
THE NO LANDS BESTIARY

- TOMO II -

STATISTICHE

ADATTAMENTO
PER LA 5A EDIZIONE



STECCO GIGANTE

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 39 (6d10 + 6)

Velocità 9m

FOR 16 (+3) **DES** 12 (+1) **COS** 12 (+1) **INT** 3 (-4) **SAG** 15 (+2) **CAR** 4 (-4)

Abilità: Furtività +6

Immunità alle Condizioni: spaventato

Sensi: Percezione passiva 12

Linguaggi: -

Sfida: 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Finché lo stecco gigante rimane immobile attaccato a un albero, non è distinguibile dai normali rami dell'albero.

Mimetismo Arboreo. Lo stecco gigante dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi fra le fronde degli alberi o nel fitto sottobosco.

Travestimento Morboso. Se dispone di almeno un'ora di lavoro ininterrotto, lo stecco gigante può scuoiare e spogliare il cadavere di un umanoide di taglia Grande o Media e ricavarne un travestimento. In questo modo dispone di vantaggio alle prove di Carisma (Raggirare) per spacciarsi per quell'umanoide e tendere agguati a nuove vittime.

AZIONI

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti e la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13, altrimenti subisce gli effetti del veleno soporifero dello stecco gigante, cadendo a terra addormentato finché il dormiente non subisce danni o qualcuno non usa un'azione per scuotere o schiaffeggiare il dormiente per svegliarlo.



THULL

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 82 (11d10 + 22)

Velocità 9 mm, scavare 9 m

FOR 18 (+4) **DES** 14 (+2) **COS** 15 (+2) **INT** 2 (-5) **SAG** 15 (+2) **CAR** 4 (-4)

Sensi: Percezione passiva 12, percezione tellurica 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi: -

Sfida: 5 (1.800 PE)

Carapace. Il thull riduce di 3 tutti i danni subiti contundenti, perforanti o taglienti da armi non magiche.

Mimetismo Terrestre. Il thull dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi in terreni desertici o dove è presente terreno sgombro.

AZIONI

Multiattacco. Il thull effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il morso.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 8 (1d8+4) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 16 (3d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 14 per sfuggire). Finché il thull afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e il thull non può mordere un altro bersaglio.

Urlo penetrante (ricarica 5-6). Ogni creatura dotata di udito nel raggio di 36 m dal thull deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14; se lo fallisce, è assordata e stordita per 1 round, mentre è soltanto assordata se lo supera. Qualsiasi creatura dotata di udito particolarmente acuto non ha diritto ad alcun tiro salvezza.

REAZIONI

Masticare. Quando sta afferrando una creatura con il morso il thull può usare la sua reazione all'inizio del round della creatura afferrata per infliggerle automaticamente 16 (3d8+3) danni perforanti.



PIROLISCO

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (8d10 + 8)

Velocità 9m

FOR 15 (+2) **DES** 14 (+2) **COS** 13 (+1) **INT** 3 (-4) **SAG** 11 (+0) **CAR** 5 (-3)

Abilità: Percezione +5

Sensi: Percezione passiva 10

Linguaggi: -

Sfida: 3 (700 PE)

Sguardo Ustionante. Se una creatura inizia il proprio turno entro 9 metri dal pirolisco e i due sono in grado di vedersi a vicenda, il pirolisco può obbligare la creatura a effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 (se non è incapacitato). Se la creatura fallisce subisce 16 (3d10) danni da fuoco e prende fuoco. Tutti gli oggetti infiammabili non magici che la creatura sta trasportando vengono divorati dalle fiamme, e la creatura subisce 3 (1d6) danni da fuoco all'inizio del proprio turno finché non viene usata un'azione per spegnere le fiamme. Se lo supera, subisce la metà di quei danni e non prende fuoco.

Se una creatura non è sorpresa, può distogliere lo sguardo allo scopo di effettuare il tiro salvezza con vantaggio. Se lo fa, non può vedere il pirolisco fino all'inizio del proprio turno successivo, quando potrà distogliere lo sguardo di nuovo. Se nel frattempo guarda il pirolisco, deve immediatamente effettuare il tiro salvezza senza vantaggio.

Allerta. Il pirolisco ha un bonus di +5 alle prove di percezione, che effettua con vantaggio se dispone di tutte le sue tre teste.

AZIONI

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 9 (2d6 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.



EMIELAFO

Immondo Grande, neutrale malvagio

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 174 (18d10 + 75)

Velocità 12m

FOR 22 (+6) **DES** 18 (+4) **COS** 20 (+5) **INT** 18 (+4) **SAG** 22 (+5) **CAR** 16 (+3)

Tiri Salvezza: For +6, Cos +10, Sag +10, Car +10

Resistenze ai Danni: freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, spaventato

Sensi: Percezione passiva 15, vista pura 36 m

Linguaggi: Comune, primordiale, infernale, abissale, telepatia 36 m

Sfida: 16 (15.000 PE)

Aspetto Terrificante. Se una creatura può vedere l'emielafò, all'inizio del proprio turno deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascuno dei suoi round. Se lo supera, l'effetto ha termine. Una creatura può decidere di distogliere lo sguardo dall'emielafò per evitare il tiro salvezza. In questo caso, la creatura ha svantaggio a tutti i suoi tiri per colpire fino all'inizio del suo prossimo round. Se una creatura effettua con successo il tiro salvezza, è immune a questo effetto per le successive 24 ore.

Percepire la Malvagità. L'emielafò è sempre consapevole dell'allineamento di qualsiasi creatura nel raggio di 72 metri, fintanto che non è privo di sensi.

Corrompere il Bene. L'emielafò effettua tutti i suoi attacchi contro bersagli di allineamento Buono con vantaggio. L'emielafò effettua tutti i suoi attacchi contro bersagli di allineamento Malvagio con svantaggio.

Aura di Corruzione. Qualsiasi creatura di allineamento non Malvagio che inizia il proprio round entro un raggio di 18 metri dall'emielafò deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21. Le creature di allineamento Buono dispongono di vantaggio sul tiro salvezza. Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza, sviluppa un effetto della tabella "Corruzione Temporanea" per 1d10 minuti. Se una creatura già soggetta a una corruzione temporanea fallisce il suo tiro salvezza, sviluppa un effetto della tabella "Corruzione Duratura" per 1d10 x 10 ore, e tale corruzione emerge anche da sfoghi fisici, come una carnagione pallida, vene gonfie, grottesche ferite putrescenti o altri segnali visibili che impongono una penalità di -2 al Carisma del personaggio. Se una creatura già soggetta a una corruzione duratura fallisce il suo tiro salvezza, ottiene un nuovo difetto del personaggio dalla tabella "Corruzione Permanente" che permane finché non viene curato con un incantesimo *ristorare superiore* o *dissolvi il male*. Gli incantesimi *rimuovi maledizione* o *ristorare inferiore* potrebbero risultare efficaci per sopprimere un effetto di corruzione non permanente, o per rallentare temporaneamente un effetto di corruzione permanente. La corruzione diventa ancora più visibile, la penalità al Carisma aumenta a -4 e permane fino a che non viene curata.

Corruzione Temporanea

d100	Effetto (dura 1d10 minuti)
1-20	Il personaggio diventa estremamente sospettoso di tutto e di tutti, compresi i suoi alleati.



21-40	Il personaggio scopre di godere della vista del sangue, e fa di tutto per infliggere le più grottesche ferite ai propri nemici. In mancanza di nemici, potrebbe attaccare i propri alleati, e in mancanza di alleati potrebbe iniziare a ferire sé stesso.
41-60	Il personaggio si rifiuta di utilizzare le proprie risorse per aiutare i propri alleati se non viene convinto che tale azione sia conveniente per il proprio tornaconto.
61-80	Il personaggio si diverte a veder soffrire persone e creature più deboli di lui e cerca attivamente di torturare o uccidere piccoli animali o persone indifese.
81-00	L'allineamento del personaggio fa un passo verso il Malvagio (da Buono a Neutrale e da Neutrale a Malvagio).

