per colpire è positivo. Il drago plana in silenzio e quindi il tiro per la sorpresa delle vittime subisce una penalità di -1. Chi è colto di sorpresa subisce il doppio dei danni.

Chi viene colpito dal drago, può attaccarlo, ma i tiri per colpire subiscono una penalità di -2 e, se hanno successo, infliggono solo il minimo dei danni. Le vittime afferrate con gli artigli subiscono, per ogni round, i danni normalmente inflitti dagli artigli stessi, ma se ha l'iniziativa la vittima può agire (pronunciare un incantesimo, usare un oggetto ecc.) prima di subirla.

Taglia	Punteggio necessario	Tipo di Attacco
Piccolo	20	1 artiglio
Grande	18-20	2 artigli
Enorme	16-20	2 artigli + 1 morso

Le vittime afferrate con le fauci subiscono, per ogni round, i danni normalmente inflitti dal morso e non possono concentrarsi (indipendentemente da chi abbia l'iniziativa). Vengono lasciate solo quando sono morte. Il drago può mordere chiunque tenga con gli artigli, con una penalità di -2 al tiro per colpire. Se questo ha successo, la vittima viene afferrata dalla bocca.

Calcio (al massimo 2 per round): chi viene colpito da un calcio, deve effettuare un Tiro-Salvezza contro paralisi, al

quale si applica una penalità pari all'ammontare dei punti ferita inflitti. Se il Tiro-Salvezza fallisce, la vittima viene gettata a terra e può rialzarsi solo il round successivo, perdendo però l'iniziativa. Tale specie d'attacco può essere effettuato dal drago solo mentre è a terra o in sospensione, non mentre è in volo.

Ali (al massimo 2 per round): l'attacco con le ali può essere usato contro chiunque si trovi entro la loro portata (pari ad 1 metro per ogni dado-vita del drago). Ogni vittima deve effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro paralisi, al quale si applica una penalità pari all'ammontare dei punti ferita inflitti. Se il tiro fallisce, la vittima viene stordita e non può né attaccare, né concentrarsi; subisce una penalità di +4 alla classe dell'armatura e può muoversi (barcollando) solo ad 1/3 della sua normale velocità.

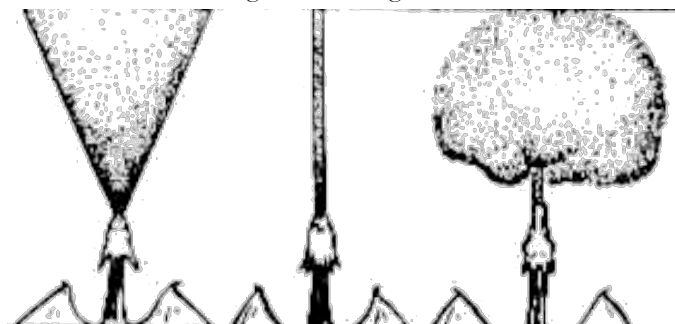
Nei combattimenti aerei, gli attacchi con le ali vengono utilizzati in luogo di quelli con i calci.

Sputo (*) (al massimo 2 al round): il drago può colpire un solo nemico per volta entro un raggio di un metro per ogni DV, senza limiti d'uso giornaliero. I danni causati, dimezzabili con un Tiro Salvezza contro il Soffio del Drago, sono in base all'età: Giovane 1d6, Adulto 1d8, Grande 1d10, Enorme 1d12.

Ruggito (*) (al massimo 1 al round): chiunque sia nel raggio di 0,5 metri per DV del drago deve effettuare un Tiro Salvezza contro il Soffio del Drago. Chi fallisce fugge impaurito senza poter ritornare nel luogo in cui ha incontrato il drago per tutto il giorno, altrimenti può rimanere in presenza del drago (senza più essere influenzato da altri ruggiti) ma ha un malus di -1 ai Tiri per Colpire per tutta la durata dello scontro. Non vi sono limiti d'uso giornaliero.

Soffio (*) (al massimo 1 al round): può essere impiegato fino a 3 volte al giorno. Per calcolare i danni che infligge (diversamente da quanto indicato nel Base, Manuale del DM) il DM lancia 1d6 per DV del drago. Se il drago ha un numero di attacchi al round pari a 3 impiega tutto il round, altrimenti se ne ha di più allora può sferrare i rimanenti (ad es. un drago Enorme ha 5 attacchi, quindi può soffiare poi usare due volte gli artigli oppure gli artigli ed il morso morso, ecc.).

Forma del soffio: Il Soffio di un drago ha tre forme diverse: conico, rettilineo o a diffusione. Un soffio conico inizia dalla bocca del drago (che è larga 80 cm o più) e si allarga tanto che alle estremità lontane è ampio 9 m. Per esempio, l'area di effetto del Soffio di un drago bianco Piccolo è un cono lungo 24 m e largo 9 m all'estremità.



Un Soffio rettilineo inizia dalla bocca del drago e punta verso la sua vittima in linea retta (anche verso il basso). Alla sua origine un Soffio rettilineo è largo 1,5 m.

Un Soffio a diffusione esce dalla bocca del drago per formare una nuvola intorno al bersaglio del drago e direttamente di fronte ad esso.

Ogni vittima nel raggio del "Soffio del drago" deve tentare un tiro salvezza, che è sempre il tiro salvezza contro il "Soffio" indicato sulla scheda del personaggio. Se ha successo, la vittima subisce solo metà dei danni del soffio.

I draghi grandi ed enormi fanno uso del loro soffio in modo intelligente e non casuale. Raramente lo usano contro singoli avversari e preferiscono conservarlo per attaccare nemici in gruppo. Il volume della zona colpita aumenta con le dimensioni del drago ed è specificato nelle statistiche di cui sopra. Tutti i draghi sono immuni a versioni

Tattiche di combattimento variano a seconda dell'età del drago. I draghi Giovani sono spesso impulsivi e usano prevalentemente artigli e morsi.

I draghi Piccoli, quando sono a terra, attaccano con artigli e morsi, senza usare né i calci né la coda. Le loro zampe, infatti, sono troppo corte e possono calciare solo avversari molto vicini. Non possono attaccare con la coda (anche se, a discrezione del DM, essa può essere usata al limitato scopo di infliggere danni). Con l'attacco in picchiata, possono colpire un solo avversario per volta.

I draghi Grandi utilizzano tutte le forme di attacco, eccettuate le ali; possono usare i calci solo contro chi si trova ad una distanza inferiore ai 3 metri e colpire con la coda chi è di fianco o dietro ad essi. Con l'attacco in picchiata possono colpire uno o due nemici di dimensioni umane, oppure uno di dimensioni pari ad un cavallo.

I draghi Enormi, con opportune manovre, possono usare tutte le forme d'attacco, contro chiunque sia a tiro. Possono attaccare con le ali chiunque si trovi sui fianchi o se hanno di fronte uno o più avversari, quelli su entrambi i lati. Con

l'attacco in picchiata possono colpire fino a tre avversari di dimensioni umane, due di dimensioni pari ad un cavallo, oppure uno di dimensioni gigantesche.

Sottomettere un drago: Quando i personaggi incontrano un drago, possono tentare di sottometterlo invece che ucciderlo. Per sottomettere un drago tutti gli attacchi devono essere effettuati con il "piatto della spada". Quindi armi da lancio e incantesimi non possono essere usati per sottometterlo. Gli attacchi e i danni si determinano normalmente, ma il "danno per sottomettere" non è reale. Il drago combatterà normalmente finché non raggiunge zero o meno punti-ferita, a questo punto infatti si arrenderà. Il "danno per sottomettere" non ridurrà il numero di punti-ferita causati dal soffio del Drago.

Un drago può essere sottomesso perché si accorge che i suoi attaccanti avrebbero potuto ucciderlo se avessero colpito per farlo. Egli quindi si arrende, ammettendo che i nemici hanno vinto la battaglia, però salvandosi la vita.

Un drago sottomesso tenterà di scappare o di rivoltarsi contro il suo catturatore se le azioni del gruppo gliene lasciano una ragionevole possibilità. Per esempio, un drago lasciato incustodito di notte o che deve montare di guardia ad una posizione, da solo, potrebbe considerare queste possibilità come "ragionevoli". Un drago sottomesso può essere venduto. Il prezzo dipende dalla valutazione del Dungeon Master, ma non deve mai essere superiore a 1000 monete d'oro per punto-ferita. Il drago può essere obbligato a servire il personaggio che lo ha sottomesso.

Se un drago sottomesso riceve l'ordine di eseguire una missione suicida, tenterà di scappare o potrà tentare di uccidere i suoi custodi.



Drago (Gemmato)



Drago di Cristallo

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	3	1	-1
DV	6** (L)	9*** (L)	12**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volò	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	24 m x 9 m	24 m x 12 m	27 m x 12 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G6	G18	G36
M	8	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	L	L	L
PE	725	3000	4750
PE (inc.)	950	3700	5625

Drago di Onice

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	2	0	-2
DV	7** (L)	10+3*** (L)	14**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volò	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	18 m x 1,5 m	27 m x 12 m	36 m x 12 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G7	G21	G36
M	8	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	N	N	N
PE	1250	3500	5500
PE (inc.)	1650	4300	6500

Drago di Giada

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	1	-1	-3
DV	8** (L)	12*** (L)	16**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volò	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	15 m x 12 m x 9 m	24 m x 12 m x 9 m	15 m x 15 m x 9 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G8	G24	G36
M	9	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	N	N	N
PE	1750	3875	6250
PE (inc.)	2300	4750	7350

Drago di Zaffiro

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	0	-2	-4
DV	9** (L)	13+3*** (L)	18**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volò	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	30 m x 1,5 m	45 m x 1,5 m	60 m x 1,5 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G9	G27	G36
M	9	9	10
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	L	L	L
PE	2300	4500	7525
PE (inc.)	3000	5500	8875

Drago di Rubino

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	-1	-3	-5
DV	10** (L)	15*** (L)	20**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volò	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio	27 m x 9 m	40,5 m x 12 m	54 m x 12 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G10	G18	G36
M	10	10	11
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	L	L	L
PE	2500	4800	9575
PE (inc.)	3250	5850	11375

DRAGO D'AMBRA

	Piccolo	Grande	Enorme
CA	-2	-4	-6
DV	11** (L)	16+3*** (L)	22**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volò	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio (cono)	27 m x 9 m	40,5 m x 12 m	54 m x 12 m
Soffio (gas)	15 m x 12 m x 9 m	15 m x 12 m x 9 m	15 m x 15 m x 9 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G11	G33	G36
M	10	10	11
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	C	C	C
PE	2700	5450	11750
PE (inc.)	3550	6600	14000

Ad una distanza di almeno 36 metri, ognuno di questi draghi appare simile al drago cromatico corrispondente. A distanze inferiori, un occhio ben allenato può facilmente riconoscere l'esatto tipo di drago. Per gli attacchi, difese e comportamento vale quanto scritto per i draghi cromatici.

Ogni vittima del soffio del drago deve fare un Tiro salvezza contro il soffio del drago, altrimenti subisce i danni. Gli effetti dei soffi che seguono non sono veri incantesimi e quindi non possono essere invertiti o assorbiti da strumenti o altri incantesimi protettivi, nemmeno nel caso di immunità agli incantesimi. Quando necessario, si consideri il livello di chi lancia l'incantesimo, agli effetti della durata, della dispersione, ecc., uguale al numero di Dadi Vita del drago.

Cristallo: in caso di fallimento del Tiro salvezza, la vittima subisce il danno intero e tutti gli oggetti inanimati che ha su di sé, compresi denti, unghie e artigli, si trasformano in cristallo. In caso di successo del Tiro salvezza, la vittima subisce solo la metà del danno e gli oggetti non sono influenzati. Qualsiasi arma, dente o artiglio, trasformata in cristallo può essere usata per attacchi, ma si frantuma con un tiro di 1-5 su 1d6, se viene messo a segno un colpo. Se l'arma si frantuma, infligge il minimo danno possibile per questo tipo di arma e risulta poi distrutta. L'incantesimo Trasforma pietra in carne, in forma modificata, può essere utilizzato per riportare alla loro forma originale gli oggetti trasformati in cristallo, compresi in uno spazio di 30 metri cubici. L'area influenzata può spesso comprendere tutti gli oggetti normalmente portati da una fino a tre persone.

Colore	Somiglianza	Soffio (tipo)	Soffio (forma)	Parlante	Dormiente
Cristallo	Bianco	Freddo o Cristallo	Conico	10%	50%
Onice	Nero	Acido o Tenebre	Conico	20%	40%
Giada	Verde	Gas velenoso o malattia	Rettilineo	30%	30%
Zaffiro	Blu	Fulmine o vaporizza	Diffusione	40%	20%
Rubino	Rosso	Fuoco e Dissoluzione	Rettilineo	50%	10%
Ambra	Oro	Fuoco e Dissoluzione, Gas o Malattia	Conico	100%	5%



Onice: in caso di fallimento del Tiro salvezza, la vittima subisce danno intero; inoltre, si materializza un incantesimo Tenebre magiche, che influenza un'area che ha raggio di 4,5 metri, il cui centro è costituito dalla vittima, e che si sposta con la vittima stessa. Può essere neutralizzato con l'incantesimo Luce magica o rimosso con l'incantesimo dissolvi magie; altrimenti dura un round per ogni Dado Vita del drago. Si tratta di un incantesimo speciale che non ha alcun effetto sugli attacchi del drago dato che non gli preclude la possibilità di vedere; a parte questo aspetto, ha gli stessi effetti del normale incantesimo Tenebre magiche.

Giada: in caso di fallimento del Tiro Salvezza, la vittima subisce il danno intero; inoltre, la vittima e tutti gli oggetti che porta con sé cominciano a marcire. Tale processo dura da 1 a 6 turni, a meno che nel frattempo non venga lanciato l'incantesimo Cura malattie. Qualsiasi altro tipo di incantesimo guaritore non ha effetto né sulla vittima né sugli oggetti. Mentre marcisce, la vittima subisce 1 punto di danno per turno, che però, non è cumulativo nel caso di più Tiri Salvezza falliti. Se il Tiro Salvezza originario ha successo, l'unico effetto è che la vittima subisce la metà del danno.

Zaffiro: in caso di fallimento del Tiro salvezza, la vittima subisce il danno intero e, unitamente agli oggetti che trasporta, assume forma gassosa, risultando invisibile e incapace di produrre alcun rumore o di influenzare qualsiasi oggetto solido. La sua capacità di movimento, dovuta a

concentrazione, diviene di 18 m (6 m). Gli effetti dell'incantesimo Dissolvi magie possono riportare la vittima e gli oggetti alla loro forma originale; il livello di magia corrisponde ai Dadi Vita del drago.

Rubino: in caso di fallimento del Tiro Salvezza, la vittima subisce il danno intero e tutti gli oggetti che porta con se cominciano a bruciare o fondere. Gli oggetti di carta vengono distrutti istantaneamente, quelli di cuoio nel giro di un round, gli altri oggetti non metallici in 2 round, gli oggetti metallici non magici in 3 round e gli oggetti magici di tutti i tipi in 4 o più round. Se l'oggetto ha un bonus, si aggiunge un round per ogni punto di bonus. Anche gli oggetti che danno immunità o offrono resistenza al fuoco, fondono, ma impiegano il doppio del tempo normale. Mentre fondono o bruciano, gli oggetti possono essere salvati mediante immersione in acqua, o raffreddandoli in qualche modo, ad esempio mediante magia; il DM può scegliere di sottrarre uno o più bonus da oggetti parzialmente distrutti.

Ambra: quanto detto per i draghi di giada e di rubino vale anche per i corrispondenti soffi di questo tipo di drago.

DRAGO D'ORO



	Piccolo	Grande	Enorme
CA	-2	-4	-6
DV	11** (L)	16+3*** (L)	22**** (L)
MV	27 (9) m	36 (12) m	45 (15) m
volo	72 (24) m	90 (30) m	108 (36) m
Att.	sotto	sotto	sotto
F	sotto	sotto	sotto
Soffio (cono)	27 m x 9 m	40,5 m x 12 m	54 m x 12 m
Soffio (gas)	15 m x 12 m x 9 m	15 m x 12 m x 9 m	15 m x 15 m x 9 m
NM	1d4 (1d4)	1d3 (1d3)	1d2 (1d2)
TS	G11	G33	G36
M	10	10	11
Tes.	H	H x 2, I	H x3, I x2
In.	9	12	15
All.	L	L	L
PE	2700	5450	11750
PE (inc.)	3550	6600	14000

I draghi dorati sono sempre capaci di parlare e usare gli incantesimi. Essi possono anche cambiare le loro forme, e



spesso assumono quella di un uomo o di un animale. I draghi d'oro possono soffiare sia fuoco (come un drago rosso) sia gas al cloro (come un drago verde), ma ciò nonostante hanno, come al solito, un totale di 3 soffi al giorno (non 6). Il tipo di soffio usato sarà il più adatto alla situazione. Per gli altri tipi di attacchi si veda la descrizione dei draghi cromati.