Corruzione Duratura

d100	Effetto (dura 1d10 x 10 ore)
1-20	Il personaggio vede nell'emielafo l'unica entità in grado di concedere al personaggio la realizzazione dei propri desideri più profondi. Il personaggio è affascinato dall'emielafo, e l'effetto non ha termine nemmeno se questo compie azioni ostili nei confronti del personaggio.
21-40	Il personaggio percepisce istintivamente la bontà delle persone e ne è irritato. Qualsiasi attacco del personaggio a bersagli di allineamento non Buono viene effettuato con svantaggio.
41-60	L'ossessione per il sangue rende il personaggio iperviolento. Aggiunge 2d12 danni a tutti i suoi colpi critici ma si rifiuta di assumere o somministrare ad altri qualsiasi oggetto o incantesimo curativo.
61-80	Qualunque comunicazione effettuata verso il personaggio viene da lui interpretata come un attacco personale e il personaggio reagisce con aperta ostilità. Se questo avviene durante il combattimento, il personaggio preferisce ingaggiare in un litigio verbale, anche violento, della durata di almeno 1 minuto, durante il quale non è in grado di comunicare in maniera efficace con nessuna altra creatura e subisce svantaggio alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.
81-00	L'allineamento del personaggio diventa Malvagio.

Corruzione Permanente

d100	Difetto (permane finché curato)
1-10	"I miei cosiddetti alleati sono un peso, non ho alcuna remora nello scaricarli o tradirli alla prima occasione utile."
11-20	"I possedimenti materiali sono molto più importanti per me rispetto alla vita delle persone che incontro, compresi i miei alleati."
21-30	"Il fine giustifica sempre i mezzi, e l'unico fine che mi interessa è aumentare il mio potere personale."
31-40	"Se qualcuno non è d'accordo con me è da considerarsi un nemico da sottomettere o zittire, potenzialmente per sempre."
41-50	"Tutti sono invidiosi di me e certamente qualcuno sta complottando per fregarmi. Non posso fidarmi di nessuno."
51-60	"Il mondo sarebbe un posto molto migliore se tutti mi obbedissero."
61-70	"La stupidità delle persone le rende delle ottime pedine nei miei piani. E le pedine sono sempre sacrificabili."
71-80	"Desidero essere lo spettatore di morte e sofferenza, e per farlo non disdegno di iniziare litigi, combattimenti o persino guerre."



81-90	“Quando qualcosa non va come io desidero, la rabbia prende il sopravvento su di me. Quando succede, mi sfogo su chiunque mi sia più vicino, a prescindere dalle loro responsabilità.”
91-00	“Mi piacciono i bambini, i malati e i deboli. E’ molto più facile farli soffrire.”

Resistente alla Magia. L’emielafo dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti magici.

Carica. Se l’emielafo si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco da incornata nello stesso turno, il bersaglio subisce 32 (6d10) danni perforanti extra. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti è spinto fino a un massimo di 3 metri più lontano dall’emielafo e cade a terra prono.

AZIONI

Multiattacco. L’emielafo usa il suo Urlo Terrificante. Poi effettua tre attacchi: due con i pugni e uno con lo zoccolo.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Zoccolo. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 22 (3d19 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti cade a terra prono.

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +12 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 38 (6d10 + 6) danni perforanti. Se i danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il divoratore uccide il bersaglio divorandolo.

AZIONI LEGGENDARIE

L’emielafo può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un’opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un’altra creatura. L’emielafo recupera le azioni leggendarie spese all’inizio del proprio turno.

Ruggito. Ogni creatura in un raggio di 9 metri dall’emielafo deve effettuare un tiro salvezza su Saggezza con CD 21 o essere stordita fino alla fine del suo prossimo turno.

Zoccolo. L’emielafo effettua un attacco con lo zoccolo.

Carica Travolgente (Costa 2 Azioni). L’emielafo si muove di 6 metri e al termine del movimento effettua un attacco di incornata.



GWAR

Mostruosità Piccola, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 11 (3d6)

Velocità 9m, scavare 9m

FOR 7 (-2) **DES** 15 (+2) **COS** 10 (+0) **INT** 4 (-4) **SAG** 7 (-2) **CAR** 4 (-4)

Abilità: Inganno +6, Intrattenere +6, Persuasione +3

Immunità alle Condizioni: spaventato

Sensi: Percezione passiva 8, vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio)

Sfida: 1/2 (100 PE)

Sensibilità alla Luce del Sole. Finchè è esposto alla luce del sole, il gwar subisce svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tattiche del Branco. Il gwar dispone di vantaggio a un tiro per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.

Fiutare il Ferro. Il gwar può individuare, tramite i tentacoli, la precisa ubicazione di qualsiasi minerale ferroso situato entro 9 metri da lui.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti e la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 10, altrimenti è infettata dalla tenia del gwar. La tenia uccide la creatura infetta entro un numero di giorni pari a 1d4 + metà del punteggio di Costituzione della creatura, a meno che la malattia non venga rimossa. Nella metà di quel tempo, la creatura diventa avvelenata per il resto della durata, e subisce un livello di indebolimento che non può essere ridotto fino alla guarigione o alla morte.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.



VORTICE MALEDETTO

Elementale Mastodontico, neutrale malvagio

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 162 (12d20 + 36)

Velocità 6m

FOR 18 (+4) **DES** 5 (-3) **COS** 16 (+3) **INT** 11 (+0) **SAG** 14 (+1) **CAR** 11 (+0)

Resistenze ai Danni: acido; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: afferrato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, trattenuto

Sensi: Percezione passiva 11, scurovisione 18m

Linguaggi: Aquan

Sfida: 8 (3.900 PE)

Falso Aspetto. Finchè non si muove, il vortice maledetto è indistinguibile da una pozza di acqua melmosa.

Forma d'Acqua. Il vortice può occupare lo stesso spazio di una creatura ostile. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere. Fintanto che il vortice lo desidera e non è incapacitato, il suo corpo è considerato terreno difficile per qualunque creatura priva di una velocità di nuotare.

Inondazione. Il vortice può aumentare la massa d'acqua che compone il proprio corpo fino a raddoppiarla. Normalmente il corpo del vortice è sufficiente per riempire completamente una stanza di 6x6 metri e alta 3. Ad ogni round il vortice può utilizzare la propria azione di movimento (ma non l'azione Scatto) per far alzare il livello dell'acqua di una stanza grande fino a 54 metri quadrati di 1,5 m. Per fare alzare il livello dell'acqua di una stanza grande fino a 108 metri quadrati di 1,5 m sono necessarie due azioni di movimento, e così via.

Anima Maledetta. La volontà del vortice maledetto è quella di un'anima catturata e vincolata alla massa d'acqua melmosa che ne compone il corpo. Tramite alcuni incantesimi è possibile interferire con questo vincolo: *rimuovi maledizione* lanciato sul vortice ha l'effetto di stordirlo per 1d4 round senza alcun tiro salvezza. Mentre è stordito il vortice smette di trattenere qualsiasi creatura. *Ristorare superiore* stordisce allo stesso modo il vortice, inoltre il vortice deve superare un tiro salvezza su Saggezza o l'incantesimo lo costringe a ripristinare la temperatura e le dimensioni normali del suo corpo. Il corpo torna alle dimensioni normali impiegando un numero di round pari alle azioni di movimento necessarie per farlo crescere fino alla dimensione attuale.

AZIONI

Vortice. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 al tiro per colpire, portata speciale, un bersaglio che sia all'interno del corpo del vortice. *Colpito:* 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio del vortice maledetto deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 18; se lo fallisce, subisce 22 (4d8 + 4) danni contundenti. Se la creatura è di taglia Enorme o inferiore, è anche afferrata (CD 16 per fuggire). Finchè il vortice afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto e non può respirare, a meno che non possa respirare in acqua. Se il bersaglio supera il tiro salvezza, riesce a nuotare fino alla superficie del corpo del vortice e non essere sommerso.

All'inizio di ogni turno del vortice, ogni bersaglio afferrato subisce 22 (4d8 + 4) danni contundenti. Con



un'azione, una creatura entro 1,5 metri dal vortice può tentare di tirare fuori da esso una creatura o un oggetto che siano legati con una corda o che possa raggiungere in altro modo effettuando con successo una prova di Forza con CD 16.

Congelamento. Il vortice può abbassare la propria temperatura fino a diversi gradi sotto lo zero per 1 minuto. Ogni creatura nello spazio del vortice deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da freddo e subisce un livello di indebolimento, mentre subisce la metà dei danni e non è indebolita se lo supera. Ogni creatura che inizia il suo round all'interno del corpo del vortice deve ripetere il tiro salvezza.

Ebollizione. Il vortice può aumentare la propria temperatura fino ad essere bollente per 1 minuto. Ogni creatura nello spazio del vortice deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18; se lo fallisce, subisce 33 (6d10) danni da fuoco ed ha svantaggio ai tiri per colpire e alle prove di caratteristica fino all'inizio del turno successivo del vortice. Se supera il tiro salvezza subisce la metà dei danni e non subisce lo svantaggio ai tiri. Ogni creatura che inizia il suo round all'interno del corpo del vortice deve ripetere il tiro salvezza.