Età	Morso / Stritolamento	Artiglio/Calcio/ Ali/Coda	1°	2°	3°	4°	5°
Piccolo	6d6	2d4	4	4	4	-	-
Grande	6d6+4	3d4	5	5	4	3	-
Enorme	6d6+8	4d4	5	5	3	4	3

DRAGO MARINO



CA	1	TS	G8
DV	8** (L)	M	9
MV	54 (18) m volo o nuoto	Tes.	H
Att.	1 morso o 1 spruzzo	In.	8
F	3d8	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	1750

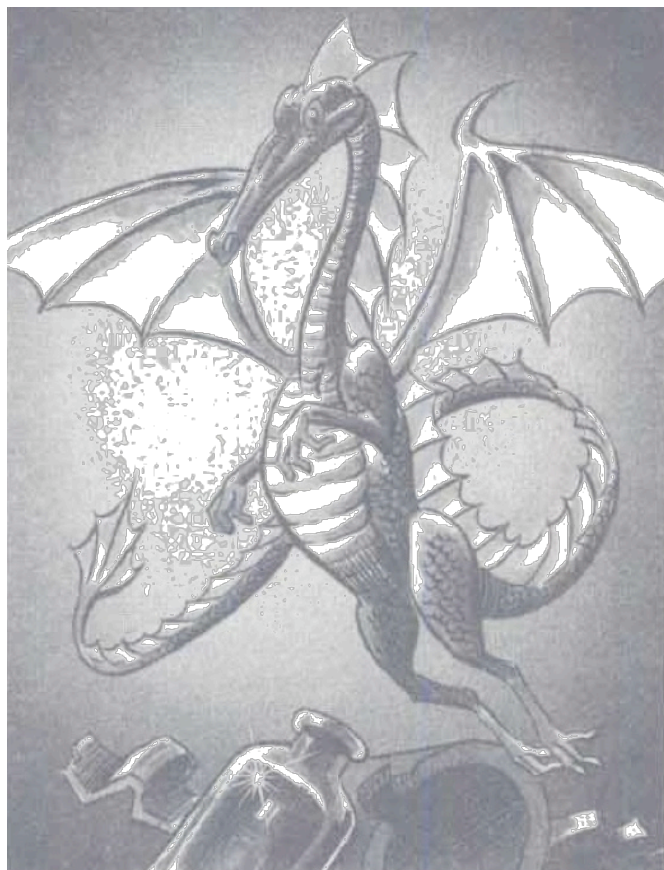
I draghi marini di solito sono di colore verde con una brillante cresta sul dorso di colore verde-giallastro. Sono intelligenti e c'è il 20% di probabilità che parlino e siano ingrado di lanciare incantesimi (3 del 1° livello, 3 del 2° livello). Il loro soffio è una nube velenosa di 6 m di diametro che possono spruzzare fino a 30 metri, tre volte al giorno.

Coloro che sono colpiti devono effettuare in tiro salvezza contro il soffio o morire (il veleno perde efficacia dopo un round). Il morso non è velenoso.

Le statistiche fornite si riferiscono ad un individuo medio. Soggetti più giovani sono più piccoli ed hanno meno tesori; quelli più anziani sono più grandi e con maggiori sostanze. L'intervallo dei DV è fino a 3 DV in meno per i più giovani e 3 DV per i più anziani.

I draghi marini hanno piccole ali che gli permettono di planare sull'acqua per 6 round (come i "pesci volanti"). Vivono in caverne o navi affondate sul fondo dell'oceano e possono attaccare le navi che passano in cerca di tesori.

DRAGO MINUSCOLO



CA	8	TS	M3
DV	3* (S)	M	8
MV	27 (9) m; 36 (12) m volo	Tes.	K, L
Att.	1 morso	In.	4
F	1d3+veleno	All.	N
NM	1d6 (2d6)	PE	50

Il drago minuscolo è una lucertola lunga un metro che assomiglia ad un piccolo drago verde. Lo si trova di solito adagiato su piccole pile di tesori ed altri oggetti luccicanti. Ha una indole pigra e pacifica, nutrendosi di insetti e piante ed attaccando raramente creature più grandi a meno che non sia aizzato.

Non ha il soffio ma il suo morso avvelenato che penalizza con un malus -2 sia i Tiri Salvezza che i Tiri per Colpire a meno che la vittima effettua un Tiro Salvezza contro il Veleno. Un incantesimo di guarigione elimina questo effetto. Questa creatura condivide con i draghi l'amore per i cumuli di tesori ma il senso di ciò che sia di valore non è così sviluppato come quello dei cugini maggiori. I suoi tesori spesso consiste in bicchieri rotti ed altri oggetti brillanti.

SIGNORI DEI DRAGHI



	Perla (Drago della Luna)	Opale (Drago del Sole)
CA	-8	-9
DV	24***** (L)	27***** (L)
MV	54 (18) m	54 (18) m
volo	126 (42) m	126 (42) m
Att.	fino a 9	fino a 9
F	sotto	sotto
Soffio	come i draghi caotici	come i draghi neutrali
NM	1 (unico)	1 (unico)
TS	G36	G36
M	10	10
Tes.	H x4, I x3, N, O	H x4, I x3, N, O
In.	18	18
All.	C	N
PE	25250	32000

	Diamante (Drago della Stella)	Il Grande Drago (Signore dei Draghi)
CA	-10	-9
DV	30***** (L)	40***** (L)
MV	54 (18) m	72 (24) m
volo	126 (42) m	144 (48) m
Att.	fino a 9	fino a 10
F	sotto	sotto
Soffio	come i draghi legali	come qualunque drago
NM	1 (unico)	1 (unico)
TS	G36	G36
M	10	10
Tes.	H x4, I x3, N, O	H x5, I x4, N x2, O x2 + speciale
In.	18	18
All.	L	sconosciuto
PE	38750	68000

Queste creature sono estremamente rare e non appaiono mai nella Prima Dimensione, salvo in caso di grave necessità.

Sono tutti Immortali. Se il corpo materiale di un Signore dei draghi viene ucciso, lo spirito torna al Piano natale, uno dei Piani Esterni, e crea un nuovo corpo.

Ogni Signore ha quattro attendenti, scelti tra i più grandi e i più forti seguaci. Perla è sempre accompagnato da 4 enormi draghi d'ambra, ciascuno con 176 Punti ferita, Opale da 4 draghi blu, ciascuno con 144 Punti ferita, Diamante da 4 draghi dorati, ciascuno con 176 Punti ferita. Tutti gli attendenti possono usare incantesimi. Il Signore assume spesso la stessa forma degli attendenti, per confondere eventuali intrusi.

Durante gli spostamenti, i Signori si fanno spesso accompagnare da una creatura di ogni tipo dei loro sudditi più grossi; ad esempio, quando si trova nella Prima Dimensione, Diamante porta un drago di rubino (160 PF), un drago di zaffiro (144 PF) e un drago di cristallo (96 PF), oltre ai 4 consueti draghi dorati (176 PF ciascuno); naturalmente, tutti i Signori assumono la forma di uno dei loro seguaci.

Tutti i Signori sono immuni a Charme; Paralisi, Blocco, Lentezza, Raggio della morte, Disintegrazione e veleni. I tre

	Morso / Stritolamento	Artiglio/Calcio /Ali/Coda	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°
Perla	6d8	2d8	7	6	5	4	3	2	1
Opale	6d8+4	2d8+2	7	6	5	4	3	2	1
Diamante	6d8+8	2d8+4	7	6	5	4	3	2	1
Grande Drago	6d10	3d10	9	8	7	6	5	4	3

Signori inferiori sono immuni ad armi normali e d'argento e agli incantesimi del 3° livello o di livelli inferiori. Il Grande drago è immune a tutti gli incantesimi fino al 6° livello compreso, e a tutte le armi con un bonus fino a + 3 compreso. Tutti sono immuni a soffi di altri draghi e ad oggetti magici per il controllo dei draghi.

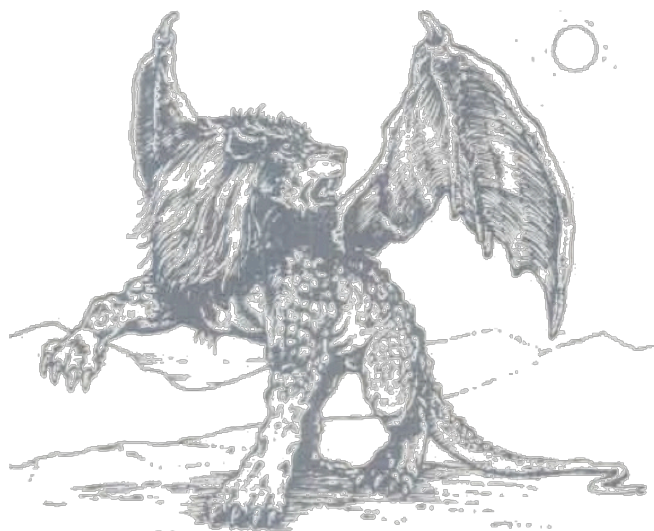
Un Signore può esercitare l'Autometamorfosi a piacimento, in modo da assumere la forma di qualsiasi drago suo seguace; questi draghi hanno un libro degli incantesimi che contiene tutti gli incantesimi conosciuti, ma hanno bisogno di studiarli e impararli secondo le modalità consuete. Gli incantesimi clericali richiedono una normale meditazione.

Ogni Signore può usare un qualsiasi soffio dei suoi seguaci, ciascuno una volta al giorno, sia quando si trova in forma normale sia quando ha assunto la forma di uno dei suoi seguaci sottoposti. Ad esempio, Opale può emettere un cono di freddo, come un drago bianco, una linea di acido e oscurità, come un onice, una nuvola di gas e malattia, come un giada, o un fulmine magico come un drago blu, per un totale di quattro soffi al giorno. Ogni Signore può attaccare fino a 9 volte per round, con 2 morsi, 2 artigli, 2 ali, 2 calci e 1 coda, manovrando molto velocemente. Il Grande Drago può arrivare a 10 attacchi, utilizzando la coda 2 volte.

I tesori nella tana dei Signori comprendono sempre almeno tre oggetti magici vari, utilizzabili dai draghi, che possono essere rivolti contro gli invasori. Il Grande Drago possiede inoltre un manufatto, scelto dal DM tra quelli che non risultano fatali al Signore e non coinvolgono non morti.

I tre Signori inferiori non amano cooperare tra di loro, ma non si combattono reciprocamente. Il Grande Drago li tratta allo stesso modo, senza favorire alcuno. Le loro origini sono sconosciute, ma i Signori inferiori potrebbero essere i discendenti del Grande Drago.

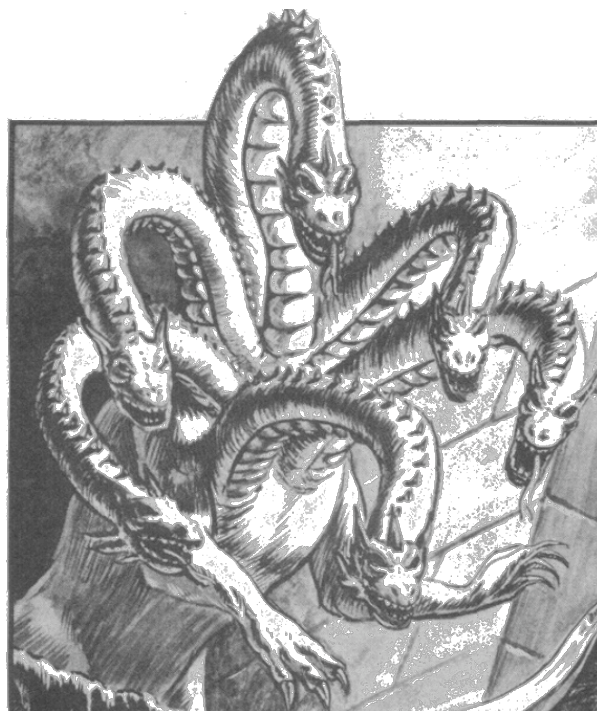
DRAGONE



CA	3	TS	G8
DV	8* (L)	M	8
MV	45 (15) m	Tes.	E
Att.	2 artigli/1 morso o ruggito	In.	4
F	1d6/1d6/4d6 o ruggito	All.	N
NM	1 (1d4)	PE	1200

La dragonne ha la testa di un leone ed il corpo di un piccolo drago d'oro. Combatte usando gli artigli ed il morso ma la sua arma più temuta è il ruggito. Chiunque entro 36 m dalla dragonne che ruggisce deve effettuare un tiro salvezza contro il soffio del drago o scappare dalla paura per 2 round. Il ruggito assorda le creature entro 9 m; queste avranno una penalità di -2 ai loro tiri per colpire per 2d6 round. Le dragonne possono ruggire ogni 3 round. Chiunque rimanga entro 9 metri dal mostro dopo un primo ruggito non viene ulteriormente penalizzato dai seguenti ma può prolungare lo stato di assordimento fino a 12 round. Le dragonne non possono mordere e ruggire nello stesso round.

IDRA

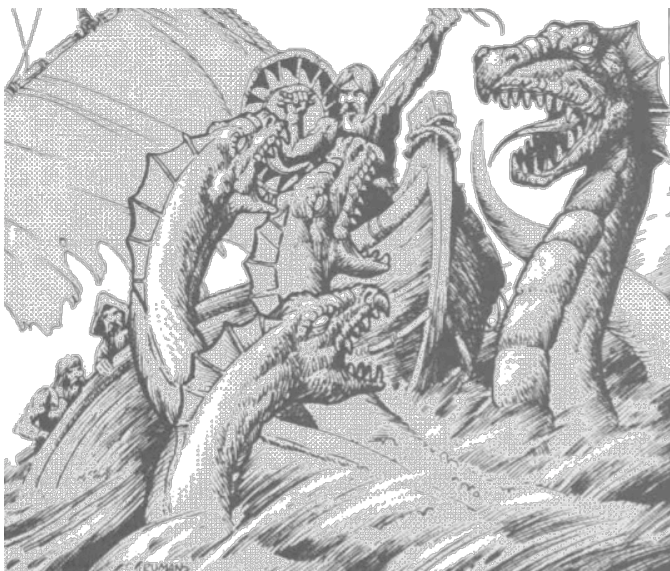


	Idra	Idra Marina	Idra Volante
CA	5	5	5
DV	5-12 (L)	5-12 (L)	5-9 (L)
MV	36 (12) m	36 (12) m nuoto	36 (12) m; 54 (18) m nuoto
Att.	5-12 morsi	5-12 morsi	5-9 morsi
F	1d10 cad.	1d10 cad.	1d10 cad.
NM	1 (1)	1 (1)	1 (1)
TS	G5-12	G5-12	G5-10
M	11	11	11
Tes.	B	B	B
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	175-1250	175-1250	175-900

Il DM può creare altri tipi di idra oltre quelli qui descritti. Ad esempio idre dotate di morsi velenosi o in grado di sputare fuoco (come i mastini infernali in grado di infliggere 8 punti ferita per ogni testa). Tali creature potrebbero essere poste a guardia di speciali tesori.

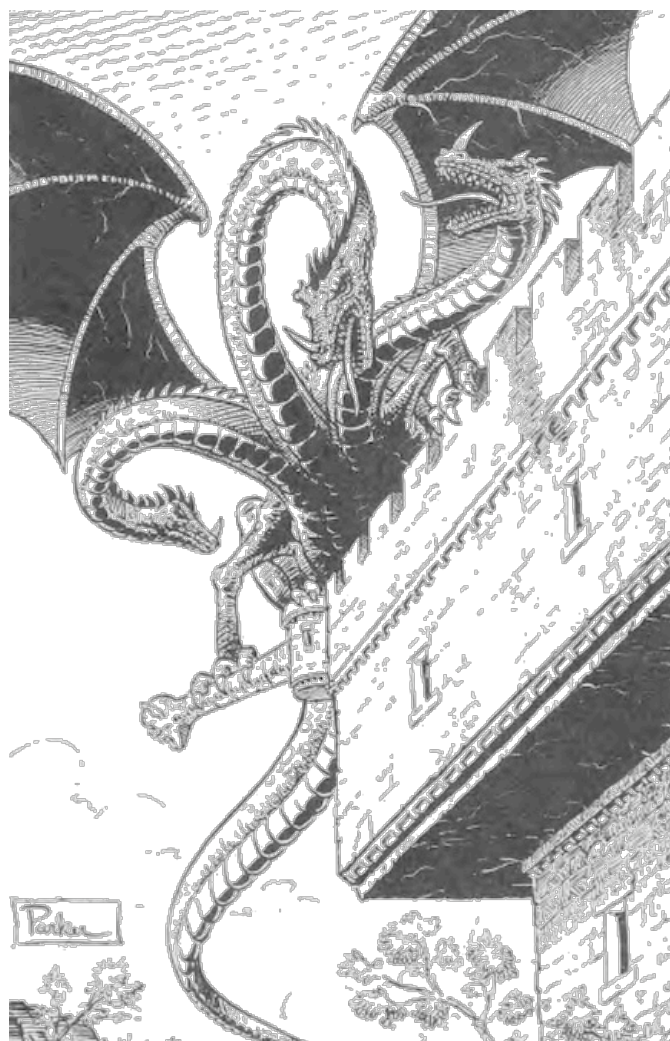


Idra: l'idra è un'enorme creatura dal corpo simile a quello di un drago dotata, però, di 5-12 teste di serpente. Ha un dado vita per ogni testa ed ogni testa ha 8 punti ferita. I suoi tiri salvezza sono gli stessi di un guerriero di livello uguale al numero delle teste. Ogni round l'idra attacca con tutte le sue teste. Per ogni 8 punti ferita che l'idra subisce una delle teste viene distrutta. Per esempio, se un'idra con 7 teste subisce 18 punti ferita, nel round successivo potrà attaccare soltanto con 5 teste.



Idra marina: questi mostri si sono adattati a vivere in acqua. Al posto delle zampe hanno delle pinne, ma per il

resto sono del tutto identiche alle loro "cugine" terrestri.



Idra volante: molto rare e pericolosissime, queste creature sono dotate di enormi ali come quelle dei pipistrelli e non possono essere confuse con i draghi o le viveme. Possono gettarsi in picchiata ed attaccare con 3 teste, ognuna delle quali è in grado di trascinare via un essere delle dimensioni di un uomo o più piccolo. Il movimento in volo è di 18 m per round, ridotto di 3 m per ogni vittima che trasporta. I dadi vita sono 5-9 (**).

Libellula gigante



	Bianca	Nera	Verde
CA	2	1	0
DV	3 (S)	3+2 (S)	4 (S)
MV	18 (6) m	18 (6) m	18 (6) m
volo	72 (24) m	72 (24) m	72 (24) m
Att.	1 morso/1 soffio	1 morso/1 soffio	1 morso/1 soffio
F	1d6+3	1d6+3	1d6+4
NM	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)
TS	G3	G3	G4
M	8	8	8
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	35	50	75

	Blu	Rossa	Verde
CA	-1	-2	0
DV	4+2 (S)	5 (S)	4 (S)
MV	18 (6) m	18 (6) m	18 (6) m
volo	72 (24) m	72 (24) m	72 (24) m
Att.	1 morso/1 soffio	1 morso/1 soffio	1 morso/1 soffio
F	1d6+4	1d6+5	1d6+4
NM	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)	1d4 (3d6)
TS	G4	G5	G4
M	9	9	8
Tes.	nessuno	nessuno	nessuno
In.	2	2	2
All.	N	N	N
PE	125	175	75

La libellula gigante è un ibrido magico tra un insetto, lungo 10 cm, e un drago del rispettivo colore. Si presenta simile ad una libellula ma è lunga fino a un metro. Ci sono libellule giganti di cinque colori diversi, ognuno dotata di soffio uguale a quello del drago corrispondente (le rosse soffiano fuoco, le blu fulmini...). Diversamente dai draghi il soffio, la cui lunghezza non supera il metro, infligge solo un Punto Ferita per ogni DV del mostro. Ognisoffio colpisce solo una creatura. Un Tiro Salvezza

contro Soffio del Drago è per messo solo se la vittima non sta combattendo corpo a corpo con il mostro. Se il Tiro Salvezza ha successo si dimezza il danno subito. Ogni libellula gigante può soffiare e mordere nello stesso round e non ci sono limiti al numero di soffi giornalieri. Di norma sfrecciano in ogni dove velocemente e sono difficili da colpire.

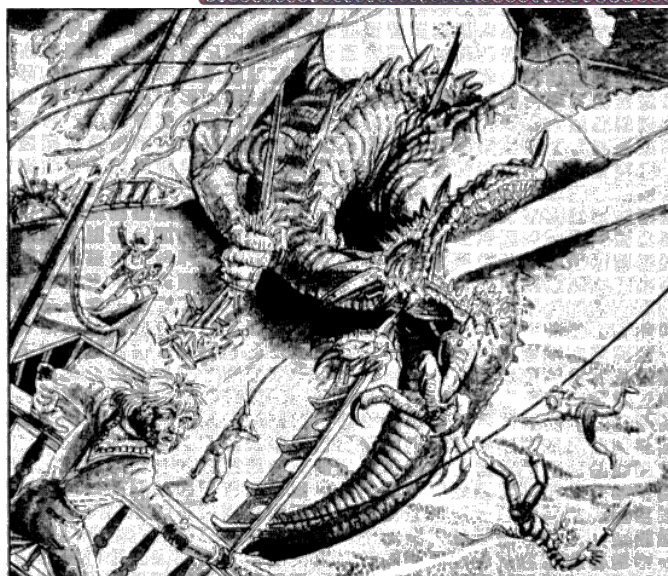
Hanno una intelligenza animale: non parlano né usano incantesimi. Possono esser trovate ovunque tranne che in montagna. Preferiscono climi caldi e umidi.

Protodrago

CA	2	TS	G8
DV	8* (L)	M	10
MV	27 (9) m; 72 (24) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli/1 morso o soffio	In.	6
F	1d8/1d8/3d6 o soffio	All.	N
NM	0 (1d4)	PE	1200

I protodraghi sono una piccola varietà di draghi rossi non intelligenti del Mondo Cavo. Potrebbero essere gli antenati degli attuali draghi rossi o solo una ramificazione che gli Immortali hanno posto nel Mondo Cavo quando hanno cominciato ad estinguersi.

Comunque i protodraghi sono stati provvidenziali per gli

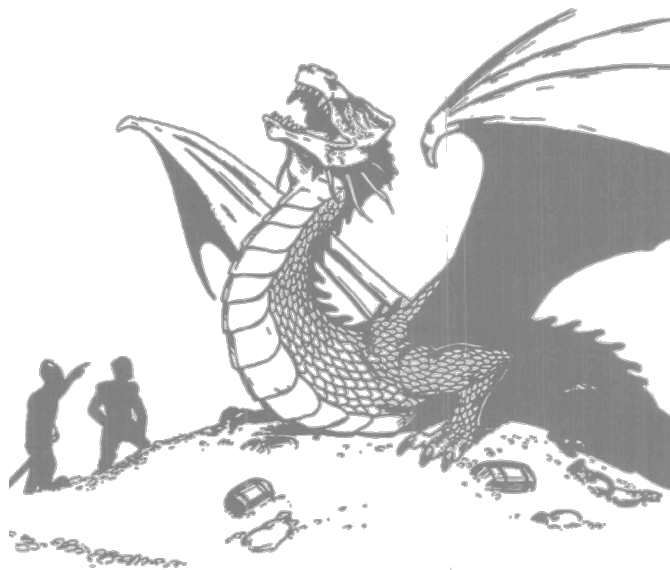


Schattenalf. Gli elfi hanno utilizzato come cavalcature rettiloidi nelle loro caverne e i protodraghi abbastanza intelligenti per essere addestrati ma non addomesticati sono ammirevoli sostituti.

Possono crescere fino a 7,5 m di lunghezza e trasportare 4000 mon alla piena velocità di volo o 6000 mon con velocità dimezzata.

Come i draghi rossi hanno artigli, denti e soffio, ma non hanno incantesimi. Nonostante possano essere incontrati come cavalcature degli Schattenalf ve ne sono molti che vivono nelle regioni selvagge di colline e montagne.

Spirito di drago



CA	2 o come l'originale	TS	G10
DV	10** (L)	M	12
MV	36 (12) m; 90 (30) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli/1 morso	In.	15
F	sotto	All.	a seconda del piano
NM	0 (1d4)	PE	2500

Gli Spiriti di Drago sono le anime dei draghi morti che sono andati nei "Cluster draconiani" dopo la propria morte. Essi sono gli abitanti più comuni dei piani dei draghi e servono fedelmente i loro governanti. Una volta ogni 10000 anni, sono reincarnati in forma drago su uno dei Piani interni o esterni. Di solito, questa reincarnazione sarà nella forma stessa che una volta si utilizzava (un drago bianco

rimarrà un drago bianco). Tuttavia, se un drago minore si è particolarmente distinto nella sua vita passata, può essere elevato a una forma più potente dello stesso allineamento (blu con giada, oro con rubino, ecc.)

Come le creature dei Pani Esterni, gli spiriti del drago possono essere uccisi in modo permanente solo se vengono uccisi sul loro Piano appropriato. Se sono uccisi al di fuori del cluster draconiano, si riforma sui rispettivi piani in 1d4 settimane. Questi spiriti sono fanaticamente fedeli ai loro governanti e al loro servizio non si arrendono mai.

Gli Spiriti di Drago non sono veramente non-morti e quindi non possono essere scacciati dai chierici. Tuttavia, come i non morti, sono immuni a dormire, fascino, e altri incantesimi di influenza mentale.

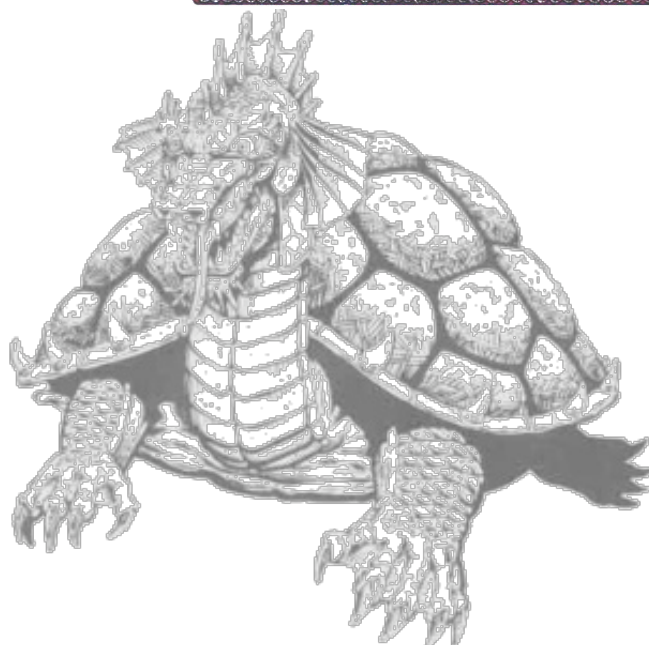
Questi esseri sono trasparenti, forme incorporee che possono essere danneggiati solo da armi magiche o incantesimi. Tuttavia, una volta ogni 20 ore mentre è su altri piani, uno spirito drago può assumere la sua forma originale mortale per un turno (vedere la Guida del DM di Immortali, pagina 39). Altre volte, lo spirito del drago può attaccare usando i suoi artigli e morso, drenante 1-4 punti di forza per ogni colpo. Quando la forza di un personaggio raggiunge lo zero, muore senza alcuna trasformazione allo stato di non-morti. Nelle loro forme spettrali, tutti gli spiriti del drago hanno la stessa capacità soffio: un cono di un materiale indistinto che ha l'effetto di un incantesimo paura a tutti quelli in campo. Spiriti drago non può essere sottomessa, che ritengono loro dovere di loro sovrano più importante l'onore personale.

Dopo la morte, gli spiriti drago conservano la loro intelligenza, ma i loro ricordi di vite precedenti tendono ad essere vago ... nebuloso, cioè fino a quando i ricordi sono scosso in vita con l'arrivo di esseri conosciuti nel loro passato, come il gruppo di avventurieri che li ha uccisi! Uno spirito di drago può essere molto sorpreso di vedere i suoi ex nemici, ma non detiene alcun rancore per i misfatti del passato. In effetti, un drago che era gentile con i personaggi può offrire loro informazioni aggiuntive o di aiuto. Drago spiriti sono in grado di parlare in qualsiasi lingua, un potere concesso loro dai loro governanti, se necessario. A causa della loro perdita di memoria dopo la morte, le magie che conosceva nella vita non sono a loro disposizione, in modo che gli spiriti drago non possano lanciare incantesimi se non specificamente abilitati dal loro sovrano. Il Grande Drago concede spesso alle sue guardie del corpo personali più importanti il lancio di incantesimi, ma gli altri Signori non lo fanno se non assolutamente necessario, poiché il farlo diminuisce le loro energie magiche.

Testuggine dragona

CA	-2	TS	G15
DV	30* (L)	M	10
MV	9 (3) m; 27 (9) m nuoto	Tes.	H
Att.	2 artigli/1 morso	In.	5
F	1d8/1d8/1d6x10	All.	C
NM	0 (1)	PE	9000

Le testuggini dragone sono un incrocio magico tra un drago ed una tartaruga gigante. Hanno infatti la testa, gli arti e la coda di drago e il guscio corazzato come le tartarughe. Vivono nel profondo dei mari e oceani e solo di rado affiorano o si avvicinano alla terra ferma. Sono talmente grandi che talvolta i naviganti vi attraccano per errore,



scambiando la corazza emergente per un isolotto.

Sono in grado di usare il soffio come i draghi ed in tale modo producono una nuvola di vapori caldi, lunga 18 m larga 12 m. Infliggono danni simili a quelli del soffio del drago, infatti i punti ferita massimi con tale attacco sono pari agli attuali punti ferita del mostro. Abitano in enormi caverne, in fondo agli oceani, dove ammassano i tesori delle navi affondate. Talvolta affiorano sotto le navi per rovesciarle e divorare i naviganti.

Viverna



CA	3	TS	G4
DV	7* (L)	M	9
MV	27 (9) m; 72 (24) m	Tes.	E
Att.	1 morso/1 pungiglione	In.	3
F	2d8/1d6+veleno	All.	C
NM	1d2 (1d6)	PE	850

La viverna ha l'aspetto di un drago bipede con una lunga coda. In combattimento la viverna morde e incurva la coda sopra la testa, per colpire i nemici che si trovano di fronte ad essa. Coloro che vengono colpiti dalla coda devono effettuare con successo un tiro salvezza contro veleno. Altrimenti muoiono. Queste bestie preferiscono vivere sui precipizi o nelle foreste, ma possono essere incontrate praticamente dovunque.

POPOLO MITE & POPOLO DEL CIELO

Arpia



CA	7	TS	G6
DV	3* (M)	M	7
MV	18 (6) m; 45 (15) m volo	Tes.	C
Att.	2 artigli/1 arma+speciale	In.	7
F	1d4/1d4/1d6	All.	C
NM	1d6 (2d4)	PE	50

Un'arpia ha la parte inferiore del corpo di un'aquila gigante e quella superiore è la testa, di una donna mostruosa.

Con il loro canto le arpie attirano a sé le creature per ucciderle e divorarle. Ogni essere che sente il canto delle arpie deve tentare un tiro salvezza contro gli incantesimi per evitare di essere "charmato".

Se una vittima riesce a realizzare un tiro salvezza contro il canto di un gruppo di arpie, la vittima non viene più influenzata dal canto durante l'incontro.

Atteone

CA	3	TS	C11
DV	11** (L)	M	10
MV	45 (15) m	Tes.	B
Att.	2 lance/1 palco o soffio	In.	12
F	1d6+6/1d6+6/2d8	All.	N
NM	0 (1)	PE	2700

L'atteone è un protettore delle creature delle foreste. Ha aspetto di uomo, ma è alto 2,7 metri, con testa e palco di alce. È una creatura solitaria, in grado di camuffarsi perfettamente



(come per l'effetto dell'incantesimo Invisibilità) in foreste, siano rade o fitte. Quando viene reso furibondo dall'uccisione immotivata di una creatura delle foreste, o da consimili atti di viltà, si scaglia fuori dal suo nascondiglio, in genere ottenendo la sorpresa (1-5 su 1d6). Spesso utilizza grossi pezzi di legno o lance di osso.

Il suo soffio è una potente arma che può essere usata una volta per giorno e influenza un'area cubica di 3 metri di lato. Ogni vittima posizionata in questa area deve fare un Tiro salvezza contro il soffio del drago, altrimenti viene sottoposta a Metamorfosi e si trasforma in una normale creatura delle foreste, ad esempio gufo, scoiattolo, cervo, ecc. Se il Tiro salvezza ha successo, la trasformazione si verifica ugualmente, ma dura solo 24 ore.

Una volta al giorno, l'atteone può invocare creature delle foreste in suo aiuto; da 1 a 6 creature arrivano nel giro di 1d4 tumi. Il tipo di creature può essere scelto o determinato a caso, in base alla seguente tabella: 1 cinghiale, 2 orso, 3 centauro, 4 grifone, 5 sauro gigante, 6 uomo albero. Talora, un atteone può lavorare insieme a un druido per la difesa della foresta, specialmente qualora si profili una grave minaccia.

Brunello

	Brunello	Caporosso
CA	7	7
DV	2* (S)	2* (S)
MV	36 (12) m	45 (15) m
Att.	1 arma	1 arma o 2 artigli/1 morso
F	1d6 o arma	1d6 o arma o 1d2/1d2/1
NM	0 (1)	0 (1)
TS	H2	H2
M	8	8
Tes.	nessuno	D
In.	12	12
All.	L	C
PE	25	25

Brunello: I brunelli sono esseri domestici di circa 75 cm



di altezza che di solito vivono nelle dimore degli uomini. Hanno l'abilità di renedersi invisibili a piacere.

I brunelli si affezionano a certe casate, di solito presso le zone boschive. Di solito queste famiglie non risiedono mai in villaggi o città. I brunelli ne aiutano gli abitanti nello sbrigare le incombenze giornaliere come spazzare il camino, pulire, fare il burro, battere il grano la notte tardi. Non chiedono niente in cambio; infatti se gli si offre qualche compenso per i loro lavoro lo riterranno un insulto.

È comunque accettabile lasciare piccole offerte come dono per i loro piccoli aiuti. Ogni brunello ha la sua leccornia preferita; quelle meglio note nelle storie popolari sono le coppe di fine crema o piccole torte speciali fatte di latte appena munto, abbrustolite su braci a terra e cosparse di miele.

Per mantenere un brunello felice, non bisogna far altro che lasciare queste offerte ogni tanto: ma se i lavoretti sono criticati o se sono lasciati doni di qualità scadente (torte insipide, latte acido o scremato) il brunello si offenderà diventando una fonte di guai. L'aiuto diventerà ostacolo; ogni notte rovinerà il latte, farà uscir fuori gli animali domestici, sporcherà la casa e sposterà i mobili in maniera tale che al buio ci si sbatta contro. Non smetterà mai di tormentare i suoi ospiti e li seguirà persino in nuove abitazioni. Un brunello arrabbiato, però, non sarà mai violento né organizzerà nulla che possa arrecare la morte o danni fisici. Piuttosto la sua rabbia si sfogherà con scherzetti fatti per far lavorare di più i suoi ospiti o per metterli in imbarazzo.

L'unico modo di liberarsi di un brunello, sia che lo si voglia o no, è lasciargli dei vestiti. Persino il più turbolento dei brunelli se ne andrà immediatamente se gli si lascia qualcosa come un piccolo cappello.

Non tutti i brunelli fungono da governanti domestici ma questo è il ruolo più conosciuto. Possono anche essere guardiani di tesori. La gente prima di seppellire un tesoro lascia un piccolo dono e dice una formula magica che attiri

qualche brunello nei pressi che prenda sotto la sua ala protettrice i preziosi. Alcuni brunelli senza pace vagano in giro e fanno birichinate, come molti avventurieri umani.

Sono tutti maschi. Potrebbero esserci anche femmine ma sono molto rare o il loro aspetto e apparenza è quasi identico a quello dei maschi.

Brunello Caporosso: I Capirossi sono dei Brunelli (si veda PC1 *Racconti Incredibili del Popolo Minuto*) malvagi. Mentre molti brunelli aiutano il genere umano, i capirossi sono dannosi. Odiano tutti i mortali – umani, semi-umani e umanoidi – e qualche volta persino gli animali.

L'unico compagno che i capirossi possono avere sono i cani elfici, i coin-sith. I capirossi appaiono come dei grossi e bitorzoluti brunelli. I loro denti sono lunghi e sporgenti, le loro ossute dita terminano con lunghe unghie simili ad artigli. Scrutando dietro i loro lunghi, aggrovigliati e grigi capelli si vedono occhi iniettati di sangue pieni di malvagità e rabbia. Spesso indossano robusti stivali ferrati e portano picche e quasi sempre calzano in testa il loro caratteristico cappuccio rosso.