MEDUSOIDE

Vegetale Grande, senza allineamento

Classe Armatura 12

Punti Ferita 49 (9d10)

Velocità 0m, nuotare 18 m

FOR 15 (+2) **DES** 15 (+2) **COS** 11 (+0) **INT** 3 (-4) **SAG** 14 (+2) **CAR** 1 (-5)

Immunità alle Condizioni: avvelenato, indebolimento, paralizzato

Sensi: Percezione passiva 12

Linguaggi: -

Sfida: 3 (700 PE)

Corpo Tossico. Il corpo del medusoide è coperto da una sostanza urticante. Una creatura priva di adeguate protezioni, come guanti o guanti d'arme, che colpisce il medusoide con un attacco in mischia deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o subire 7 (2d6) danni da acido.

Sacche d'Ossigeno. Il corpo del medusoide può creare sacche di ossigeno all'interno del proprio corpo, per fare in modo che i bersagli che vengono trattenuti al proprio interno non affoghino.

AZIONI

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (3d6 + 2) danni da acido e il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 13 o essere paralizzato per 1 minuto. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per sfuggire) e viene tirato di 1,5 metri verso il medusoide. Mentre il medusoide afferra il bersaglio, il medusoide può utilizzare la propria azione bonus per avvicinarlo a sé di 1,5 metri. Se il medusoide riesce ad attirare a sé il bersaglio fino ad occupare lo stesso spazio, il bersaglio viene catturato all'interno del corpo del medusoide. Una creatura così catturata è trattenuta, e subisce 7 (2d6) danni da acido all'inizio di ogni suo round. Il medusoide non può afferrare più di un bersaglio alla volta con i propri tentacoli e non può trattenere più di un bersaglio alla volta nel proprio corpo.



GRANCHIO DA BATTAGLIA

Bestia Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 85 (10d12 + 20)

Velocità 9m, nuotare 15m

FOR 22 (+6) **DES** 14 (+2) **COS** 13 (+1) **INT** 3 (-4) **SAG** 11 (+0) **CAR** 3 (-4)

Sensi: Percezione passiva 10, vista cieca 9 m

Linguaggi: -

Sfida: 5 (1.800 PE)

Anfibio. Il granchio da battaglia può respirare in aria e in acqua.

AZIONI

Multiattacco. Il granchio effettua due attacchi con le sue chele.

Chela. Attacco con *Arma da Mischia*: +9 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 22 (3d10 + 6) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 15 per sfuggire). Il granchio ha due chele, ognuna delle quali può afferrare soltanto un bersaglio.



KRAKEN

Mostruosità Mastodontica (titano), caotico neutrale

Classe Armatura 25 (armatura naturale)

Punti Ferita 553 (27d20+269)

Velocità 6m, nuotare 18 m

FOR 30 (+10) **DES** 9 (-1) **COS** 30 (+10) **INT** 16 (+3) **SAG** 18 (+4) **CAR** 14 (+2)

Tiri Salvezza: For +17, Des +6, Cos +17, Int +10, Sag +13, Car +10

Immunità ai Danni: Freddo; contundente, perforante e tagliente da armi di taglia Media o inferiore

Immunità alle Condizioni: spaventato

Sensi: Percezione passiva 14, vista pura 36 m

Linguaggi: capisce il Comune, l'Abissale, l'Aquan e il Primordiale ma non può parlarli, telepatia 36 m

Sfida: 26 (90.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Anfibio. Il kraken può respirare in aria e in acqua.

Mostro da Assedio. Il kraken infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

Falso Aspetto. Finchè non si muove ed è a filo della superficie del mare, il dorso del kraken è indistinguibile da un iceberg di moderate dimensioni.

Aura di Gelo. Il kraken proietta un'aura di freddo intenso in un'area di 36 metri dal suo corpo. Ogni creatura che inizia il proprio turno all'interno di quest'area deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25, o subire 22 (4d10) danni da freddo. Se il kraken si trova in mare, l'acqua in quest'area viene agitata da correnti gelide e frammenti di ghiaccio solido che la rendono terreno difficile.

AZIONI

Multiattacco. Il kraken effettua quattro attacchi con i tentacoli e un attacco con il morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 23 (3d8+10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore con cui sta lottando, quella creatura è inghiottita e la lotta termina. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e trattenuta, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo turno da una creatura inghiottita, deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25 alla fine di quel turno, altrimenti rigurgita tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken. Se il kraken muore, una creatura inghiottita non è più trattenuta dal kraken e può sfuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. Attacco con Arma da Mischia: +17 al tiro per colpire, portata 9 m, un bersaglio. Colpito: 20 (3d6+10) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 18 per sfuggire). Finchè il kraken afferra il bersaglio, quest'ultimo è trattenuto. Il kraken ha dieci tentacoli, ognuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Scagliare. Un oggetto impugnato o una creatura afferrata dal kraken id taglia Grande o inferiore viene scagliato a un massimo di 18 metri in una direzione casuale e buttato a terra prono. Se un bersaglio scagliato



colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri di cui è stato scagliato. Se il bersaglio viene scagliato contro un'altra creatura, quella creatura deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti subisce gli stessi danni e cade a terra prona.

AZIONI LEGGENDARIE

Il kraken può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il kraken recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Tentacolo o Scagliare. Il kraken effettua un attacco con il tentacolo o usa Scagliare.

Spinta. Se si trova in acqua, il kraken effettua un'azione di movimento.

Intensificare il gelo (Costa 2 Azioni). Il kraken obbliga ogni creatura all'interno di un'area di 36 metri da lui ad effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 25, o subire 22 (4d10) danni da freddo.

LA TANA DI UN KRAKEN

I kraken vivono negli abissi degli oceani ghiacciati a sud di Tor'Harn, generalmente in mastodontiche caverne subacquee o sul fondo di profondi crepacci ghiacciati.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il kraken perde), il kraken può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti:

Una forte corrente attraversa la tana del kraken. Ogni creatura entro 18 metri dal kraken deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 23, altrimenti è spinta fino a 18 metri più lontano dal kraken. Se lo supera, viene invece spinta soltanto di 3 metri lontano dal kraken.

Una stalattite ghiacciata o un macigno si staccano dal soffitto o dalla parete della tana, franando su un'area di 4,5 metri di raggio entro 18 metri dal kraken. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 18, altrimenti subisce 44 (8d6) danni contundenti ed essere prona. Se supera il tiro salvezza, subisce la metà di quei danni e non è prona.

La temperatura dell'acqua all'interno della tana si abbassa violentemente. Ogni creatura all'interno della tana deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 18 o subire un livello di affaticamento.

Miriadi di schegge di ghiaccio si staccano dal suolo e dalle pareti della tana e si accumulano attorno al kraken, rafforzandone ulteriormente il carapace. Fino a conteggio di iniziativa 20 del round successivo, il kraken aggiunge +3 alla sua Classe Armatura.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di un kraken è alterata dall'influenza che la presenza del kraken esercita sulla zona.

Il tempo atmosferico dell'area entro 9 chilometri dalla tana è costantemente pessimo: il cielo è sempre pieno di nubi temporalesche, il mare è agitato, piove di continuo, il vento è più forte e più freddo, la temperatura è notevolmente più bassa del normale.

Fintanto che il kraken è sveglio e cosciente, è sempre consapevole della presenza di qualunque creatura di taglia Piccola o superiore presente in un raggio di 9 chilometri dal punto della superficie dell'oceano sulla verticale della tana.

Le creature acquatiche situate entro 9 chilometri dalla tana e dotate di un punteggio di Intelligenza pari o inferiore a 2 sono affascinate dal kraken e aggressive nei confronti degli intrusi nell'area.

Il kraken può congelare istantaneamente la superficie di qualsiasi massa d'acqua all'interno di un'area di 9 chilometri dalla sua tana, ed impedire che il ghiaccio venga frantumato utilizzando strumenti non magici.



Quando il kraken muore, tutti questi effetti regionali svaniscono immediatamente, e dei successivi 1d12 giorni il tempo atmosferico volge al bello: non ci sono nuvole in cielo, il mare è calmo, il vento è placido, la temperatura è più mite del normale.



PTEROGHIACCIO

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 90 (12d12 + 24)

Velocità 9m, volare 24m

FOR 16 (+3) **DES** 17 (+3) **COS** 15 (+2) **INT** 2 (-5) **SAG** 14 (+2) **CAR** 3 (-4)

Abilità: Furtività +4, Percezione +4

Resistenza ai Danni: Freddo

Sensi: Percezione passiva 16

Linguaggi: -

Sfida: 5 (1.800 PE)

Mimetismo Aereo. Lo pteroghiaccio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per non essere visto mentre vola in ambienti artici o sopra ghiacciai o montagne innevate.

Volo silenzioso. Lo pteroghiaccio dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per non essere sentito mentre vola.

AZIONI

Multiattacco. Lo pteroghiaccio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con la coda.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (2d6 + 3) danni perforanti; se il bersaglio è di taglia Media o inferiore è afferrato (CD 15 per sfuggire). Finché afferra un bersaglio, lo pteroghiaccio non può effettuare altri attacchi con la coda. Lo pteroghiaccio può usare una sua azione bonus per liberare e lasciar cadere il bersaglio afferrato.



IDRA DEI GHIACCI

Mostruosità Grande, senza allineamento

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 157 (15d12 + 60)

Velocità 9m, nuotare 9m

FOR 21 (+5) **DES** 12 (+1) **COS** 19 (+4) **INT** 2 (-5) **SAG** 10 (+0) **CAR** 7 (-2)

Abilità: Percezione +6

Sensi: Percezione passiva 16, scurovisione 18 m

Linguaggi: -

Sfida: 7 (2.900 PE)

Anfibio. Lidra dei ghiacci può respirare in aria e in acqua.

Teste Multiple. Lidra dei ghiacci possiede cinque teste. Finchè possiede più di una testa, dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni di accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Ogni volta che l'idra subisce 25 o più danni in un singolo turno, una delle teste muore. Se tutte le teste muoiono, l'idra muore.

Una testa ricresce dopo 1d6 minuti dall'essere stata recisa dal corpo, a meno che nel corso di tale periodo non abbia subito danni da fuoco.

Teste Reattive. Per ogni testa che l'idra possiede oltre la prima, riceve una reazione extra che può essere usata soltanto per gli attacchi di opportunità.

Sempre Sveglia. Quando l'idra dorme, almeno una delle teste è sveglia, a meno che l'idra non sia in letargo.

Rigenerazione. Lidra dei ghiacci recupera 2 punti ferita per ciascuna delle sue teste all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

AZIONI

Multiattacco. Lidra dei ghiacci effettua un numero di attacchi con il morso pari al numero di teste che possiede.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 10 (1d10 + 5) danni perforanti. Se colpisce, l'idra può decidere di staccare la testa dal proprio corpo, mentre i denti sono ancora attaccati al bersaglio. La testa così separata dal corpo si trasforma istantaneamente in un pesante blocco di ghiaccio. La creatura colpita è trattenuta, e può tentare di liberarsi con un tiro salvezza su Forza con CD 15 alla fine di ciascuno dei propri turni.

Soffio di Freddo (Ricarica 2-6, vedi testo). Lidra dei ghiacci esala una folata gelida in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 27 (6d8) danni da freddo, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni. Se l'idra dispone di tutte le sue cinque teste, il tempo di ricarica del soffio è 2-6. Per ogni testa che muore, la ricarica si riduce di 1. La testa è un oggetto che può essere danneggiato e quindi infranto. Possiede CA 12 e 25 punti ferita ed è resistente ai danni da freddo e immune ai danni da veleno.



SPUTAFUOCO

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 161 (17d10 + 68)

Velocità 9m

FOR 20 (+5) **DES** 9 (-1) **COS** 18 (+5) **INT** 10 (+0) **SAG** 10 (+0) **CAR** 1 (-5)

Resistenze ai Danni: psichico; veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, indebolimento, paralizzato

Sensi: Percezione passiva 10

Linguaggi: capisce il Comune ma non può parlarlo

Sfida: 8 (3.900 PE)

Secrezione Antimagica. Al termine del suo round di combattimento, lo sputafuoco inizia a secernere dal proprio corpo una sostanza oleosa che lo ricopre. Qualunque incantesimo o effetto magico venga generato in un raggio di 3 metri dallo sputafuoco, oppure venga generato al di fuori da quest'area ma ha lo sputafuoco come bersaglio quando è coperto da questa sostanza viene disperso come se fosse soggetto a un *controincantesimo* lanciato al 9° livello. Per ogni livello di incantesimo che viene disperso dalla sostanza, lo sputafuoco guadagna una carica che può utilizzare con il suo Getto di Fiamma o con le sue Fiamme Rigeneratrici. Secernere la sostanza antimagica non richiede alcuna azione, ma lo sputafuoco deve essere cosciente al termine del proprio turno.

Muro di Fiamme. Se lo sputafuoco ha accumulato almeno una carica con la sua Secrezione Antimagica, la sostanza che lo ricopre prende fuoco, creando un'aura di calore nel raggio di 3 metri. Una creatura che inizia il suo turno entro 3 metri dallo sputafuoco deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15 o subire 5 (1d10) danni da fuoco.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore dello sputafuoco è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Lo sputafuoco può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale o verbale.

A volontà: *raggio rovente*

3/giorno ciascuno: *scudo di fuoco*

1/giorno: *muro di fuoco*

AZIONI

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con lo schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

Getto di Fiamma. Lo sputafuoco rovescia dal suo braccio una linea di fuoco lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 42 (12d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. Lo sputafuoco può decidere di potenziare il getto di fiamma spendendo cariche accumulate dalla Secrezione Antimagica. Per ogni carica spesa lo sputafuoco può decidere di aumentare il danno inflitto dal getto di 3 (1d6), oppure di aumentare la CD del tiro salvezza di 1.



REAZIONI

Fiamme Rigeneratrici. All'inizio del proprio round lo sputafuoco può utilizzare la propria reazione per nutrirsi della magia accumulata dalla Secrezione Antimagica. Lo sputafuoco può spendere un qualsiasi numero di cariche accumulate, e rigenera 5 (1d10) punti ferita per ogni carica spesa.



DIVORATORE

Mostruosità Media (mutaforma), caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 44 (8d8+8)

Velocità 9m

FOR 10 (+0) **DES** 19 (+4) **COS** 13 (+1) **INT** 14 (+2) **SAG** 10 (+0) **CAR** 16 (+3)

Abilità: Inganno +6, Intrattenere +6, Persuasione +3

Resistenze ai Danni: psichico

Sensi: Percezione passiva 10, scurovisione 72 m

Linguaggi: Comune

Sfida: 4 (1100 PE)

Mutaforma. Il divoratore può assumere le sembianze di qualsiasi creatura umanoide di taglia Piccola o Media che riesca a divorare. Il divoratore entra in possesso di tutte le memorie della vittima, potendone recitare la parte in maniera quasi perfetta (ottiene vantaggio a tutte le prove di Inganno effettuate per spacciarsi per la creatura divorata). Le memorie così ottenute permettono al divoratore di accedere alle competenze della vittima. Sebbene le statistiche, ad eccezione della taglia, rimangono invariate, il divoratore può applicare il proprio bonus di competenza (+2) a tutte le abilità in cui la creatura divorata era competente. Il divoratore può mantenere la forma di una creatura divorata per 2d6 settimane, prima che la memoria cellulare di cui si è nutrito si sfaldi.

Attacco furtivo. Una volta per turno, il divoratore infligge 10 (3d6) danni extra quando colpisce un bersaglio con un attacco con un'arma e dispone di vantaggio al tiro per colpire, oppure quando il bersaglio si trova entro 1,5 metri da un alleato del divoratore (purché l'alleato non sia incapacitato e il divoratore non subisca svantaggio al tiro per colpire).

Nascondersi fra le ombre. Il divoratore può utilizzare l'azione nascondersi come azione bonus.

Attore consumato. Il divoratore ha vantaggio alle prove di Carisma (Intrattenere) che si basano sulla recitazione.

Refrattario alla divinazione. Il divoratore ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti di divinazione. Se un incantesimo di divinazione non concede tiro salvezza, il divoratore può comunque effettuare uno di Carisma per celare la sua vera natura all'incantatore (senza il vantaggio).

AZIONI

Multiattacco. Il divoratore effettua due attacchi in mischia.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4+4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 o essere paralizzato per 1 minuto.

Sputo paralizzante (Ricarica 5-6). Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 3/6 m, una creatura. Colpito: il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 14 o essere paralizzato per 1 minuto.