Mentre i brunelli sono attratti da case con famiglie i capirossi infestano rovine, specialmente di castelli e siti di una precedente tirannia. Ivi lanciano pietre ai passanti che cercano riparo nel loro covo. Se ne hanno l'opportunità cercheranno di ucciderli immediatamente, mettendo il loro sangue nel cappuccio onde mantenerne il color carminio. Un capirosso normalmente combatte con la sua picca (danno 1d6) o coltello (1d4) e preferisce sempre attaccare vittime indifese (preferibilmente mentre dormono) dal momento che è assai codardo.

Viandanti svegli saranno infastiditi ma, di solito, non attaccati.

Il capirosso può diventare invisibile a volontà. Come i folletti i capirossi possono rimanere invisibili anche mentre combattono. Attaccare un capirosso mentre è invisibile è possibile con una penalità di -4. Simboli sacri esplicitamente



ostentati spesso tengono alla larga dai capirossi, data la loro paura degli Immortali. Similmente, chi recita preghiere ad alta voce potrà essere soggetto a molestie ma non sarà mai attaccato. L'acqua santa è estremamente avversata (2d4+1 danni se colpito da una boccetta).

Se disarmato in qualche modo possono combattere con artigli e morsi (1d2/1d2/1) ma in questo caso preferiranno scappare.

Se uccisi, i capirossi scompaiono in una improvvisa esplosione infuocata. L'unica traccia che lasciano è un solo grande dente. Leggende dei contadini sostengono che è un oggetto utile per incantesimi o pozioni di natura malvagia, ma molte persone prudentemente lo lasciano stare a meno che non sappiano dove conser varlo con sicurezza o dove distruggerlo.

I capirossi sono caotici. Spesso sor vegliano antichi tesori nelle loro dimore deserte. Tali ricchezze sono sempre furbescamente nascoste e protette da trappole letali.

Centauro



CA	5	TS	G4
DV	4 (L)	M	8
MV	54 (18) m	Tes.	A
Att.	2 zoccoli/1 arma	In.	10
F	1d6/1d6/arma	All.	N
NM	0 (2d10)	PE	75

Il centauro è dotato di un corpo, la cui parte superiore ha sembianze umane, mentre quella inferiore equine. I centauri vivono in piccole tribù o famiglie. Le loro abitazioni sono costruite nel fitto sottobosco o tra gli alberi, raggiungibili solo attraverso sentieri intricati e ben sorvegliabili. Le femmine ed i piccoli, di solito, vivono sempre nel rifugio. Se vengono attaccati, le femmine ed i piccoli cercano di fuggire ma, se non c'è via di scampo, combattono fino alla morte. I piccoli combattono come se fossero mostri dotati di 2 DV ed infliggono un meno danni rispetto gli adulti (1d2/1d2/1d4).

Coltpixy



CA	6	TS	E3
DV	3* (S-L)	M	10
MV	270 (90) m	Tes.	nessuno
Att.	2 zoccoli	In.	7
F	2d4/2d4	All.	L
NM	0 (1)	PE	50

Il coltpixy è un pony o un cavallo magico, alla lunga imparentato con l'unicorno di solito al servizio di fate importanti (brownie, leprecauni, folletti, spiritelli, e altre creature del "popolo minuto"). I coltpixy selvaggi, che sono sempre di allineamento caotico, si divertono a portare fuori strada i cavalli normali a dispetto dei loro padroni mortali; ma come i loro cugini addomesticati sono timidi e gentili. Se la fata padrona lo comanda esplicitamente, un coltpixy si lascerà cavalcare da un umano o semi-umano, ma mai per un lungo periodo di tempo.

Per adattarsi alla taglia dei loro fantini, i coltpixy possono alterare la loro taglia da quella del più grande cavallo a non più di una spanna di altezza. Possono anche cambiare il loro colore, e di solito hanno sgargianti criniere e code che si intonano con agli abiti del fantino.

Qualunque sia la loro taglia, i coltpixy si spostano sempre alla stessa velocità (circa cinque volte quella di un comune cavallo), e non vengono rallentati da terreno accidentato, paludi e perfino acqua. Come molte delle fate che li cavalcano, i coltpixy possono rendersi invisibili.

Un coltpixy può muoversi alla sua velocità normale trasportando un carico fino a 3000 mon. Si può muovere a metà della velocità trasportando però fino a 6000 mon. Le bardature possono diminuire la Classe d'Armatura. Comunque, se la creatura vuole tenerla anche mentre cambia la sua taglia deve indossarne una magica.

Diavoletto Silvestre



CA	6	TS	UN
DV	3/4* (S)	M	7 o 9
MV	27 (9) m	Tes.	S (C+N)
Att.	1 morso o 1 arma	In.	10
F	1d3 o arma	All.	C
NM	1d6 (8d10)	PE	6

I diavoletti della foresta sono piccoli umanoidi malvagi che vivono nelle buie foreste. Queste creature dalla pelle verde sono alte dai 45 ai 60 centimetri e hanno sempre numerosi rametti e foglie invischiati fra i capelli spettinati di color marrone cortecchia. Le piccole facce sono piuttosto tonde, ognuna con una larga e spessa bocca piena di denti simili a spine. Il morso della creatura causa 1d3 punti-ferita. Le creature usano raramente questo attacco, comunque. Invece, tendono imboscate vicino alle trappole appositamente preparate—di solito favoriscono buche e lacci nascosti. Le vittime che falliscono un tiro-salvezza contro paralisi (con penalità -2) si ritrovano presi in trappola; i diavoletti poi li catturano oppure li uccidono con frecce velenose (vedi sotto).

Oltre a tendere imboscate, i diavoletti della foresta cacciano attivamente quegli sprovvéduti che entrano nel loro territorio, guidando gli intrusi verso le trappole. Quando cacciano, i diavoletti della foresta cavalcano grandi ragni. Delle selle speciali gli permettono di stare in sella perfino mentre i ragni sono aggrappati sulla parte basse dei rami. dato la loro colorazione ottengono la sorpresa con 1-3 su 1d6.

Il più delle volte, i diavoletti della foresta attaccano con archi corti, con cui possono scoccare anche quando sono a testa in giù; un diavoletto può scoccare due frecce per round. Può scegliere di spendere un round per bagnare una punta di freccia con il veleno del ragno che cavalcano. I personaggi colpiti dalle frecce devono fare un tiro-salvezza contro veleno con bonus di +2; quelli che falliscono sono rallentati per 2d4+2 round. Le creature rallentate tirano per l'iniziativa con penalità +3 e gli si dimezza il fattore-movimento fino al

termine degli effetti. Questo veleno non fatale non ha effetti cumulativi. Se le frecce non vengono scagliate il round successivo di quando sono state imbevute, il veleno evapora e non ha effetto. Il veleno dei ragni delle foreste può essere estratto solo da un diavoletto silvestre; nessun'altra creatura riesce ad esercitare un tale potere sui ragni da ottenere il loro veleno segreto. Il veleno non può esser preso da un ragno morto.

Se forzati ad entrare in mischia, i diavoletti della foresta scendono giù dagli alberi ancora a dorso di ragno e attaccano gli avversari con le loro spade a due mani (1d6 punti-ferita), mentre i ragni attaccano con il loro morso.

Ogni 10 diavoletti della foresta, c'è un condottiero con 1-1 DV. Comunque, questi condottieri raramente hanno qualche controllo sulla propria gente, dovendo spesso ricorrere alla violenza o alla corruzione per fare in modo che il gruppo agisca cooperando. Una tribù è guidata da un capo con 1 DV. Se questo capo viene ucciso, il morale dei diavoletti della foresta sotto il loro comando scende a 7. Il 50% delle tribù hanno anche 1d4 sciamani (sacerdoti dal 1° al 4° livello).

I diavoletti della foresta tengono i prigionieri e il cibo fresco nelle loro tane costruite fra gli alberi secchi e ammuffiti. I prigionieri di solito consistono in 2d6 creature che variano da piccoli umanoidi (come i coboldi) e umani a creature della foresta.

Draghetto

	Urbano	Silvestre	Montano
CA	0	0	0
DV	3*** (M)	4*** (M)	6**** (M)
MV	36 (12) m	36 (12) m	36 (12) m
volo	9 (3) m	9 (3) m	9 (3) m
Att.	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
F	1d2/1d2/1d6	1d2/1d2/1d8	1d2/1d2/2d4
NM	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)	1d4 (1d4)
TS	M6	M8	M10
M	8	8	8
Tes.	E (Vx2)	E (Vx2)	E (Vx2)
In.	10	10	10
All.	C	C	C
PE	80	225	550

Un draghetto è un mostro incantato, di dimensioni umane e aspetto simile a un drago. Non dispone dell'arma del soffio a della capacità di lanciare incantesimi. Può essere maligno o benigno (50% di possibilità ciascuno), ma è sempre estremamente caotico. Molto intelligente e astuto, mente quando è necessario e preferisce arrendersi piuttosto che combattere fino alla morte. È immune a tutti gli incantesimi del 4° livello o inferiori, ma, mediante concentrazione, è in grado di cancellare questa immunità per un round, ad esempio per beneficiare dell'incantesimo Curaferite.

In forma normale, è simile ad un piccolo drago, senza zampe anteriori ma con sottili ali, che gli consentono di volare lentamente per non più di lora. È in grado di assumere forma umanoide e tornare alla forma normale a proprio piacimento. I dati forniti per Attacchi e Ferite si applicano solo alla forma normale; in forma umanoide può usare qualsiasi arma che sia utilizzabile dai ladri.

Tutti i draghetti sono ladri, con le abilità speciali di un ladro di 5° livello. Sono amanti di scherzi e trucchetti e

spesso agiscono come agenti delle forze del male. Gli effetti dell'incantesimo Protezione dal male bloccano i draghetti.

Draghetto urbano: può, assumere forma umana e apprezza la compagnia degli umani. Spesso svolgono lavoretti in stalle, maneggi e taveme nelle città, ma mai in posti importanti o di potere, e possono spacciarsi per avventurieri. Frequentemente, rubano cibo dai magazzini di centri abitati, o cose di valore ai passanti. Alcuni possono unirsi alla Corporazione dei ladri e migliorare le loro capacità, benché molti rifuggano da questa forma di legalità.



Draghetto silvestre: queste creature possono assumere l'aspetto di elfi e halfling. Per il resto, hanno abitudini molto simili ai draghetti urbani e spesso si trovano nelle comunità di elfi e halfling.

Draghetto montano: queste creature rifuggono la luce del giorno, vivendo in profonde cavità, normalmente caveme gelate. Possono assumere l'aspetto di nani o gnomi e spesso si mescolano alle comunità di questi individui.

Driade

CA	5	TS	E4
DV	2* (M)	M	6
MV	36 (12) m	Tes.	D
Att.	sotto	In.	14
F	arma	All.	N
NM	0 (1d6)	PE	25

Le driadi sono bellissimi spiriti femminili della vegetazione. Esse vivono sugli alberi nelle terre ricche di boschi o nelle foreste. Sono molto timide e non violente, ma



estremamente sospettose nei confronti degli stranieri. Se una driade desidera passare inosservata, si fonde con il suo albero, diventando parte di esso. Anche in tale forma, però, può attaccare chiunque la inseguia o si avvicini a lei, con un potentissimo incantesimo della "charme". La vittima deve effettuare con successo un tiro salvezza contro incantesimi, ma con una penalità di -2. Se il tiro fallisce, la vittima si avvicina all'albero e ne viene risucchiata! Scomparirà definitivamente a meno che non venga salvata immediatamente. Ogni driade muore se muore il suo albero e può sopravvivere solo per un turno se viene portata a più di 72 m di distanza da esso. La driade nasconde i suoi tesori in fosse scavate sotto le radici del suo albero.

Fauno

CA	7	TS	L1
DV	1/2	M	6
MV	45 (15) m	Tes.	B
Att.	1 arma	In.	2
F	arma	All.	C
NM	0 (1d12)	PE	5

I fauni (conosciuti anche come satiri o, quando sono vecchi, come sileni) sono spiriti del bosco che abitano in caverne o vicino alle sorgenti.

Come le amadriadi, sono la manifestazione della forza vitale della natura, particolarmente quella dell'acqua; ma non sono legati a specifiche cose, come le driadi lo sono con gli alberi. Il loro aspetto varia, ma in tutti i casi un fauno sembra una combinazione di uomo e bestia di grandezza umana o meno. Alcuni hanno le orecchie e la coda di capra, cavallo, scimmia o mulo; alcuni hanno corna e zoccoli, anche gambe di capra pelose. Se le loro orecchie non sono quelle di animali, sono comunque a punta, come quelle degli elfi, e larghe. Molti fauni preferiscono non indossare vestiti, salvo



forse per una ghirlanda o una corona di rami e foglie.

I fauni sono solitamente di allineamento Caotico—ma questo non vuol dire che siano cattivi. Sono comunque impulsivi e completamente imprevedibili; il lato caotico dell'impulso può far sembrare un fauno un modello un momento, e diabolicamente crudele in un altro.

Folletto



CA	3	TS	E1
DV	1***	M	7
MV	27 (9) m; 54 (18) m volo	Tes.	R+S
Att.	1 pugnale	In.	14
F	1d4	All.	N
NM	2d4 (1d4x10)	PE	19

I folletti sono piccole creature umanoidi con ali da insetto. Sono lontani parenti degli elfi, ma sono alti solo 30-60 cm. Sono invisibili a meno che non vogliano essere visti (o non vengano trovati magicamente).

Contrariamente al normale incantesimo di invisibilità, i folletti possono attaccare e rimanere invisibili, e questo sempre ottenendo la sorpresa.

Non possono essere attaccati nel 1° round di combattimento, ma dopo di esso i loro attaccanti vedranno delle ombre e dal movimento nell'aria e potranno attaccare i folletti con una penalità di -2 ai loro tiri per colpire. Le loro piccole ali da insetto possono sopportare il loro peso solo per 3 turni e quindi dopo aver volato devono riposare per un intero turno.

Folletto acquatico



CA	7	TS	E1
DV	1* (S)	M	6
MV	36 (12) m	Tes.	B
Att.	1 + speciale	In.	13
F	1d4 + charme	All.	N
NM	0 (2d20)	PE	13

I folletti acquatici sono alti circa un metro. Hanno l'aspetto di piccole e bellissime donne ed hanno la carnagione celestina, verde o grigio-verde. Di solito evitano il combattimento, ma possono tentare di incantare gli intrusi. Dieci folletti acquatici possono lanciare all'unisono uno charme e se il tiro salvezza fallisce, la vittima si tuffa in acqua e si unisce agli spiritelli per un periodo di un anno come servitore. Ogni folletto acquatico è in grado di lanciare un

incantesimo respirare sott'acqua sul suo schiavo, ma esso deve essere rinnovato quotidianamente. Se costretti a combattere, i folletti acquatici adoperano dei piccoli tridenti (cui dovranno applicarsi le stesse regole relative alle lance) e pugnali. Inoltre ognuna di esse può richiamare uno sgombro in suo aiuto. I folletti acquatici vivono nei laghi e nei fiumi e costruiscono i loro rifugi sui fondali più profondi.

Gremlin



CA	7	TS	E1
DV	1** (S)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	speciale	In.	9
F	speciale	All.	C
NM	1d6 (1d6)	PE	16

I gremlin sono umanoidi alti circa 1 metro, di pelle color grigio/verde pallido con grandi occhi bovini ed orecchie a punta. Sono capricciosi ed hanno un malvagio senso dell'umorismo. Irradiano un'aura caotica fino a 6 metri di distanza. All'interno della detta zona se qualcosa può andar male, probabilmente andrà proprio male! . Per evitare tale effetto deleterio i personaggi devono effettuare con successo un Tiro-Salvezza contro gli incantesimi.

L'unico attacco dei gremlin è proprio l'aura caotica. Inoltre, chiunque attacca un gremlin, se non riesce a colpirlo, deve effettuare un secondo tiro per colpire, contro se stesso! Chiunque pronunci un incantesimo contro un gremlin deve effettuare un Tiro-Salvezza contro incantesimi. Se ha successo, gli effetti colpiscono il gremlin, altrimenti si ritorcono contro di lui. La magia dei gremlin colpisce preferibilmente i congegni meccanici: le balestre possono spezzarsi a metà, le cinture sganciarsi, le ascie cadere dai manici. Gli esatti effetti della magia di questi strani mostri, dipendono dalla situazione e dalla fantasia del DM. Si tratta di effetti raramente mortali, ma spesso spiacevolmente maligni.



Leprecauno



CA	5	TS	E1
DV	1/4	M	6
MV	18 (6) m	Tes.	sotto
Att.	1 arma	In.	10
F	1d3	All.	L
NM	1 (1d10)	PE	6

I leprecauni sono i sommi artigiani del Popolo Buono; tra gli uomini sono meglio conosciuti come calzolari (in quanto si dice che le fate adoperino un gran numero di scarpe a causa delle loro frequenti danze), ma fabbricano anche altre cose come vestiti, armi, botti per il vino e oggetti magici. Essi barattano tali mercanzie con

le altre fate in cambio di cibo, materiali grezzi e tesori.

I leprecauni hanno una particolare attitudine alla magia. Questo è originariamente un altro aspetto del perché sono i migliori artigiani, la magia è utile nel loro lavoro, ed è indispensabile per creare accessori magici.

I leprecauni possono usare qualsiasi arma e armatura della loro taglia, senza procurare intralcio alla loro abilità di lanciare incantesimi. Essi possono usare qualsiasi tipo di oggetto magico non riservato ai chierici.

Tutti i leprecauni possono diventare invisibili ai mortali. C'è però una limitazione: se visto da un mortale, il leprecauno non può tornare invisibile agli occhi di quella persona finché non guarda—anche momentaneamente—da un'altra parte.