Divorare. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un umanoide di taglia Piccola o Media paralizzato dal divoratore. *Colpito:* 16 (4d6) danni perforanti. Se i danni riducono il bersaglio a 0 punti ferita, il divoratore uccide il bersaglio divorandolo.



STATUA GUARDIANA INFERIORE

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 71 (11d6 + 33)

Velocità 6m

FOR 17 (+3) **DES** 9 (-1) **COS** 16 (+3) **INT** 6 (-2) **SAG** 10 (+0) **CAR** 1 (-5)

Resistenze ai Danni: determinate dal Focus Elementale

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: Percezione passiva 10, scurovisione 18 m

Linguaggi: capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

Sfida: 5 (1.800 PE)

Focus Elementale. Al momento della creazione, ciascuna statua guardiana viene collegata ad uno di quattro focus elementali: fuoco, acqua, terra o aria. Il focus elementale determina il tipo di danno che la statua infligge con alcune delle sue abilità e a cui è resistente, e i suoi incantesimi innati.

Per determinare l'elemento del focus, utilizzare la seguente tabella.

d4	Elemento	Natura del danno	Incantesimi innati
1	Fuoco	Fuoco	<i>Dardo di Fuoco (a volontà), Raggio Rovente (3/giorno), Palla di Fuoco (1/giorno)</i>
2	Acqua	Freddo	<i>Raggio di Gelo (a volontà), Cura Ferite (3/giorno), Camminare sull'Acqua (1/giorno)</i>
3	Terra	Acido	<i>Fiotto Acido (a volontà), Frantumare (3/giorno), Fondersi nella Pietra (1/giorno)</i>
4	Aria	Tuono	<i>Illusione Minore (a volontà), Folata di Vento (3/giorno), Fulmine (1/giorno)</i>

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della statua guardiana è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi (tiro salvezza degli incantesimi CD 13). La statua può lanciare gli incantesimi innati determinati dal suo Focus Elementale, che non richiedono alcuna componente materiale o verbale.

Resistenza alla Magia. La statua dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. La statua effettua due attacchi con lo schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 12 (2d8 + 3) danni contundenti, più 3 (1d6) danni dell'elemento determinato dal focus elementale della statua guardiana.



STATUA GUARDIANA SUPERIORE

Costrutto Enorme, senza allineamento

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 210 (20d12 + 80)

Velocità 12m

FOR 24 (+7) **DES** 9 (-1) **COS** 18 (+4) **INT** 6 (-2) **SAG** 10 (+0) **CAR** 1 (-5)

Resistenze ai Danni: veleno, psichico

Immunità ai Danni: determinate dal Focus Elementale

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi: Percezione passiva 10, scurovisione 36 m

Linguaggi: capisce i linguaggi del suo creatore ma non può parlarli

Sfida: 14 (11.500 PE)

Focus Elementale. Al momento della creazione, ciascuna statua guardiana viene collegata ad uno di quattro focus elementali: fuoco, acqua, terra o aria. Il focus elementale determina il tipo di danno che la statua infligge con alcune delle sue abilità e a cui è resistente, e i suoi incantesimi innati.

Per determinare l'elemento del focus, utilizzare la seguente tabella.

d4	Elemento	Natura del danno	Incantesimi innati
1	Fuoco	Fuoco	<i>Sfera Infuocata (a volontà), Palla di Fuoco (3/giorno), Tempesta di Fuoco (1/giorno)</i>
2	Acqua	Freddo	<i>Nube di Nebbia (a volontà), Controllare Acqua (3/giorno), Guarigione (1/giorno)</i>
3	Terra	Acido	<i>Freccia Acida di Melf (a volontà), Muro di Pietra (3/giorno), Carne in Pietra (1/giorno)</i>
4	Aria	Tuono	<i>Volare (a volontà), Libertà di Movimento (3/giorno), Inversione della Gravità (1/giorno)</i>

Variante: Focus Elementale Superiore. Rari esemplari di statue guardiane vengono infusi di un secondo focus elementale. In questo caso, tirare una seconda volta sulla tabella per determinare il secondo elemento a cui la statua è collegata. La statua guadagna tutti gli incantesimi innati del secondo elemento, così come una ulteriore immunità al danno collegato a quell'elemento, e l'attacco di schianto della statua infligge altri 10 (3d6) danni di quell'elemento. Una statua guardiana che dispone del tratto Focus Elementale Superiore ha un Grado di Sfida di 15 (13.000 PE).

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della statua guardiana è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi (tiro salvezza degli incantesimi CD 17). La statua può lanciare gli incantesimi innati determinati dal suo Focus Elementale, che non richiedono alcuna componente materiale o verbale.

Resistenza alla Magia. La statua dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

AZIONI

Multiattacco. La statua effettua due attacchi con lo schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 29 (4d10 + 7) danni contundenti, più 10 (3d6) danni dell'elemento determinato dal focus elementale della statua guardiana.



DRAGO ARBOREO

Drago Mastodontico, neutrale

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 371 (22d20+140)

Velocità 12m, scalare 12 m, nuotare 12 m

FOR 27 (+8) **DES** 12 (+1) **COS** 25 (+7) **INT** 20 (+5) **SAG** 22 (+6) **CAR** 18 (+4)

Tiri Salvezza: Des +8, Cos +14, Sag +13, Car +10

Abilità: Percezione +19, Natura +19, Furtività +11

Immunità ai Danni: Necrotico, un'immunità determinata dalla *Natura Mutevole* del drago

Sensi: Percezione passiva 29, scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, percezione tellurica 18 m

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Silvano

Sfida: 24 (62.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Natura Mutevole. I draghi arborei sono creature legate al mutevole ciclo della natura e all'erratica magia elementale. Questo fa sì che, sebbene tutti siano animati dalla stessa vigorosa determinazione nel difendere le grandi foreste e i loro abitanti, non ci siano due draghi arborei veramente simili l'uno all'altro. Ciascun esemplare è profondamente legato ad un elemento, che ne influenza le resistenze, il danno della propria arma a soffio e le capacità magiche di cui dispone.

Per determinare a quale elemento il drago è legato, utilizzare la seguente tabella.

d6	Elemento	Incantesimi innati aggiuntivi
1	Fuoco	<i>Palla di fuoco (3/giorno), Muro di Fuoco (1/giorno), Sciame di Meteore (1/settimana)</i>
2	Fulmine	<i>Velocità (3/giorno), Catena di fulmini (1/giorno), Controllare Tempo Atmosferico (1/settimana)</i>
3	Freddo	<i>Tempesta di nevischio (3/giorno), Muro di Ghiaccio (1/giorno), Imprigionare (1/settimana)</i>
4	Acido	<i>Nube Maleodorante (3/giorno), Contagio (1/giorno), Tsunami (1/settimana)</i>
5	Tuono	<i>Invocare il fulmine (3/giorno), Blocca Mostri (1/giorno), Parola del Potere Stordire (1/settimana)</i>
6	Radio	<i>Luce Diurna (3/giorno), Scrutare (1/giorno), Esplosione Solare (1/settimana)</i>

L'elemento a cui è legato il drago ne determina in parte anche l'aspetto fisico: la corteccia che ricopre il corpo di un drago legato al ghiaccio potrebbe essere coperta di brina, gli occhi di un drago radioso potrebbero essere intrisi di una luce accecante, gli artigli di un drago legato al fulmine potrebbero essere percorsi di saette, e così via.

Cuore della Foresta. Il drago arboreo è intimamente legato al mondo naturale, in particolare nella foresta che decide di abitare e proteggere. Il drago può comunicare con qualsiasi bestia o vegetale presente nel suo habitat come se ne conoscesse il linguaggio, e queste lo riconosceranno come loro supremo protettore, rifiutandosi di compiere azioni ostili nei suoi confronti, anche se costrette da incantesimi o mezzi magici. Inoltre, il drago è sempre consapevole dell'ambiente che lo circonda, come se beneficiasse permanentemente dell'incantesimo *Comunione con la Natura*.

Corpo Senza Tempo. Il drago arboreo raggiunge la piena maturità dopo secoli, ma non invecchia né muore



di vecchiaia. Il suo corpo non può essere fatto invecchiare con mezzi magici.

Mimetismo. Il drago arboreo ha vantaggio sulle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi quando si trova in ambiente boschivo.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del drago è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 22, +15 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Il drago può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *Crescita di Spine, Pelle Coriacea, Passare Senza Tracce, Messaggio, Traslazione Arborea*
3/giorno ciascuno: *Evoca Animali, Fondersi nella Pietra, Rampicante Afferrante, Evoca Creature Boschive, Risveglio*

1/giorno ciascuno: *Ristorare Superiore, Rigenerazione, Terreno Illusorio*

1/settimana ciascuno: *Tempesta di Vendetta, Terremoto, Resurrezione Pura*

AZIONI

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua quattro attacchi: uno con il morso, uno con la coda e due con gli artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +15 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 19 (2d10+8) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +15 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6+8) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +15 al tiro per colpire, portata 6 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8+8) danni contundenti.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 20, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Soffio elementale. Il drago esala il proprio fiato carico dell'elemento determinato dalla sua *Natura mutevole* in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 22; se lo fallisce, subisce 63 (14d8) danni di quell'elemento, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Soffio di viticci. Il drago esala un soffio con cui esercita la propria autorità sul mondo vegetale che lo circonda. In un cono di 27 metri rami, viticci, liane e radici emergono dal terreno e dagli alberi vicini e tentano di avvilupparsi attorno alle creature che incontrano. Ogni creatura in quell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 22 o essere trattenuta. La creatura può utilizzare normalmente la propria azione per cercare di liberarsi, superando una prova di Forza (atletica) con CD 22.

Cambiare Forma. Il drago si trasforma magicamente in una bestia o in un vegetale con grado di sfida pari o inferiore al proprio, o ritorna alla sua vera forma. Se muore, ritorna alla sua vera forma. Ogni oggetto che indossava o trasportava viene assorbito o trasportato dalla sua nuova forma (a scelta del drago).



In una nuova forma, il drago conserva allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la capacità di parlare, competenze, Resistenza Leggendaria, Cuore della Foresta, azioni di tana e punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, la capacità di lanciare incantesimi innati, nonché questa azione. Le sue statistiche e capacità restanti sono sostituite da quelle della nuova forma, ad eccezione degli eventuali privilegi di classe o azioni leggendarie di quella forma.

AZIONI LEGGENDARIE

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Lanciare un incantesimo (Costa 2 Azioni). Il drago lancia uno dei suoi incantesimi innati, se ha un tempo di lancio di 1 azione o inferiore.

Richiamo della Foresta (Costa 3 Azioni). Il drago chiama in suo aiuto le creature della foresta. 1d10 bestie di grado sfida 2 o inferiore, appropriate per l'ambiente dove il drago compie questa azione, si uniscono alla battaglia nel giro di 1d4 round. Le bestie convocate sono sotto l'autorità carismatica del drago ma non sono soggette ad alcuna dominazione magica. Agiscono al conteggio di iniziativa del drago.

LA TANA DI UN DRAGO ARBOREO

Ogni drago arboreo fa del cuore di una grande foresta la sua tana. A seconda della natura di ciascun esemplare, può essere una radura baciata dal sole, una fittissima boscaglia o perfino una grotta coperta di muschio.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

Liane e viticci esplodono dal terreno e si avvolgono attorno a una creatura entro 18 metri di altezza dal suolo. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, è trattenuta.

Un massiccio albero presente nella tana inizia il processo di risveglio, che si completa dopo 1d10 round, quando esso si trasforma in un Treant che si unisce alla battaglia. Il Treant è sotto l'autorità carismatica del drago ma non è soggetto ad alcuna dominazione magica. Agisce al conteggio di iniziativa del drago.

Un tremito scuote il terreno entro un raggio di 18 metri attorno al drago. Ogni creatura situata sul terreno in quell'area (ad eccezione del drago) deve superare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15, altrimenti cade a terra prona.

Le creature della foresta accorrono in aiuto del drago. 1d10 bestie di grado sfida 2 o inferiore, appropriate per l'ambiente dove il drago compie questa azione, si uniscono alla battaglia nel giro di 1d4 round. Le bestie convocate sono sotto l'autorità carismatica del drago ma non sono soggette ad alcuna dominazione magica. Agiscono al conteggio di iniziativa del drago.

Un'ondata di benefica energia guaritrice permea un'area entro un raggio di 18 metri dal drago. Se il drago non è privo di sensi, può guarire sé stesso e ogni creatura a sua scelta all'interno dell'area di 22 (4d4+12) punti ferita, oppure può curare sé stesso e ogni creatura a sua scelta da ogni infezione, veleno o malattia.

Inoltre, la tana ha un effetto ulteriore determinato dall'allineamento elementale del drago:

Fuoco. Un getto di magma erompe dal terreno in un punto entro 36 metri dal drago, generando una colonna di fuoco alta 6 metri e del raggio di 1,5 metri. Ogni creatura nell'area della colonna deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 13; se lo fallisce, subisce 14 (4d6) danni da fuoco, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni. La colonna di fuoco rimane nell'area per 2d4 round, infliggendo i propri danni automaticamente a qualunque creatura che inizi il proprio round al suo interno (nessun tiro salvezza concesso).



Il drago può utilizzare la propria Azione di Tana per spostare la colonna di fuoco di 4,5 metri. Se la colonna colpisce una creatura, questa subisce nuovamente i danni, dimezzabili superando il tiro salvezza.

Fulmine. Una nube temporalesca si addensa sopra la tana e una saetta colpisce una creatura entro 72 metri dal drago. La creatura deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, subisce 22 (4d10) danni da fulmine, mentre se lo supera, subisce la metà di quei danni.

Gelo. Un forte gelo cala su un'area di 18 metri di raggio a partire da un punto scelto dal drago, che possa vedere e che sia entro 36 metri da lui. Ogni creatura presente nell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, non può usare reazioni, la sua velocità è dimezzata e non può effettuare più di un attacco nel suo turno. Inoltre, nel suo turno la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questo effetto dura 1d10 round. La creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina.

Acido. Una pioggia acida inizia a cadere in un raggio di 150 metri attorno al drago. La pioggia dura 1d6 minuti. Ogni creatura, eccetto il drago, che inizia il proprio round sotto la pioggia senza protezioni sufficienti subisce 5 (1d10) danni da acido all'inizio del proprio round.

Tuono. Un boato frastornante risuona da un punto entro 36 metri dal drago. Ogni creatura entro 6 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 15; se lo fallisce, subisce 5 (1d10) danni da tuono, viene sbalzata all'indietro di 1,5 metri dal punto, finendo prona, ed è stordita fino alla fine del suo prossimo round.

Radiante. Una luce abbagliante scaturisce da un punto entro 36 metri dal drago. Ogni creatura entro 6 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 15; se lo fallisce, è accecata fino alla fine del suo prossimo round. Inoltre, una brillante luminescenza permane nell'aria: ogni creatura entro 6 metri dal punto che ha fallito il tiro salvezza viene evidenziata da un alone di luce che la rende chiaramente visibile. Ogni tiro per colpire contro una creatura influenzata dispone di vantaggio se l'attaccante è in grado di vederla, e la creatura influenzata non trae beneficio dal fatto di essere invisibile.

EFFETTI REGIONALI

La regione che ospita la tana di un drago arboreo è alterata dall'influenza che il drago esercita sulla natura della zona.

Una volta al giorno, il drago può alterare il tempo atmosferico entro un raggio di 9 chilometri centrato sulla sua tana. Non è necessario che il drago si trovi all'esterno, ma sotto ogni altro aspetto questo effetto è identico all'incantesimo *controllare tempo atmosferico*.

Il ritmo di guarigione dalle ferite e dalle malattie è fortemente velocizzato: le cicatrici si rinsaldano più in fretta, le ferite guariscono ed è molto meno probabile che si infettino e piante, animali e persone guariscono dalle malattie meno gravi a un ritmo raddoppiato.

Ogni bestia presente nella regione è straordinariamente fertile e genera il doppio della prole normale, ad una velocità doppia rispetto al normale.

La negromanzia risulta fortemente indebolita. Chiunque utilizzi incantesimi di negromanzia all'interno di un'area di 9 chilometri dalla tana del drago è costretto ad impiegare più energie e più concentrazione, con il risultato di ottenere dei lancinanti mal di testa dopo ogni incantesimo lanciato; inoltre, i non-morti di grado di sfida 5 o inferiore sono più fragili e sono vulnerabili a tutti i tipi di danno.

Entro 1,5 chilometri dalla sua tana, il drago non lascia alcuna traccia fisica del suo passaggio, a meno che non desideri farlo. Seguire le sue tracce in quest'area è impossibile se non tramite mezzi magici. Inoltre, il drago ignora gli impedimenti al movimento e ai danni inflitti dai vegetali in quest'area che non siano vegetali magici o creature vegetali.