Hsiao

CA	5	TS	C di pari livello
DV	4**-15**** (L)	M	9
MV	27 (9) m; 63 (21) m volo	Tes.	O
Att.	2 artigli/1 becco o 1 incantesimo	In.	10
F	1d6/1d6/1d4 o incantesimo	All.	L
NM	1d4 (1d20)	PE	175-5850



Gli hsiao sono una razza di chierici-filosofi pacifici, che abitano boschi e foreste. Hanno l'aspetto di gufi giganti, con larghe ali ricoperte di penne e grossi occhi dorati. Vivono negli alberi, dove costruiscono i loro nidi e lunghi tunnel a grandi altezze dal suolo. Conoscono varie creature dei boschi, tra cui centauri, elfi e unicorni, con cui convivono a stretto contatto e che possono richiamare per ottenerne aiuto. La maggior parte dei chierici è del 4° livello, il rimanente 25% di livelli superiori, fino al 15°.

Benché siano capaci di difendersi fisicamente, con artigli e becco, si basano sulle altre creature per la loro protezione. Sono conosciuti da alcuni druidi, per quanto le rispettive filosofie, ossia gli allineamenti, differiscano sostanzialmente.

Nagpa

CA	3	TS	M9
DV	9** (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	I
Att.	1 morso o 1 incantesimo	In.	12
F	1d8 o speciale	All.	C
NM	1 (1)	PE	2300

I nagpa appaiono come degli umani secchie dalla pelle incartapecorita e con la testa di avvoltoio. Sono creature magiche ed intelligenti che evitano la compagnia delle altre razze.

I nagpa hanno dei poteri innati, ognuno dei quali può essere usato fino a tre volte al giorno:

- *Creare fiamme* fa in modo che un oggetto infiammabile entro 18 metri dal nagpa prenda fuoco e bruci per 1d3 round, infliggendo 2d6 punti-ferita per round a tutte le creature che si trovano a meno di 1,5 metri dalla sorgente delle fiamme. Le vittime che passano un tiro-salvezza contro incantesimi subiscono solo la metà dei danni.

- *Paralisi* tutte le creature di allineamento legale devono fare un tiro-salvezza contro incantesimi. Chi fallisce resta paralizzato per 1d4 round.



- *Corruzione* fa in modo che tutti gli oggetti inanimati entro 18 metri dal nagpa si deteriorino o marciscano fino ad uno stato inutilizzabile dopo 1 round. Agli oggetti magici è permesso un tiro-salvezza contro acido per evitare i danni.

- *Buio* (raggio 4,5 metri) e *creazione spettrale* hanno gli stessi effetti degli incantesimi omonimi.

In combattimento evitano il corpo a corpo e lanciano gli incantesimi.

Preferiscono abitare in terre solitarie, rovine grandi desolazioni. Parlano la lingua della propria razza l'allineamento e la lingua comune.

Pegatauro

CA	5 o meglio	TS	E1-10 o G5-14
DV	5*-14*** (L)	M	8
MV	54 (18) m; 108 (36) m volo	Tes.	E
Att.	2 zoccoli/1 arma o 1 incantesimo	In.	10
F	1d6/1d6/arma o incantesimo	All.	N
NM	0 (2d10)	PE	300-4500

I pegatauri sono dei centauri alati con la parte superiore del corpo da elfo. Hanno una affinità per i pegasi con cui possono parlare tranquillamente. Ogni gruppo di meno di cinque pegatauri può essere accompagnato da almeno una



quantità doppia di pegasi il 40% delle volte.

Come gli elfi, i pegatauri vivono appartati, specialmente dagli esseri che non volano, sebbene il loro allineamento li renda più avvicinabili di quanto si pensi. Se pagati bene e trattati con rispetto, i pegatauri possono essere arruolati come mercenari o guardie del corpo, o per compiti speciali. I pegatauri non lavorano mai per individui malvagi.

La maggior parte dei pegatauri (quelli con 5 Dadi-Vita) dovrebbero essere trattati o verrebbero essere trattati come elfi di 1° livello per quanto riguarda gli incantesimi. Un terzo è di livello più alto, fino al massimo livello raggiungibile dagli elfi, il 10° (che coincide con 14 DV). Quando combattono o devono effettuare un tiro salvezza un pegatauro viene considerato un elfo o un mostro a secondo di quale sia migliore. Il 20% dei pegatauri attacca come se avesse le Classi d'Attacco di un elfo con tutte le difese ed attacchi speciali.

Un pegatauro adulto ha una maestria nelle armi a livello base nell'arco lungo, la lancia, spada a due mani e mazza. C'è una possibilità del 20% che un pegatauro del 1° livello abbia un livello di maestria addizionale. I pegatauri di livello elevato hanno un addizionale 20% di avere un ulteriore grado di maestria ogni due livelli (ad esempio un pegatauro di 3° livello tira due volte, uno di 9° cinque). Se il pegatauro raggiunge il livello 10° si usino le Classi di Attacco come se fossero livelli. Tutti i pegatauri continuano ad addestrarsi nella stessa arma fino a che non divengono Maestri.

Un pegatauro senza armature ha una CA 5. Di seguito si mostra le CA dei pegatauri con armature e le possibilità di incontrarli (anche se in alcuni casi possono avere armature migliori).

Armatura	Possibilità	CA
Da torneo	0%	-1
Completa	0%	0
Piastre	10%	1
Bande	10%	2
Maglie	50%	3
Scaglie	15%	4
Cuoio	15%	5

Pooka



CA	4	TS	L2
DV	2** (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	sotto	In.	13
F	sotto	All.	N o C
NM	0 (1)	PE	25

Il Pooka è uno spirito animale solitario della specie delle fate, rinomato per i suoi straordinari poteri. Si dice che sia una creatura dell'incubo, e che provochi brutti sogni a chi lo offende; può diventare invisibile o cambiare la sua forma; ed

ha la straordinaria capacità di rallentare, accelerare o fermare il fluire del tempo. Qualche volta aiuta un mortale; molte storie raccontano di persone che hanno avuto un Pooka come "compagno di bicchiere" e come complice nelle avventure, particolarmente in affari di cuore. Se il Pooka ha delle fissazioni, in accordo con la

storia, sono i liquori e le storie d'amore. Molti sono particolarmente amanti della musica e dei trucchi magici, ma raramente si dimostrano creativi su tali argomenti.

Sfinge

CA	0	TS	G24
DV	12***** (L)	M	10
MV	54 (18) m; 108 (36) m volo	Tes.	E
Att.	2 artigli/1 morso	In.	13
F	3d6/3d6/2d8	All.	qualunque
NM	1d2 (1d4)	PE	5625

Una sfinge è una grossa creatura alata, con corpo di leone e volto umano. Ama i climi secchi, ma è possibile trovarla ovunque, spesso con funzioni di guardia. Sia i maschi che le femmine fanno un uso estremamente intelligente della loro capacità di lanciare incantesimi; le prime equivalgono ad un chierico di 12° livello, i maschi ad un mago di 12° livello. La loro magia è così potente che tutti i Tiri Salvezza contro i loro incantesimi, e contro gli effetti del ruggito, descritto di seguito, sono soggetti ad una penalità di -4.

In combattimento, una sfinge può attaccare con artigli e morsi, oppure con incantesimi, ma la sua arma più temuta è



il ruggito, che può essere utilizzato solo due volte al giorno e che è estremamente potente. Ogni vittima, entro una distanza di 36 m, deve fare un Tiro salvezza contro gli incantesimi, o fuggire in preda a paura per 1d6 tumi. Le vittime entro 18 m devono effettuare lo stesso controllo contro la paura, e in più, se non superano un Tiro Salvezza contro la paralisi, risultano stordite per 1d6 round. Se la distanza è di 3 metri o meno, la vittima effettua i controlli per paura e stordimento, ma subisce anche 6d6 punti di danno ed è assordata per 1d10 tumi, senza la possibilità di effettuare alcun Tiro Salvezza.

La sfinge è immune a tutti gli incantesimi di livello uguale o inferiore al 3°, e a tutte le armi non magiche. Ama gli enigmi e i rompicapo; i personaggi possono evitare il combattimento e guadagnare l'amicizia del mostro, se riescono a risolverne gli indovinelli.

Quando vengono incontrate più sfingi, ogni paio è accoppiato.

Sidhe

CA	varia	TS	UN
DV	1/2* (M)	M	7
MV	36 (12) m	Tes.	A
Att.	1 arma	In.	11
F	arma	All.	qualsiasi
NM	1d4 (1d100)	PE	7

Se non fosse per certi tratti e abilità particolari, molte Sidhe potrebbero essere indistinguibili dagli umani e dai semi-umani (almeno in aspetto e temperamento). Molte sembrano umani con lineamenti elfici; altre assomigliano alle altre razze semi-umane: nani, elfi, gnomi, halfling; e possono essere scambiate come appartenenti a queste società senza rendersi conto della differenza.

Ci sono tre caratteristiche che distinguono definitivamente le Sidhe dagli umani o dai semi-umani: sono in grado di diventare invisibili ai mortali a volontà; sono in grado di respirare sott'acqua facilmente come in superficie; il ferro è per loro velenoso. Un'altra differenza, meno visibile, è che il loro sangue è meno scuro, data la mancanza di ferro.

Il ferro, però, non produce effetti immediati; per esempio, le armi di ferro non causano danni maggiori. Ma un lungo contatto con il ferro risucchia lentamente e permanentemente la vitalità della Sidhe (pf e punteggi delle abilità); il ferro ingerito ha gli stessi effetti, ma i danni possono essere invertiti se la sostanza viene rimossa dall'organismo della Sidhe. In ogni caso, la Sidhe non dovrà mai usare armature, armi e strumenti di ferro; usano invece varie armi di pietra (silice, ossidiana, ecc.), e metalli non



ferrosi (bronzo, argento, oro, ecc.). Nota che le armi incantate più potenti (+3 o più) sono fatte con leghe contenenti poco ferro, e possono quindi essere usate dalle Sidhe.

Le Sidhe comuni, come gli uomini comuni, hanno 1/2 DV e poche abilità speciali. Le Sidhe di livello più alto hanno più DV e più abilità. Quelle che combinano le abilità di guerriero e di mago sono le Sidhe guerriere; quelle che combinano le abilità di ladro con quelle di mago sono le Sidhe ladre.

Tra il grande numero di Sidhe comuni, ci saranno alcuni individui straordinari, possibilmente in posizioni di leader. Trattateli come umani, eccetto che per quelle differenze appena descritte. Per ogni 10 Sidhe, ci sarà una Sidhe guerriera di 2° livello (comparabile al 2° livello di un elfo), e un 50% di probabilità che ci sia anche una Sidhe ladra di 1°-3° livello. Per ogni 25 Sidhe, ci sarà una Sidhe guerriera di 3°-6° livello (1d4+2). I gruppi di 50 hanno o una Sidhe guerriera (33%) di 7°-12° livello (1d6+6), o una Sidhe ladra (33%) di 5°-12° livello (1d8+4), o tutte e due (34%). I gruppi di 100 saranno quasi sempre (95%) condotti da una Sidhe guerriera o ladra (uguale probabilità) di non meno 10° livello.

Le Sidhe possono essere trovate ovunque, ma preferiscono costruire le loro case in luoghi naturali meravigliosi, isolati e pacifici, specialmente vicini a boschi. Qualche volta costruiscono grandi palazzi in caverne sotterranee o in grotte subacquee. Le tane sono sempre ben nascoste e protette dalla magia.

Spiritello

CA	5	TS	E1
DV	1/2* (S)	M	7
MV	18 (6) m; 54 (18) m volo	Tes.	S
Att.	1 incantesimo	In.	14
F	sotto	All.	N
NM	3d6 (5d8)	PE	6



Gli spiritelli sono piccola gente alata (alta circa 30 cm) parenti dei folletti e degli elfi. Sebbene timidi, sono molto curiosi e hanno uno strano senso dell'umorismo. Cinque spiritelli che agiscono insieme possono lanciare una maledizione magica. Questo prenderà la forma di uno scherzo (uno sgambetto o l'improvvisa crescita del naso di qualcuno). L'effetto esatto dell'incantesimillo è lasciato all'immaginazione del Dungeon Master. Gli spiritelli non causeranno mai di proposito la morte di qualcuno neanche se vengono attaccati (gli effetti della maledizione possono essere rimossi da un incantesimo di dispersione della magia).

Tabi

CA	6	TS	M5
DV	5* (S)	M	6 (12)
MV	18 (6) m; 72 (24) m volo	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli	In.	8
F	1d4/1d4+speciale	All.	C
NM	1d4 (1d4)	PE	300

I tabi sono piccole creature alate simili a scirumie, di taglia non superiore ad un gattino. Il loro corpo è ricoperto da una pelliccia dorata e le ali sono formate da membrane di pelle, come quelle dei pipistrelli. Essi emanano un puzzo di marcio che può essere sentito fino a 30 metri di distanza. Essi sono intelligenti e sagaci.

In combattimento, i tabi fanno uso dei loro artigli che sono cosparsi di un veleno color blu cristallo. Chiunque venga colpito da un tabi, deve effettuare un tiro salvezza contro la Paralisi. Il personaggio che fallisce diventa "deluso" ed attaccherà la creatura e il personaggio a lui non vicino. Un personaggio "deluso" può attaccare solo con le armi o a mani nude pur agendo al meglio delle sue possibilità.

La delusione permarra per 2d6 turni o finché non viene scacciata con un incantesimo neutralizza veleno. I tabi possono inoltre borseggiare, muoversi in silenzio e nascondersi nelle ombre con una probabilità di successo pari al 40%. I tabi preferiscono tendere un'imboscata alle loro vittime poi nascondersi mentre i personaggi delusi attaccano gli altri.



I tabi vivono molto a lungo ed in tale lasso di tempo essi raccolgono molte informazioni riguardanti antiche leggende e conoscenze perdute. Essi sono intelligenti e parlano la lingua tipica della loro razza. Un mago di alto livello può ricercare un incantesimo atto a guadagnarsi un tabi al proprio servizio. Se l'incantesimo viene trovato e lanciato in maniera confacente, il tabi rimarrà al servizio del mago fino alla morte dell'uno o dell'altro. Sotto tale incantesimo essa sarà assolutamente leale verso la persona che lo comanda. In questi casi si farà riferimento al punteggio di morale racchiuso tra parentesi. Un tabi al servizio del proprio padrone, lo assisterà confidandogli tutte le informazioni e conoscenze di cui dispone.

Tepictoton

CA	6	TS	G1
DV	1**	M	7
MV	18 (6) m; 81 (27) m volo	Tes.	C
Att.	1 morso o 1 pungiglione	In.	12
F	1d3+veleno (sotto)	All.	C
NM	0 (1d8)	PE	16

Questi piccoli esseri fatati azcani, parenti di spiritelli folletti e brunelli, sono di solito aiutanti benevoli dei contadini. Sono alti circa 30 cm e vestono secondo il costume azcano oltre a parlarne l'antico idioma (rimasto invariato per 4000 anni grazie all'Incantesimo di Preservazione).



Talvolta sono dispettosi e possono assumere la forma di ragni o scorpioni (normali o giganti) per impaurire o danneggiare. La trasformazione è istantanea ed avviene a piacimento. In queste forme mantengono la normale CA e punti ferita e possono attaccare sia col morso che col pungiglione. Entrambe gli attacchi infliggono 1d3 danni e la vittima deve effettuare un tiro salvezza contro il veleno. Il veleno del ragno fa addormentare la vittima (e la lascia inerme di fronte alle marachelle del tepictoton) mentre il pungiglione dello scorpione è mortale (tiro salvezza contro il veleno o morte).

Non hanno armi e non sanno usarle perché il cambiar forma è il loro modo di reagire al pericolo. Come gli altri appartenenti al Popolo Mite non invecchiano o si ammalano. Possono rendersi invisibili agli occhi dei mortali nonostante le altre creature fatate possono vederli. Tuttavia non può essere invisibile se assume le forme animali (ad esempio non può "avvelenare" mentre non è visibile).

MISCELLANEA

Bagliore stregato



CA	0	TS	G6
DV	6** (S)	M	11
MV	54 (18) m	Tes.	G
Att.	1 fulmine	In.	15
F	1d10	All.	C
NM	1d3 (1d6)	PE	725

I bagliori stregati sono sfere di luce misteriosa (30-90 cm di diametro) che appaiono di notte o nelle caverne sotterranee più buie. Sono attratti dagli oggetti metallici ed attaccano le creature per impossessarsene. Cercano metalli perché si nutrono dell'energia elettrica che in qualche modo misterioso traggono da essi. Il processo dura ore o persino giorni ed alla fine gli oggetti metallici sono ridotti ad una fine sabbia gessosa.

Ogni round un bagliore stregato può lanciare un fulmine magico ad ogni creatura entro il raggio. Il fulmine è largo 60 cm e lungo 9 m. Colpisce il bersaglio automaticamente ed infligge 1d10 danni a meno che la vittima non superi un tiro salvezza contro le bacchette. I personaggi che indossano una armatura metallica se hanno successo subiscono la metà dei danni; se hanno armature di cuoio o vestiti normali non soffrono danni ed hanno un bonus +5 al tiro salvezza.

Sono immuni agli attacchi basati sull'elettricità e subiscono il danno minimo dal fuoco magico. Possono essere colpiti solo da armi magiche.

Belva uncinata

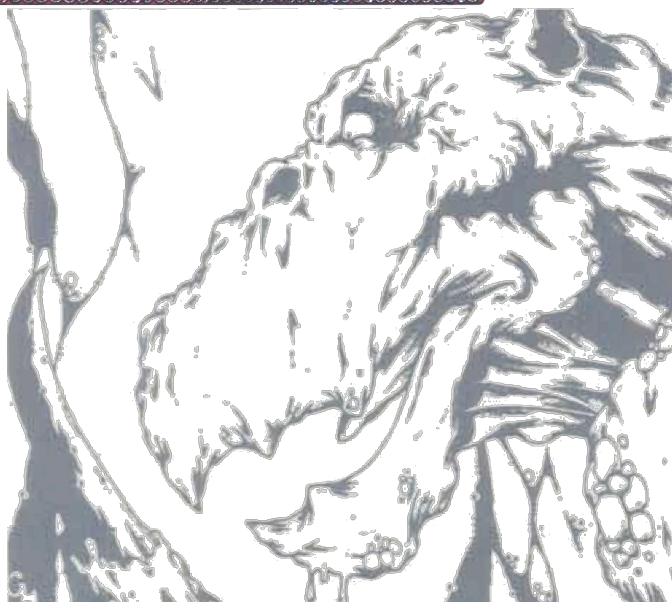


	Orrore	Colosso
CA	2	2
DV	5 (L)	10 (L)
MV	27 (9) m	18 (6) m
Att.	2 artigli/1 morso	2 artigli/1 morso
F	1d8/1d8/3d6	2d6/2d6/2d8
NM	2d6 (0)	1d4 (0)
TS	G5	G10
M	8	10
Tes.	K	G
In.	4	6
All.	C	C
PE	175	1000

Il nome di "belva uncinata" viene usato per riferirsi a due specie strettamente imparentate di aggressivi mostri bipedi (l'Orrore e il Colosso) che possono spesso essere incontrate assieme nei sotterranei e caverne. Nonostante le due specie comunichino l'una con l'altra tramite un linguaggio primitivo di scatti fatti con i loro artigli, non sono abbastanza intelligenti per usare oggetti o armature, oppure per dar vita a tribù o gruppi. Nonostante ciò bande di bestie uncinata a caccia sono spesso guidate dai più potenti Colossi in cerca di prede. Entrambe i tipi amano la carne fresca di umanoide e li attaccheranno sempre per procurarsi tale delizia.

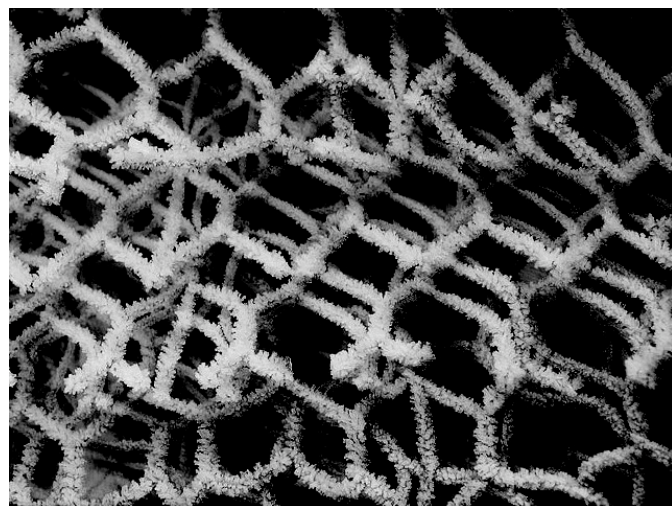
Orrore: queste grandi (alti 2,1 m) e potenti creature hanno teste di avvoltoio ed una pelle spessa come quella di un rinoceronte. Ogni braccio termina con un affilato artiglio ad uncino con il quale squarcia le prede mentre la fa a pezzi con il becco. La visione è limitata ma l'udito è molto buono (1 possibilità su 10 di sorpresa).

Colosso: sono le bestie uncinata più alte (2,7 m) ed hanno molti artigli uncinati su ciascuna zampa. Le bocche hanno



mandibole e non causano tanti danni come il becco dell'Orrore. A loro differenza hanno una eccellente vista ed infravisione (36 m).

Campanelle



CA	0	TS	G20
DV	20 (L)	M	12
MV	0 m	Tes.	V
Att.	speciale	In.	17
F	20d10/4d6	All.	N
NM	0 (1)	PE	9575

Le campanelle sono in realtà una colonia composta da migliaia di polipi uniti da rizomi metallici, a formare un immenso, immobile rete di cristallo e metallo vivente. I polipi al centro sono i più "vecchi" della colonia.

Dato che sono immobili, l'attacco consiste nell'attesa di viaggiatori sfortunati che le incrociano. Quando le vittime entrano nel raggio di 15 m devono fare un tiro salvezza contro gli incantesimi o essere charmate dal concerto di campane (da cui il nome alla creatura). Chi fallisce si dirige verso il centro della colonia dove viene incenerito dalla luce del sole concentrata dalla miriade di superfici riflettenti formate dai polipi. La cenere risultante caduta a terra è utilizzata come nutrimento.

Hanno anche un altro tipo di attacco. Il suono prodotto può essere concentrato fino a causare 4d6 danni entro 9 m (tiro salvezza contro il soffio del drago per dimezzare).

inoltre può riprodurre gli effetti degli incantesimi dei maghi di livello 1°-3°(con preferenza per charme o fulmine magico).

Cristallerba: è la forma immatura e mobile delle campanelle. In certi periodi dell'anno crescono dei cespugli di "erba mobile" fatta di fibre di cristallo. Vengono spinte dal vento fino a che trovano un posto adatto a fermarsi e dar luogo ad un nuovo gruppo di campanelle.

Decapodo



	Terrestre	Marino
CA	5	5
DV	4 (M)	4 (M)
MV	1 (0,3) m; 27 (9) m alberi	1 (0,3) m; 27 (9) m nuoto
Att.	9 tentacoli	10 tentacoli
F	1d6 cad.	1d6 cad.
NM	0 (1d4)	0 (1d4)
TS	G2	G2
M	9	9
Tes.	C	C
In.	11	11
All.	C	C
PE	75	75

Il decapodo è un bizzarro mostro che prende il nome dai suoi dieci tentacoli. Ci sono due varietà: terrestri e marini.

Decapodo terrestre: Il decapodo terrestre vive nelle foreste ed è una sfera pelosa e gonfia con un diametro di 1,2 metri dal quale fuoriescono dieci lunghi tentacoli. I tentacoli sono lunghi 3 metri e partono dal corpo in tutte le direzioni. La peluria è di solito marrone o nera e il corpo spesso è di colore verde, sebbene siano stati visti esemplari gialli o porpora. Al centro del decapododecapodo risiede la bocca, terrificante a vederla. È molto larga e ha lunghi denti gialli, e il fiato è disgustoso.

Solitamente i decapodo sono solitari, preferendo cacciare da soli. Durante la caccia, si muove fra gli alberi afferrando qualunque preda gli capiti a tiro. I tentacoli sono ricoperti anche, da un lato, di ventose che la creatura usa per afferrare la preda, arrampicarsi su muri e soffitti. In combattimento, il decapodo si appende a un soffitto o ad un albero con uno dei tentacoli e attacca le sue sfortunate vittime con gli altri nove.

Sul terreno, il decapodo è molto meno pericoloso. I suoi

tentacoli non sono abbastanza forti per sopportare il suo stesso peso per lunghi periodi di tempo, quando il decadopo può usare solo 6 attacchi che causano solo la metà del danno. Usando tre tentacoli per muoversi fra gli alberi, il suo movimento è 9 (3) m. Sul terreno il decadopo si muove più lentamente, strisciando con un fattore di movimento di 3.

Decadopo marino: Il decadopo marino ha lo stesso aspetto di quello terrestre tranne due particolari: è meno peloso, e le varietà di colore sono verde e blu.

Questa creatura caccia nuotando lentamente nell'acqua, con un movimento di 1 (0,3) m, con i tentacoli aperti in tutte le direzioni.

Dato che l'acqua supporta il suo peso così da non aver bisogno di ancorarsi, la creatura può attaccare con tutti i dieci tentacoli contemporaneamente.

DEMONE dello specchio



CA	3	TS	G9
DV	9 (M)	M	12
MV	36 (12) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso	In.	9
F	3d6	All.	C
NM	0 (1)	PE	2300

L'altezza media di un demone dello specchio è di 1,8 metri. La struttura del corpo e i tratti facciali assomigliano a quelli di un babbuino; ma è ricoperto di una densa pelliccia nera come la notte, e la sua bocca sporge in avanti dalla sua testa innaturalmente grande, così che, quando la apre, assomiglia a quelle trappole di ferro usate per catturare la selvaggina. Il demone dello specchio ha numerosa abilità speciali: Può teletrasportarsi in uno specchio ed restarci all'interno,

invisibile oppure come riflesso visibile da quelli che guardano lo specchio. Può teletrasportarsi solo nello specchio a lui più vicino.

Mentre si trova in uno specchio, il demone dello specchio può guardare fuori da tutti gli altri specchi che si trovano in un raggio di 18 metri. Simile alla situazione in cui ci si trova in un set televisivo, dalla sua prospettiva. Quando qualcosa comincia ad accadere in uno specchio tende a ignorare il resto.

Quando è invisibile, non può fare nulla; può solo diventare visibile e osservare attraverso gli specchi entro un raggio di 18 metri. Quando è visibile, può diventare invisibile, teletrasportarsi fuori dallo specchio, per teletrasportarsi in

qualsiasi altro specchio che si trovi entro un raggio di 18 metri (quando si trova all'interno di uno specchio, non è limitato dal fatto di doversi teletrasportare per forza nello specchio più vicino). Può anche scegliere di stare davanti o dietro un qualcosa riflesso nello specchio; per esempio, se lo specchio sta riflettendo l'immagine di una stanza da letto, il demone dello specchio può scegliere di stare dietro una sedia, seduto su una sedia, disteso sul letto, stare dietro il riflesso di un personaggio, ecc. Non può interagire con o alterare i riflessi in alcun modo.

Quando si teletrasporta in uno specchio o tra due specchi, il demone può apparire a qualsiasi altezza (dove c'è uno specchio); può teletrasportare solo sé stesso. Allo scopo di determinare il fallimento del teletrasporto, si assume che il demone dello specchio abbia una conoscenza Molto Familiare di tutti gli specchi presenti nel raggio di 18 metri.

Per tutte queste funzioni possono essere usati specchi con almeno 30 centimetri di lato. Non può teletrasportarsi all'interno o tra specchi di dimensioni più piccole; non è in grado di osservare da uno specchio più piccolo.

Il demone dello specchio predilige gli attacchi di sorpresa. La tattica più favorita è quella di attendere all'interno di uno specchio, invisibile o dietro un riflesso di una parte di mobilia. Quando la sua vittima entra nell'area e guarda nello specchio, il demone appare—preferisce zompare fuori da dietro una parte di mobilia per stare dietro il riflesso del personaggio, o per farsi vedere da invisibile proprio dietro il riflesso del personaggio.

Sotto queste circostanze, la reazione più comune di un personaggio è quella di girarsi per affrontare la minaccia che crede dietro di lui. A questo punto il demone si teletrasporta fuori dallo Specchio e morde il personaggio alle spalle.

Come i ladri, il demone dello specchio ottiene un bonus di +4 al tiro per colpire per l'attacco alle spalle. Diversamente dai ladri questo attacco non provoca danni extra.

Se il demone dello specchio si trova all'interno di uno specchio quando viene distrutto, subisce 1d6 punti-ferita e viene automaticamente teletrasportato nello specchio più vicino. Se non ci sono specchi nel raggio di 18 metri, questa muore.

Un incantesimo individuazione del male, mostrerà il demone dello specchio illuminato; se il demone è all'interno dello specchio, farà illuminare lo specchio. Se il demone si trova in un altro specchio, ma sta osservando da uno specchio che si trova all'interno del raggio d'azione dell'incantesimo, lo specchio s'illumina.—debolmente. Se viene usato un incantesimo individuazione dell'invisibile, e il demone dello specchio si trova invisibile dentro lo specchio, si illuminerà quello specchio.

Può apparire solo un demone dello specchio alla volta. Una volta ucciso, un altro può uscire dallo Specchio di Skarda. Ogni giorno possono apparirne solo due. Il demone dello specchio è una creatura guardiano la cui casa è l'area del portale nebulosa che separa il mondo reale dal mondo dello Specchio. Non può essere risucchiata nello Specchio di Skarda; può esistere solo nel mondo reale, o venire risucchiata nell'area che è la sua dimora. La natura della sua esistenza è sconosciuta.

Sebbene Malvagio come allineamento, il demone dello specchio obbedisce solo al proprietario dello Specchio di Skarda senza esitazione.

Dissociati



CA	9	TS	G1
DV	1+1**	M	11
MV	72 (24) m	Tes.	sotto
Att.	1	In.	9
F	sotto	All.	qualunque
NM	0 (1d10)	PE	23

Queste entità immateriali senza peso, le energie mentali delle vittime della Cerimonia Azcana dello Spirito della Vipera Volante, ora abitano la Specchio dei Vapori. Assomigliano a presenze ma non sono tecnicamente non morti, poteri di risucchio di energia e non possono essere scacciati.

Abilità: i dissociati sono immuni agli attacchi fisici, al sonno e paralisi, così come dal fuoco, freddo ed attacchi basati sull'elettricità. Tuttavia le armi magiche e attacchi mentali li danneggiano e lo charme persona funziona normalmente su di loro (-4 ai tiri salvezza). Infatti, i dissociati nella dimensione nello Specchio dei Vapori sono tutti asserviti all'incantesimo dello charme del principe Kano incantesimo fascino. Questo

incantesimo guida alla dissociati ricerca senza senso di bacchi del fiore della notte.

I singoli dissociati mantengono la personalità, allineamento ed i punteggi di intelligenza, saggezza e carisma di quando erano in vita i loro. Hanno ancora le loro abilità individuali, tiri salvezza e le abilità non magiche (comprese le abilità di ladro), ma non gli incantesimi o poteri magici. Queste forme immateriali non possono attaccare fisicamente, sia con armi o nel combattimento senz'armi.

Potere di trasporto: i dissociati hanno la bizzarra capacità magica di smaterializzarsi (in un round) e portare oggetti inanimati nativi nello Specchio dei Vapori - ossidiana, insetti-griglia morti ecc. Possono trasportare fino a 2000 mon di peso a tempo indeterminato in forma invisibile e intangibile per poi materializzarsi a piacimento entro un round. I dissociati possono muoversi normalmente, non importa quanto peso trasportino in questo modo. Vista rilevante, individuazione dell'invisibile e magie simili rivelano la

presenza degli oggetti trasportati.

Combattimento: Con un tocco (ossia con un successo nel tiro per colpire) un dissociato può materializzare un pezzo di ossidiana con la forma di un altro dissociato o un corpo fisico. Questo pezzo irregolare pesa solo mezzo chilo o uno intero ma rallenta i movimenti dell'essere: per ogni colpo si detrae un punto alla Forza e Destrezza della vittima.

La vittima può strappare i pezzi (non potendo effettuare nessun'altra azione in quel round) ma questa mossa dolorosa determina 1d6 danni. Se la vittima lascia i blocchi di ossidiana scompariranno infine dopo pochi minuti dal termine del combattimento.

Contro un bersaglio dissociato, il blocco di ossidiana infligge 1d6 danni: quindi svanisce evapora quando la vittima lo dissipa.

GEONIDE



CA	-2	TS	G2
DV	2 (S)	M	8
MV	18 (6) m	Tes.	C
Att.	1 pugno o 1 arma	In.	10
F	1d8 o arma	All.	C
NM	0 (2d6)	PE	20

Il geonide è un piccolo e intelligente abitante delle caverne. Egli possiede due gambe, due braccia e una specie di guscio che lo fa sembrare un piccolo macigno. Braccia e gambe fuoriescono da una apertura alla base del guscio. Il geonide è in grado di ritirare all'interno del guscio braccia e gambe così da chiudere l'apertura. In questo modo non può essere distinto da un normale macigno. A causa di questo fatto, esso gode della sorpresa con un punteggio pari a 1-4 su 1d6. In combattimento, un geonide attacca o con il suo pugno duro come la pietra o con un'arma. Le armi che normalmente trasportano sono clave di pietra o asce.

I geonidi vivono nel sottosuolo, all'interno di reti di gallerie o in caverne naturali. I loro covi sono normalmente punteggiati di rocce, stalattiti e stalagmiti. Nel loro covo si trova un tempietto formato da grossi macigni dalla forma insolita. Un covo conta da 30 a 80 (1d6x10+20) geonidi guidati da un geonide sacerdote. Questo sacerdote non ha i poteri tipici di un chierico, ma è dotato di 4 dadi vita e infligge 2d6 ferite con un solo pugno oppure aggiunge un bonus di +2 alle ferite inferte dalla sua arma.

Glaurant degli Abissi



CA	4	TS	G8
DV	7* (L)	M	10
MV	27 (9) m (anche nuoto); 36 (12) m planata	Tes.	N, O, armi magiche
Att.	4 artigli/1 morso	In.	7
F	2d4 cad./1d4	All.	C
NM	1d2 (1d2)	PE	850

Questi predatori rari e malvagi abitano le caverne molto in profondità nel sottosuolo. Cacciano qualunque cosa che si muove. Combattono fino a che non vengono feriti gravemente o a morte non li minaccia, o fino a che non uccide il suo avversario (del quale si ciba immediatamente).

I glaurant prendono il nome dal loro richiamo gutturale, che emettono con la gola quando sono eccitati. Quando sono soli, o quanto inseguono la preda, sono completamente silenziosi.

In silenzio, con la sola volontà, i glaurant possono creare un buio magico attorno a loro una volta ogni tre round (l'effetto dura per l'intero round).

I glaurant sono abbastanza intelligenti per preparare trappole del tipo pietre che cadono oppure imboscate mortali. Spesso usano la magia recuperata dalle tane, dalle tombe e dalle vittime contro i nemici, o barattano tali oggetti quando vengono catturati e in situazione di svantaggio. Durante l'attacco, il glaurant preferisce planare sulla preda dall'alto in silenzio e nel buio.

I glaurant sono simili ad umanoidi dalla muscolatura massiccia ricoperta di scaglie con colorazione che va dall'ocra al grigio.

Sono alti 2,4 metri e i loro quattro arti terminano con artigli con unghie affilate e dure come l'acciaio.

permettendogli di strappare e lacerare la carne e arrampicarsi sulle pareti rocciose con la stessa facilità. Sono capaci di scavare gallerie e hanno delle piccole ali che si protendono dalle spalle. Queste ali possono essere ripiegate e stese con grande abilità, e sono usate come aiuto per nuotare e arrampicare e per trasformare le cadute in planate.