Mammiferi, uccelli e creature marine entro 1,5 chilometri dalla tana fungono da occhi e orecchie del drago, comunicandogli ogni informazione che ritengono importante per lui.

Se il drago muore, l'eventuale cambiamento climatico ha termine immediatamente. Gli altri effetti svaniscono nel giro di 1d10 giorni, ed avvengono cambiamenti opposti: è molto più difficile guarire dalle ferite, che si infettano molto più facilmente, le malattie anche banali durano molto di più e portano molte più



complicazioni; le bestie diventano progressivamente meno fertili fino ad essere quasi sterili e l'effetto di affaticamento per i negromanti svanisce. Inoltre, nel giro di 1d10 giorni ogni forma di vita vegetale nel raggio di 1,5 chilometri dalla tana avvizzisce in modo innaturale e muore.



DRAGO GRAVITAZIONALE CUCCILO

Drago Piccolo, caotico malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (5d6 + 10)

Velocità 9m, nuotare 9m, scavare 4,5m

FOR 14 (+2) **DES** 12 (+1) **COS** 15 (+2) **INT** 8 (-1) **SAG** 10 (+0) **CAR** 11 (+0)

Tiri Salvezza Des +3, Cos +4, Sag +2, Car +2

Abilità: Percezione +4, Furtività +2

Sensi: Percezione passiva 14, scurovisione 18 m, vista cieca 3 m

Linguaggi: Draconico

Sfida: 2 (450 PE)

Immunità alle Cadute. Il drago può creare cuscinetti gravitazionali attorno al proprio corpo, che lo proteggono se cade da grandi altezze. E' immune ai danni causati dalle cadute.

AZIONI

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d10+2) danni perforanti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 6 (1d8+2) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Piccola o inferiore, è anche afferrato e trattenuto (CD 15 per sfuggire). Mentre afferra il bersaglio, il drago dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso e non può usare questo attacco contro altri bersagli. Quando il drago si muove, un bersaglio di taglia Piccola o inferiore afferrato si muove insieme a lui.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Attrazione Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12; se lo fallisce, viene attratta verso il drago fino ad un massimo di 9 metri. Il drago quindi effettua immediatamente un attacco con il Morso contro la creatura che per prima raggiunge la sua area di minaccia. Il drago effettua l'attacco con vantaggio.

Spinta Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12; se lo fallisce, viene spinta di 6 metri ed è prona, mentre se lo supera, viene spinta di 3 metri e non è prona.

Lancio Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 12; se lo fallisce, viene scagliata in aria di 9 metri e si schianta poi al suolo, subendo 9 (3d6) danni contundenti da caduta, ed è prona.

DRAGO GRAVITAZIONALE GIOVANE

Drago Medio, caotico malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 119 (14d8 + 56)

Velocità 12m, nuotare 12m, scavare 6m



FOR 18 (+4) DES 12 (+1) COS 18 (+4) INT 9 (-1) SAG 10 (+0) CAR 11 (+0)

Tiri Salvezza: Des +4, Cos +7, Sag +3, Car +3

Abilità: Percezione +6, Furtività +3

Sensi: Percezione passiva 16, scurovisione 36 m, vista cieca 6 m

Linguaggi: Draconico

Sfida: 6 (2.300 PE)

Immunità alle Cadute. Il drago può creare cuscinetti gravitazionali attorno al proprio corpo, che lo proteggono se cade da grandi altezze. E' immune ai danni causati dalle cadute.

Balzo Gravitazionale. Il drago può potenziare la propria capacità di salto manipolando la gravità. Quando il drago effettua un salto in lungo o in alto, copre una distanza pari al triplo del normale, e questa distanza non è dimezzata se compie il salto da fermo.

AZIONI

Multiattacco. Il drago effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 23 (3d10+6) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d8+4) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è anche afferrato e trattenuto (CD 17 per sfuggire). Mentre afferra il bersaglio, il drago dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso e non può usare questo attacco contro altri bersagli. Quando il drago si muove, un bersaglio di taglia Media o inferiore afferrato si muove insieme a lui.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Attrazione Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, viene attratta verso il drago fino ad un massimo di 18 metri. Il drago quindi effettua immediatamente un attacco con il Morso contro la creatura che per prima raggiunge la sua area di minaccia. Il drago effettua l'attacco con vantaggio.

Spinta Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, viene spinta di 12 metri ed è prona, mentre se lo supera, viene spinta di 6 metri e non è prona.

Lancio Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 15; se lo fallisce, viene scagliata in aria di 18 metri e si schianta poi al suolo, subendo 18 (6d6) danni contundenti da caduta, ed è prona.



DRAGO GRAVITAZIONALE ADULTO

Drago Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 184 (16d10 + 96)

Velocità 12m, nuotare 12m, scavare 9m

FOR 22 (+6) **DES** 12 (+1) **COS** 22 (+6) **INT** 11 (+0) **SAG** 12 (+1) **CAR** 11 (+0)

Tiri Salvezza: Des +5, Cos +11, Sag +5, Car +5

Abilità: Percezione +11, Furtività +5

Sensi: Percezione passiva 21, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi: Draconico

Sfida: 13 (10.000 PE)

Immunità alle Cadute. Il drago può creare cuscinetti gravitazionali attorno al proprio corpo, che lo proteggono se cade da grandi altezze. E' immune ai danni causati dalle cadute.

Balzo Gravitazionale. Il drago può potenziare la propria capacità di salto manipolando la gravità. Quando il drago effettua un salto in lungo o in alto, copre una distanza pari al triplo del normale, e questa distanza non è dimezzata se compie il salto da fermo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 25 (3d10+8) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +11 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +11 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d8+6) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, è anche afferrato e trattenuto (CD 18 per sfuggire). Mentre afferra il bersaglio, il drago dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso e non può usare questo attacco contro altri bersagli. Quando il drago si muove, un bersaglio di taglia Grande o inferiore afferrato si muove insieme a lui.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 14, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Attrazione Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni



creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 19; se lo fallisce, viene attratta verso il drago fino ad un massimo di 27 metri. Il drago quindi effettua immediatamente un attacco con il Morso contro la creatura che per prima raggiunge la sua area di minaccia. Il drago effettua l'attacco con vantaggio.

Spinta Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 19; se lo fallisce, viene spinta di 18 metri ed è prona, mentre se lo supera, viene spinta di 9 metri e non è prona.

Lancio Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 19; se lo fallisce, viene scagliata in aria di 27 metri e si schianta poi al suolo, subendo 27 (9d6) danni contundenti da caduta, ed è prona.

AZIONI LEGGENDARIE

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attrarre o Respingere (Costa 2 Azioni). Il drago modifica la gravità in un'area di 6 metri di raggio centrata su di esso, attraendo verso di sé o respingendo chi si trova nell'area. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 17 o essere attratta fino ad un massimo di 6 metri verso il drago, o essere respinta di 6 metri dal drago ed essere prona.



DRAGO GRAVITAZIONALE ANTICO

Drago Enorme, caotico malvagio

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 261 (18d12 + 144)

Velocità 18m, nuotare 18m, scavare 9m

FOR 26 (+8) **DES** 12 (+1) **COS** 26 (+8) **INT** 13 (+1) **SAG** 13 (+1) **CAR** 11 (+0)

Tiri Salvezza: Des +7, Cos +14, Sag +6, Car +6

Abilità: Percezione +13, Furtività +6

Sensi: Percezione passiva 23, scurovisione 36 m, vista cieca 9 m

Linguaggi: Draconico

Sfida: 18 (20.000 PE)

Immunità alle Cadute. Il drago può creare cuscineti gravitazionali attorno al proprio corpo, che lo proteggono se cade da grandi altezze. E' immune ai danni causati dalle cadute.

Balzo Gravitazionale. Il drago può potenziare la propria capacità di salto manipolando la gravità. Quando il drago effettua un salto in lungo o in alto, copre una distanza pari al triplo del normale, e questa distanza non è dimezzata se compie il salto da fermo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

AZIONI

Multiattacco. Il drago può usare la Presenza Terrificante. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +18 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 32 (4d10+10) danni perforanti.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +14 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 17 (2d8+8) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Enorme o inferiore, è anche afferrato e trattenuto (CD 20 per sfuggire). Mentre afferra il bersaglio, il drago dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro di esso e non può usare questo attacco contro altri bersagli. Quando il drago si muove, un bersaglio di taglia Enorme o inferiore afferrato si muove insieme a lui.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta del drago situata entro 36 metri da esso e che sia consapevole del drago deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 16, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle armi a soffio seguenti.