Possono vedere fino a 27 metri con l'infravisione e non sono infastiditi dalla normale luce o da quella più potente. I glaurant hanno piccoli corni flessibili sulla testa che si

piegano sulle le orecchie per proteggerle dalla polvere. Questi corni e la capacità di creare il buio magicamente portano spesso a confonderli con i demoni della morte.

Si dice che i glaurant abbiano città e una vera e propria società nel sottosuolo, ma nessuno ne ha mai incontrati più di uno o due alla volta.

Lamara



CA	4	TS	M8
DV	8* (L)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	C
Att.	1 coda/1 illusione	In.	14
F	3d8/speciale	All.	C
NM	1 (1)	PE	1200

Lal lamara è una solitaria creatura del deserto con le mani e torace di uomo e parte inferiore di serpente. Non parlano ma capiscono tutti i linguaggi. Sono immuni alle armi normali ed agli incantesimi di charme e paralisi. Le lamara aggirano le proprie vittime con inganni e imbrogli. Creano illusioni a piacere e di solito hanno l'aspetto di un normale uomo (maschio o femmina). L'illusione può "charmare" coloro che sono di sesso opposto; ogni vittima potenziale che vede l'illusione deve fare un tiro salvezza contro gli incantesimi (malus -2) o essere soggetta allo charme. L'effetto è più potente di quello normale e coloro che soccombono difenderanno la lamara fino alla morte anche attaccando i propri amici. Se rimane sola con la vittima crea un nemico illusorio da cui la vittima viene sempre uccisa (in verità dal lamara). Di solito preferiscono che le vittime combattano per loro ma può attaccare stritolando con la sua lunga coda di serpente (continuando a mantenere la presa ed infliggendo il danno automaticamente).

Lamartiglio



CA	2	TS	sotto
DV	5** (M)	M	10
MV	36 (12) m; 108 (36) m volo	Tes.	D
Att.	1 artiglio	In.	7
F	1d12	All.	C
NM	0 (1d100)	PE	425

Difese speciali

1. Immune agli incantesimi di livello 1°-3°
2. Percezioni acute come se sotto l'influsso dell'incantesimo vista rilevante.
3. Immune ad ogni tipo di veleno
4. ESP limitato che gli fa beneficiare di un bonus +4 ai tiri per colpire
5. Tutti i membri di uno stesso stormo dividono il totale dei punti ferita

I lamartigli sono grosse creature volanti create magicamente dalle acque del fiume Sabre tramite potenti incantesimi divini o arcani. la pelliccia è nera, liscia, lucente e le ali sono semplici membrane simili al cuoio come quelle dei pipistrelli. Gli occhi sono rossi e brillanti. Il "braccio" destro termina con una estensione ossea come una lama di spada.

Sono creati in stormi di 1d20 individui. Ai fini dei tiri per colpire un individuo agisce come un mostro di 5 DV. Per il conteggio dei punti ferita si consideri il totale pari a 25 volte il numero di individui che formano lo stormo. Nessun individuo può essere ucciso fino a che non è distrutto l'intero stormo. Uno stormo di 8 lamartigli ha 200 punti ferita: lo stormo verrà distrutto quando gli individui nel loro complesso subiscono 200 punti di danno.

Data la loro natura sono danneggiabili solo con la magia.

Sono immuni agli incantesimi di livello 1°-3°; i tiri salvezza sono determinati sul numero totale di DV di cui è composto lo stormo. Così un individuo appartenente ad uno stormo di 5 lamartigli si avvale dei tiri salvezza di un guerriero di 25° livello. Inoltre, sempre grazie alla loro natura, sono immuni a qualsiasi veleno naturale o magico.

Le creature possiedono limitate capacità telepatiche che permettono di anticipare le mosse degli avversari. Ciò è tenuto conto nella loro CA relativamente bassa e nel bonus +4 a tutti i tiri per colpire.

Mujina



CA	4	TS	G8
DV	8* (M)	M	9
MV	36 (12) m	Tes.	E
Att.	2 armi + speciale	In.	10
F	1d6 o armi	All.	C
NM	1d4 (1d4)	PE	1200

Il mujina, nella forma naturale ha l'aspetto di un essere umano privo di volto. Al posto degli occhi, del naso, della bocca e delle orecchie ha, infatti, una superficie liscia come il guscio di un uovo. Può, però, creare un'illusione che fa apparire un finto volto e si comporta come un tipico essere umano, fin quando decide di attaccare. È molto forte e può maneggiare con una sola mano le armi a due mani (tranne le lance, le balestre e le armi "lunghe"). Nel combattimento, quindi, fa uso di due armi, una per mano, senza subire penalità alle probabilità di colpire. Può, inoltre, far apparire quando vuole il suo vero volto. Alla vista, orrenda, del suo volto tutti gli esseri con 5 dadi-vita (o livelli d'esperienza) o meno fuggono terrorizzati con velocità tre volte superiore al normale. Gli esseri con più di 5 dadi-vita (o livelli), invece, possono evitare detti effetti con un favorevole tiro-salvezza contro le bacchette.

Spesso i mujina si aggregano ai gruppi di avventurieri, come guerrieri "assoldati" ed in tale ruolo possono servire fedelmente anche per lungo tempo, senza rilevare la loro vera

identità. Però se hanno l'opportunità, rubano ai giocatori il massimo che possono prendere e poi scappano. I mujina sanno parlare la lingua comune, la lingua della loro razza e del loro allineamento morale.

Necrozono



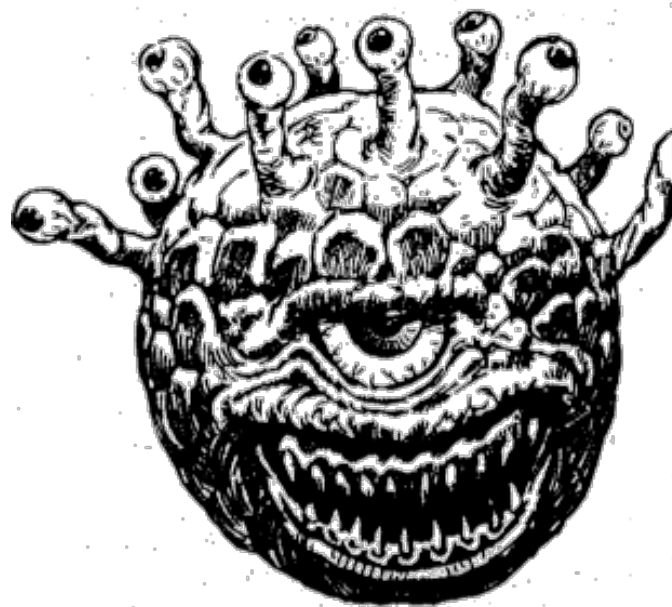
CA	7	TS	G4
DV	7** (L)	M	8
MV	18 (6) m	Tes.	C
Att.	1 coda/1 sguardo	In.	2
F	1d6/speciale	All.	N
NM	0 (1d3)	PE	1250

Il terribile necrozono, che vive solo in luoghi desolati, spesso in aree paludose, ha l'aspetto di un enorme bufalo, con un lungo collo e la testa di cinghiale. Attacca con la terminazione ossea della sua lunga coda e, oltre al danno inflitto, la vittima ha il 50% di possibilità di cadere rimanendo stordita per 1d6 round. Negli antichi racconti, questa creatura era chiamata catoblepa, ma questo termine non viene più usato.

La sguardo del necrozono è un magico raggio mortale di 18 m; se vede qualcuno, costui deve fare un Tiro Salvezza contro il raggio della morte; in caso di fallimento, muore istantaneamente. Fortunatamente, c'è solo una possibilità su quattro che il necrozono guardi nel corso di un incontro; questa possibilità viene controllata ogni round; comunque, il necrozono può rivolgere lo sguardo contro una sola vittima per round. Chiunque guardi direttamente negli occhi del necrozono, muore senza la possibilità di effettuare il Tiro Salvezza. Benché pochi siano così folli, la sorpresa totale (1 su 1d6) significa che qualcuno, determinato a caso, lo ha fatto accidentalmente.

Il necrozono è immune al risucchio di energia, al raggio della morte e a tutte le forme di incantesimi e attacchi che causano la morte istantanea, compreso Disintegrazione, eccetto tramite i punti di danno.

Occhio tiranno



CA	0/2/7	TS	M11
DV	11**** (M)	M	12
MV	9 (3) m	Tes.	L, N, O
Att.	1 morso + speciale	In.	16
F	2d8 + speciale	All.	C
NM	0 (1)	PE	5100

Un occhio tiranno, nota anche come "Beholder" o "Sfera dai Molti Occhi", ha l'aspetto di una grossa sfera fluttuante (di 1,20 m di diametro), coperta da una corazza di robuste scaglie di pelle. Nella parte superiore, ci sono dieci peduncoli, con altrettanti occhi. Ogni occhio ha un particolare potere magico. Nella parte anteriore della sfera si apre un grosso occhio centrale e sotto l'occhio una bocca munita di denti aguzzi.

L'occhio tiranno si sposta con un volo lento, di origine magica, che non può essere dispersa. Parla numerose lingue ed è molto intelligente, crudele e "viscido". Di solito vive da solo, ma talvolta (5% di probabilità) può essere accompagnato da 1d6 individui giovani (ognuno dei quali con 1/10 dei normali dadi-vita, 1/10 del normale raggio d'azione degli occhi, ed i punti ferita provocati dal morso pari a 1d4).

L'occhio frontale dell'occhio tiranno proietta costantemente un raggio anti-magia, che annulla temporaneamente tutti gli effetti magici, fino a 18 metri di distanza. Entro la zona d'azione del raggio, le armi magiche si comportano come armi normali. Gli incantesimi pronunciati in tale zona sono inefficaci e gli effetti di quelli pronunciati fuori di essa si fermano alla distanza indicata. L'occhio tiranno, di solito, si gira verso chiunque cominci a pronunciare un incantesimo annullandone così gli effetti. Una volta fuori dalla zona spazzata dal raggio anti-magia, le armi e gli oggetti magici ricominciano a funzionare normalmente e gli effetti ancora perduranti degli incantesimi ricominciano a prodursi quando il raggio viene diretto altrove. Il mostro non può proiettare il raggio né in alto né in basso, ma solo davanti a sé, in linea diretta. Il raggio annulla ogni magia, quindi anche quella degli occhi più piccoli (descritta più avanti) e inefficace contro i bersagli all'interno della zona spazzata dal raggio.

Se il personaggio attacca l'occhio tiranno con un'arma, deve dichiarare quale parte del corpo prende di mira: il corpo vero e proprio, l'occhio più grande o uno degli occhi sui peduncoli. Ogni singola parte, infatti, ha una diversa classe dell'armatura ed un diverso quantitativo di punti ferita. Il corpo ha CA 0 e 50 punti ferita.

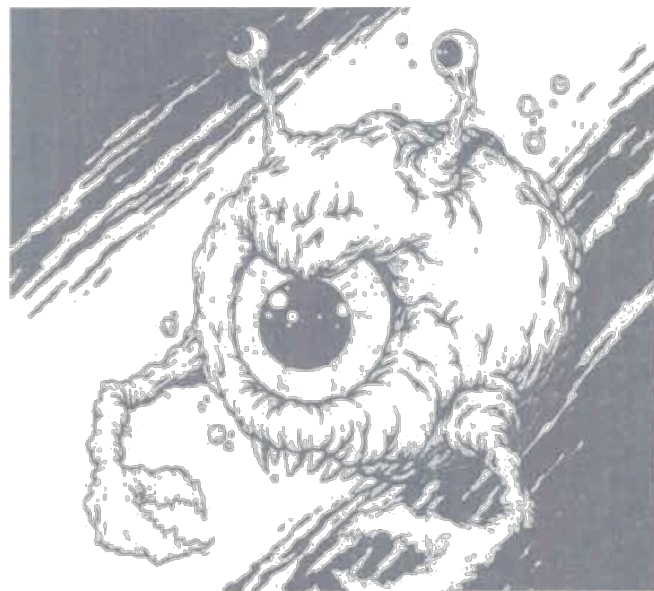
L'occhio principale ha CA 2 e 20 punti ferita. Ogni occhio su peduncolo ha CA 7, ma ben 12 punti ferita. Inoltre i punti ferita inflitti ai peduncoli non sono conteggiati tra quelli necessari ad uccidere il mostro.

Occhi più piccoli e peduncoli: se un tiro per colpire contro un peduncolo ha successo, il DM tira il dado per verificare quale peduncolo è stato danneggiato. I peduncoli "uccisi" sono recisi dal capo, ma, finché sono solo danneggiati, non pregiudicano il funzionamento dell'occhio. Gli occhi recisi ricrescono in 2d4 giorni e quelli danneggiati si rigenerano al ritmo di 1 punto ferita al giorno.

Solo 4 occhi per volta possono guardare nella stessa direzione, e nessuno di essi può guardare sotto il corpo. Ogni occhio, una volta per round, può proiettare un raggio con effetti uguali ad un incantesimo.

- Occhio 1. Charme persona (36 m)
- Occhio 2. Charme Mostri (36 m)
- Occhio 3. Sonno (72 m)
- Occhio 4. Telecinesi (fino a 5000 mon di peso)
- Occhio 5. Trasforma Carne in Pietra (36 m)
- Occhio 6. Disintegrazione (18 m)
- Occhio 7. Terrore (36 m)
- Occhio 8. Lentezza (72m)
- Occhio 9. Infiggai ferite gravi (18 m)
- Occhio 10. Morte (72 m)

Occhio tiranno acquatico



CA	5	TS	G13
DV	13**** (M)	M	10
MV	45 (15) m nuoto	Tes.	C
Att.	2 artigli/1 morso+speciale	In.	13
F	2d4/2d4/2d10+speciale	All.	C
NM	0 (1)	PE	5150

L'occhio tiranno acquatico è simile al suo cugino terrestre ma hanno solo due peduncoli dotati di occhi. L'occhio maggiore e l'enorme bocca sottostante sono analoghe.

Comunque la forma acquatica ha anche due braccia dotate di tenaglie simili ad un granchio. Si trova solamente nelle profondità degli oceani.

L'occhio frontale produce un fascio accecante una volta ogni 3 round; qualunque vittima entro 18 m deve effettuare un tiro salvezza contro il raggio della morte o rimanere paralizzato 1d10 rounds. Uno dei piccoli occhi può lanciare charme persona e l'altro blocca mostri; possono lavorare insieme possono determinare una illusione che inganna tutti i sensi. Il mostro è molto intelligente e le sue illusioni sono molto convincenti.

L'occhio principale ha 20 punti ferita, ogni peduncolo ha 12 punto ferita. Come l'occhio tiranno terrestre, i danni all'occhio principale o a quelli dei peduncoli non sono inclusi nel totale di quelli necessari per uccidere la creatura. Gli occhi danneggiati ricrescono e in 1d4 giorni.

Ombra



CA	7	TS	G2
DV	2+2* (M)	M	12
MV	27 (9) m	Tes.	F
Att.	1 tocco	In.	4
F	1d4+speciale	All.	C
NM	1d8 (1d12)	PE	35

Le ombre (o ombre spettrali) sono creature intelligenti ed incorporee che possono essere colpite solo da armi magiche. Sembrano delle ombre normali rna possono modificare leggermente la loro forma.

Le ombre sono difficili da vedere e solitamente ottengono ia sorpresa (1-5 su 1d6). Se un'ombra colpisce risucchia un punto di forza oltre al normale danno. Questa debolezza durerà per 8 turni. Ogni creatura la cui forza è ridotta a zero in questo modo diventa immediatamente un'ombra. Le ombre non sono influenzate dagli incantesimi del sonno o dello charme, ma non sono "non morti" e quindi non possono essere scacciate dai chierici.

Polymer



CA	9	TS	G5
DV	10* (S-L)	M	10
MV	18 (6) m	Tes.	B
Att.	3 soffi	In.	5
F	1d6 cad.	All.	C
NM	1d2 (1d3)	PE	1750

I polymer sono creature intelligenti che mutano la propria forma. Possono assumere le fattezze di qualunque essere con 10 Dv o meno, o di qualunque oggetto di 2,7 metri cubi (3 m x 3 m x 30 cm ad esempio). Quando muta non assume abilità speciali.

L'abilità di mutare è fisica non magica. Così un incantesimo di individuazione del magico non scoprirà mai un polymer. La forma di un polymer non è perfetta; per esempio, un polymer trasformato in un umanoide tende ad avere un'andatura dinoccolata e le venature di una sedia di legno possono non sembrare giuste. Gli avversari noteranno questi errori di struttura con un 1 su 1d6 (1 o 2 su 1d6 per gli elfi). Se non è scoperto prima che attacchi otterrà automaticamente la sorpresa.

Putridume della Notte

CA	7	TS	G3
DV	3* (L)	M	9
MV	18 (6) m; 36 (12) m volo	Tes.	anelli (anche magici)
Att.	1 morso+sugge sangue	In.	4
F	2d4+1d4 per ruond dopo	All.	C
NM	1d4 (1d4)	PE	50

Questi orribili predatori delle Cinque Contee cacciano solo di notte o in sotterranei oscuri nonostante in presenza della luce solare non soffrano penalità o fastidi. Sono grandi (3,6 m di lunghezza) anguille alate che abitano in caverne montane, sotterranee o costiere. Mordono con le enormi fauci piene di denti aguzzi e possono avvinghiarsi al nemico e succhiargli il sangue. Può cessare immediatamente il risucchio e volarsene via.

Volare in posizione verticale guardandosi con attenzione attorno ed ha una infravisione di 27 m. I loro corpi ricoperti di pelle liscia sono rivestiti di una melma che rende difficile



stringerli ed i loro corpi gommosi sono resistenti alle armi da botta (danno dimezzato). Se tagliati o bruciati i corpi emanano uno spruzzo pungente simile a quello di una puzzola. Il pessimo odore di questa secrezione respinge le altre creature ma attira altri putridumi. L'acqua diminuirà tale odore ma in un periodo di 1d4 giorni; l'immersione nel vino o in un liquido contenente alcol elimina l'odore.

I putridumi della notte possono essere anche nella Palude di Malpoggi nonostante il loro numero sia scarso. Sono abbastanza intelligenti ma fuggiranno di fronte ad attacchi magici o se la vittoria appare impossibile, solo per attaccare da un nascondiglio successivamente quando i suoi avversari sembrano indeboliti o in posizione di svantaggio (perché si stanno scontrando con un altro nemico).

Hanno corpi e ali color malva, nero o blu scuro o nero umido con pupille bianche. Sibilano quando arrabbiate o colpite.

Randara



CA	0	TS	C11
DV	14***** (M)	M	9
MV	54 (18) m	Tes.	F x3
Att.	2 artigli/1 morso	In.	13
F	2d6/2d6/3d6	All.	C
NM	1 (1d2)	PE	6500

I randara sono esseri malvagi dal potere leggendario. L'aspetto normale è ignoto dal momento che un mutaforma naturale con l'abilità non magica di trasformarsi in qualunque creatura. I randara possono usare lo charme una volta al giorno e l'ESP a volontà, lanciati all'11° livello. I randara sono immuni agli incantesimi inferiori al 4° livello. Subiscono solo la metà dei danni dalle armi magiche. Le armi non magiche non li feriscono. Parla qualunque linguaggio e spesso assumono una forma (di un individuo amichevole o piccolo animale) che gli permetta di sorprendere il malcapitato umano.

I randara sono ghiotti di carne umana e copriranno grandi distanze per assicurarsene a sufficienza. Quindi cerca una persona rispettabile, di solito un mercante o commerciante tiene d'occhio le vittime tramite l'ESP. Quando ha scoperto quanto desidera, lo uccide e rimpiazza usando l'autometamorfosi. Quindi sfrutta la sua posizione per catturare altre prede cercando sempre di depistare i sospetti e se necessario assume una nuova identità. Se stesse per essere scoperto potrebbe anche andarsene in un nuovo insediamento.

Senzossa

CA	0	TS	G10
DV	10** (M)	M	10
MV	18 (6) m	Tes.	nessuno
Att.	1 morso+speciale	In.	7
F	1d10/4d6 o 6d6	All.	C
NM	0 (1)	PE	2500

Il senzossa è un mostro orribile, molto più pericoloso di quanto la sua apparenza potrebbe suggerire (a distanza). Il senzossa assomiglia niente più che ad una larva malaticcia di vaste dimensioni colore giallo-crema, fino a 4,5 m di

lunghezza. Il suo movimento è una contorsione peristaltica in un acido che secerne continuamente. All'estremità anteriore vi è una bocca piccola anelli con denti affilati e perfidi; anche se la creatura non ha senso della vista, ha due macchie scure laddove dovrebbero essere gli occhi che utilizza per il rilevamento termico.

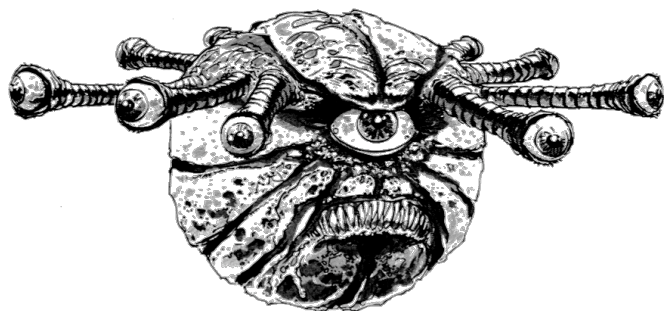
Attacca col morso e può anche sputare un grumo spesso di abbondante muco acido corrosivo una volta per turno. Questo grumo ha un raggio di 3 m ed una gittata di 18 m: tutti coloro compresi nell'area subiranno 4d6 danni (un tiro salvezza contro il Soffio del Drago dimezza il danno). Inoltre, ogni creatura o personaggio in mischia con il senzossa può essere colpito dall'acido. Qualsiasi tiro per colpire condotto con successo da un personaggio significa che questi deve effettuare un tiro salvezza contro le bacchette o essere schizzato d'acido sulla pelle subendo 1d8 punti di danno.

Il senzossa ha diverse difese. È immune a tutti gli attacchi basati sul freddo (tempesta di ghiaccio, ecc.). Le armi da taglio infliggono solo la metà dei danni sul senzossa a causa della sua pelle spessa e scivolosa. Peggio ancora, il senzossa irradia un terrore magico. Chiunque si avvicina a 6 m deve fare un tiro salvezza contro gli incantesimi o essere costretto a correre e fuggire dal mostro con velocità massima per 1d6 round. Chi ne è colpito può ritornare, ma deve fare un nuovo tiro salvezza. Tuttavia, una volta che si ha successo non sarà necessario farne altri per tutta la durata del combattimento.

Infine, il senzossa ha un attacco finale al momento della sua morte. Quando viene ucciso (a meno che si usi attacco speciale come un disintegrazione) l'orribile testa si inarca all'indietro, il mostro si contorce freneticamente e emette un gorgoglio, ed infine il suo corpo esplode letteralmente. I suoi disgustosi organi interni e la melma acida esplodono in un raggio di 6 m, infliggendo 6d6 punti di danno per l'acido su chiunque nella zona di effetto. Un tiro salvezza contro il Soffio del Drago dimezza questi danni. A discrezione del DM, gli oggetti magici trasportati potrebbero essere danneggiati da questo acido. Tiri salvezza contro il Soffio del Drago possono essere fatto per tali oggetti con un +1 per ogni bonus.



Sporangio



CA	0 (tentacoli: 4)	TS	sotto
DV	7*** (M)	M	10
MV	54 (18) m	Tes.	sotto
Att.	12 tentacoli/1 morso	In.	2
F	1+paralisi/2d10	All.	C
NM	1d4 (2d4)	PE	1650

A prima vista, lo sporangio appare identico ad un occhio tiranno: una creatura sferica, di 1,5 m di diametro, fluttuante, con un' enorme bocca sormontata da un occhio centrale. I tentacoli ne coprono la parte superiore, ma in realtà spuntano da tutto il corpo. Ha sei occhi, equidistanti, uno anteriore, uno posteriore, uno superiore, uno inferiore e uno per ciascun lato. Normalmente tiene quasi tutti i tentacoli ritratti.

Uno sporangio si rigenera immergendosi nell'acqua fresca, ma non nell' acqua salata, al tasso di 3 punti ferita per round, così che le parti del corpo che gli sono state asportate ricrescono velocemente. Se un tentacolo tranciato viene a contatto con l' acqua, da origine ad una nuova creatura nel giro di un'ora; questo è l'unico loro sistema riproduttivo; conseguentemente, vengono trovate quasi sempre nei pressi di specchi o corsi d'acqua.

Lo sporangio attacca qualsiasi cosa, ma il suo cibo preferito sono gli umanoidi. In combattimento, estende tutti i suoi tentacoli e si muove rapidamente, con un volo di natura magica, tanto in acqua che in aria. Ogni round, usa tutti e dodici i tentacoli, contro uno o due nemici. Ha intelligenza media (10) e non può usare incantesimi o oggetti magici.

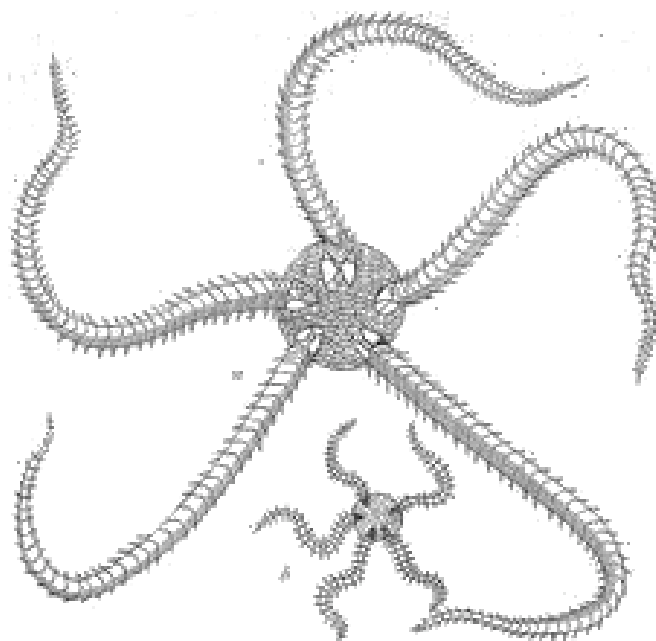
Preferisce rinunciare a morsicare vittime che sono ancora vive; usa invece i tentacoli, fino alla distruzione della vittima. ogni colpo con un tentacolo infligge 1 punto di danno e richiede un Tiro Salvezza contro la paralisi; in caso di fallimento, il veleno paralizzante contenuto nel tentacolo avrà effetto dopo un round e durerà per un intero turno, a meno che la vittima non venga curata. Dopo aver paralizzato un nemico, lo sporangio passa ad attaccare un altro avversario; se i nemici fuggono, lo sporangio li insegue sempre, a meno che sia riuscito a paralizzare almeno un nemico, che comincia immediatamente a divorare.

Lo sporangio può essere danneggiato da qualsiasi tipo di arma da taglio o da tiro, eccetto le fionde. È invece immune alle armi non da taglio e a tutti gli incantesimi, eccettuati quelli che causano danni. Tali incantesimi distruggono un tentacolo per ogni dado di danno o per ogni freccia magica, ma non influenzano i punti ferita dell'individuo; quando tutti i tentacoli sono stati distrutti, tali incantesimi non hanno ulteriori effetti. Gli sporangii non hanno udito e sono immuni a tutti gli incantesimi basati sui suoni; inoltre, sono immuni al veleno, paralisi e charme. Gli oggetti magici non hanno

effetto su queste orrende creature, a meno che non causino danni fisici.

Se un attaccante dichiara come bersaglio i tentacoli ed utilizza un' arma da taglio, il tentacolo ha CA 4 e può essere tagliato facilmente. Dopo essere stato separato dal mostro, il tentacolo continua a vivere per un' ora, avvizzendo lentamente; durante questa ora, continua ad essere velenoso. Quando il mostro è ridotto a zero punti ferita o meno, il suo corpo si spacca in maniera grottesca, espellendo con forza i rimanenti tentacoli in tutte le direzioni; possono rendersi necessari alcuni tiri per colpire finali.

Stella sabbiosa

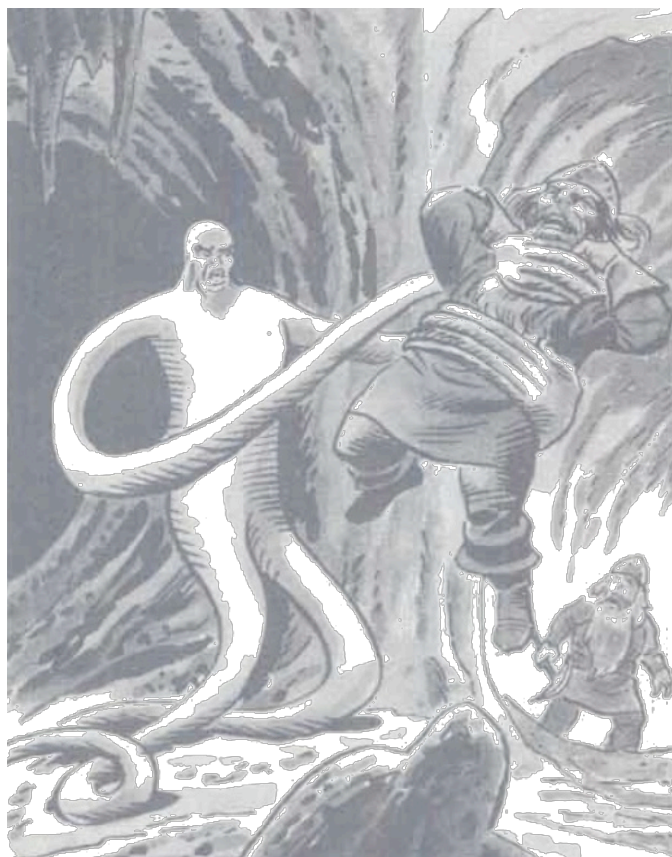


CA	6	TS	G9
DV	9 (M)	M	9
MV	0 m	Tes.	D (nello stomaco)
Att.	6/1	In.	4
F	1d4 (x6)/2d8	All.	N
NM	0 (1)	PE	1600

Le stelle di sabbia stanno sotto la sabbia delle terre brulle nithiane, aspettando che una preda cada dei suoi muscolosi otto tentacoli. Possono frustare infliggendo 1d4 danni. Se il tiro per colpire risulta pari a 18 o più il tentacolo si avvinghia infliggendo 2d8 danni per round. Chi ha una forza pari a 18 può spezzare tale stretta; il tentacolo può essere mozzato se gli si infliggono 10 danni.

Questi carnivori sono unici per la peculiarità che estrae ed accumula i liquidi dai tessuti della vittima. Immagazzinano in una sacca fino a 110 litri di acqua pura. In periodi di magra le stelle di sabbia si trasferiscono muovendosi sulla superficie in cerca di terreni migliori. Il movimento è pari a 24 (8) m.

Strangolatore



CA	4 (9)	TS	G3
DV	3* (S)	M	4
MV	3 (1) m, 0,9 (0,3) rocce	Tes.	nessuno
Att.	1 strangolamento o 1 taglio	In.	3
F	1d8 o 1d4	All.	C
NM	1d6 (1d6)	PE	50

Lo strangolatore è una creatura bizzarra che si trova nelle caverne di Casa di Roccia, soprattutto nelle regioni con insediamenti, anche se le meno popolate.

Gli strangolatori sono più o meno umanoidi, con due braccia, due gambe, un torso e una testa. Tuttavia, benché il loro torso e la loro testa siano piccoli e compatti, la dimensione delle loro braccia, gambe e dita è incredibilmente lunga; basti pensare che uno strangolatore adulto, se si alza completamente, raggiunge un'altezza di 1,80 metri.

Gli arti degli strangolatori sono come dei tentacoli, senza ossa. Lo strangolatore vive strisciando lungo le fenditure, i letti dei fiumi sotterranei asciutti e i pozzi di ventilazione che si trovano in prossimità degli insediamenti dei nani. Quando vede un nano solitario, lo strangolatore lo afferra e inizia a strangolarlo. Se l'attacco ha successo, la bestia utilizza la cartilagine tagliente sulle sue dita per affettare la preda in pezzi trasportabili e li trascina via. Se invece la vittima riesce a porre resistenza, lo strangolatore scappa via rapidamente.

Gli strangolatori sono normalmente di colore marrone, vagamente intelligenti e con un linguaggio primitivo; non usano né creano utensili.

Tentacolaio



CA	0	TS	G10
DV	12*** (M)	M	10
MV	9 (3) m	Tes.	L x5
Att.	1 morso/6 tentacoli	In.	4
F	5d6/debolezza	All.	C
NM	1d3 (1d4+1)	PE	3875

Un tentacolaio è una creatura alta (o lunga) dalla forma di goccia con un occhio, una bocca sottostante e sei lunghi tentacoli lungo il corpo. Di solito vivono in caverne rocciose dove possono assumere la forma di alte rocce o stalagmiti ma possono occasionalmente essere incontrati in foreste e confusi con alberi. Si cibano di qualunque cosa si muova ma preferiscono umani ed umanoidi.

Ha sei lunghi tentacoli. Ognuno può afferrare una preda fino a 18 m. Il suo tocco causa debolezza e la forza della vittima viene dimezzata per 3 turni (senza tiri salvezza). Avvolgendosi strettamente attorno la preda man mano la trascinano verso la bocca (solo il morso causa danni). I personaggi possono tagliare i tentacoli se infliggono 5 o più punti danno. In tal modo la propaggine diviene inutile ma il danno non va nel novero di quello complessivo della creatura. i tentacoli ricrescono in 24 ore.

Sono immuni agli incantesimi di livello uguale o inferiore al 3°. Non subiscono danni dal freddo o elettricità e sono immuni dalle armi d'argento o normali. Talvolta possono essere trovati tesori nello stomaco di un tentacolaio.

Zanna di pietra

CA	2 (se esposto: 8)	TS	G5
DV	5+1 (L)	M	7
MV	27 (9) m	Tes.	nessuno
Att.	2 artigli/1 morso/1 aculeo	In.	4
F	1d2/1d2/1d4/2d6	All.	N
NM	1d2 (1d2)	PE	225

Questa strana creatura delle Cinque Contee causa la perdita di molte inconsapevoli vittime. Solitari e totalmente

silenziosi, il corpo gommoso della zanna di pietra sembra un gigante girino: Il corpo principale è amorfo e può fra crescere arti e protuberanze temporanee per aiutarsi nello scalare o afferrare le rocce. la coda può variare di lunghezza stirando il suo corpo elastico o estendendolo completamente. La coda termina con un uncino, simili al pungiglione degli scorpioni, seghettato con appuntiti denti d'osso: la zanna di pietra può brandirla con grande destrezza e forza. La zanna può penetrare persino una armatura di piastre e colpisce con una velocità tale da colpire due volte al round (2d6 danni per ciascun attacco). Attaccano avventurieri, minatori scalatori e tutte le creature che le disturbano. Possono usare la loro coda per scalare o scavare.

Vivono nutrendosi di carogne, alcune radici e foglie e creature di qualunque taglia che possono trucidare con la zanna o far cadere dai picchi di rocce o in cavità attaccandole selvaggiamente. La zanna della zanna di pietra non è velenosa.

Sono chiazze di grigio scuro e ocra e di colore grigiastro ma la tinta varia da individuo ad individuo. Possono essere trovati ovunque nelle Cinque Contee, in qualunque terreno benché raramente in aree abitate perché gli halfling li attaccano a vista.

Le zanne di roccia prendono il nome dalla abitudine di



trascinare rocce con la coda verso di loro facendo la tana sotto il cumulo e trasudando una sostanza collosa. Questo li riveste con una breccia che possono rilasciare a piacimento fornendo loro sia una mimetizzazione che una protezione simile ad una armatura.