Attrazione Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni



creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 22; se lo fallisce, viene attratta verso il drago fino ad un massimo di 36 metri. Il drago quindi effettua immediatamente un attacco con il Morso contro la creatura che per prima raggiunge la sua area di minaccia. Il drago effettua l'attacco con vantaggio.

Spinta Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 22; se lo fallisce, viene spinta di 27 metri ed è prona, mentre se lo supera, viene spinta di 13,5 metri e non è prona.

Lancio Gravitazionale. Il drago modifica la gravità in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza su Forza con CD 22; se lo fallisce, viene scagliata in aria di 36 metri e si schianta poi al suolo, subendo 42 (12d6) danni contundenti da caduta, ed è prona.

AZIONI LEGGENDARIE

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuazione. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco con la coda.

Attrarre o Respingere (Costa 2 Azioni). Il drago modifica la gravità in un'area di 9 metri di raggio centrata su di esso, attraendo verso di sé o respingendo chi si trova nell'area. Ogni creatura nell'area deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 19 o essere attratta fino ad un massimo di 9 metri verso il drago, o essere respinta di 6 metri dal drago ed essere prona.

LA TANA DI UN DRAGO GRAVITAZIONALE

I draghi gravitazionali prediligono anfratti sotterranei particolarmente tortuosi, che plasmano alla bisogna utilizzando le loro capacità di alterazione della gravità. A differenza degli altri draghi, non accumulano tesoro, quindi non hanno la necessità di ampie grotte spaziose; viceversa, si trovano a proprio agio in stretti cunicoli, spesso sviluppati anche in verticale, dove avere facilmente la meglio su prede e cacciatori.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il drago perde), il drago può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti.

La gravità viene modificata in un punto a scelta del drago entro 18 metri da lui. Ogni creatura entro 3 metri dal punto scelto deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 13 o essere attratta di massimo 3 metri verso quel punto, o essere respinta di 3 metri da esso e cadere prona.

Il drago utilizza i suoi poteri gravitazionali per comprimere parte della roccia di una parete, del soffitto o del suolo della tana e scagliarla come un proiettile contro una qualsiasi creatura presente nell'area. Il drago effettua un tiro per colpire a distanza (+9 al tiro per colpire) contro un bersaglio a sua scelta. Se colpito, un bersaglio subisce 18 (4d8) danni contundenti.

Il drago utilizza i suoi poteri gravitazionali per generare un potente vento interamente sotto il suo controllo, che gli permette di muoversi in qualsiasi direzione fino alla fine del proprio turno successivo con una velocità di 36 metri.



SCAGLIA SENZIENTE

Costrutto Minuscolo, senza allineamento

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4 + 0)

Velocità -

FOR - DES - COS 10 (+0) **INT** 1 (-5) **SAG** 10 (+0) **CAR** 3 (-4)

Abilità: Percezione +4

Sensi: Percezione passiva 14

Linguaggi: -

Sfida: 1/8 (25 PE)

Percezione Indiretta. Il drago cui la scaglia senziente appartiene può operare tramite essa, effettuando prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista attraverso l'occhio presente sulla scaglia e utilizzandola come focus per incantesimi di divinazione.

Telepatia Indiretta. Il drago cui la scaglia senziente appartiene può comunicare liberamente con la creatura che possiede la scaglia tramite telepatia.

Scrutare Potenziato. Il possessore della scaglia può utilizzarla come focus per un incantesimo di *scrutare* che abbia come bersaglio il drago cui la scaglia appartiene o la sua tana, con le seguenti modifiche: il tempo di lancio dell'incantesimo viene ridotto a 5 minuti e la sua durata diviene Cconcentrazione; inoltre, il modificatore al tiro salvezza "parte del corpo, ciocca di capelli, unghia tagliata ecc." diventa di -20 anziché di -10. Infine, se il bersaglio supera il tiro salvezza l'occhio sulla scaglia si chiude temporaneamente e per 24 ore non è possibile sfruttare il tratto Percezione Indiretta della scaglia.

Conferire Incantesimi. A seconda della specie di drago da cui deriva la scaglia, il portatore può essere in grado di utilizzarla per manifestare i seguenti incantesimi. Ciascun utilizzo consuma 1 carica. La scaglia ha 1d4 cariche, e recupera 1d2 cariche al giorno fino ad un massimo di 4. Perché l'incantesimo abbia effetto, il portatore deve effettuare una prova di Carisma con CD 11. Se la fallisce, la carica è spesa ma l'incantesimo non viene manifestato. Il lancio degli incantesimi richiede sempre un'azione.

Drago	Incantesimo
Bianco	<i>Marchio del Cacciatore</i>
Blu	<i>Servitore Inosservato</i>
Nero	<i>Infliggi Ferite</i>
Rosso	<i>Comando</i>
Verde	<i>Sussurri Dissonanti</i>
Argento	<i>Parola Guaritrice</i>
Bronzo	<i>Nube di Nebbia</i>
Rame	<i>Risata Incontenibile di Tasha</i>
Oro	<i>Punizione Incandescente</i>
Arboreo	<i>Parlare con gli Animali</i>
Gravitazionale	<i>Saltare</i>
Dracolich	<i>Vita Falsata</i>
D'ombra	<i>Anatema</i>
Sanguinario	<i>Intimorire Infernale</i>



GIGANTE DELLE ROCCE

Gigante Enorme, generalmente caotico neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 184 (16d12 + 80)

Velocità 12m

FOR 25 (+7) **DES** 9 (-1) **COS** 20 (+5) **INT** 7 (-2) **SAG** 14 (+1) **CAR** 11 (+0)

Tiri Salvezza: Cos +9, Sag +6

Abilità: Natura +7, Atletica + 12

Sensi: Percezione passiva 11, Percezione tellurica 48m (cieco oltre quella distanza)

Linguaggi: E' muto ma comprende il Gigante e il Terran, oltre a poter utilizzare il linguaggio di vibrazioni dei giganti delle rocce

Sfida: 8 (3.900 PE)

Linguaggio delle Vibrazioni. Il gigante delle rocce è muto. Per comunicare con i propri simili utilizza un sistema di vibrazioni prodotte percuotendo il suolo. Qualunque gigante delle rocce può "sentire" questo linguaggio entro 48 m dalla fonte.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore del gigante è Saggezza (tiro salvezza degli incantesimi CD 12). Il gigante può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale, verbale o somatica, ma il gigante deve poter percuotere un terreno roccioso per poter lanciare l'incantesimo.

A volontà: *scolpire pietra*

3/giorno ciascuno: *fondersi nella pietra, muro di pietra*

1/giorno: *muovere il terreno*

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +10 al tiro per colpire, portata 4,5 m, un bersaglio. Colpito: 20 (3d8 + 10) danni contundenti.

Roccia. Attacco con Arma a Distanza: +10 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. Colpito: 29 (4d10 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 18, altrimenti cade a terra prono.



ELEMENTALE DEL GHIACCIO NERO

Elementale Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 126 (12d10 + 60)

Velocità 9m

FOR 20 (+5) **DES** 9 (-1) **COS** 20 (+5) **INT** 7 (-2) **SAG** 10 (+0) **CAR** 6 (-2)

Resistenze ai Danni: acido; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità ai Danni: freddo; veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, indebolimento, paralizzato, pietrificato, privo di sensi

Sensi: Percezione passiva 10, Percezione tellurica 18m, scurovisione 18m

Linguaggi: Comune

Sfida: 8 (3,900 PE)

Rancore. Pur non ricordando molto della propria vita precedente, ogni elementale del ghiaccio nero è mosso da un incrollabile rancore verso i propri creatori. L'elementale ha vantaggio a tutti i tiri per colpire contro bersagli nani, e l'azione Schianto infligge 2d8 danni contundenti ulteriori. Se fra gli avversari dell'elementale c'è un nano, l'elementale darà sempre la precedenza ad attaccare lui e ad utilizzare la sua Prigione del Ghiaccio Eterno, a prescindere dalla situazione.

Mostro da Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e alle strutture.

AZIONI

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi con lo schianto. L'elementale perde questa azione dopo aver effettuato con successo Prigione del Ghiaccio Eterno.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +8 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito:* 14 (2d8 + 5) danni contundenti, più 4 (1d8) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 15, altrimenti è afferrato e trattenuto dal ghiaccio del braccio che si avvolge attorno al bersaglio. Alla fine di ciascuno dei suoi turni, la creatura può tentare di liberarsi ripetendo il tiro salvezza, la cui CD aumenta di 1 dopo ogni round. Ogni volta che la creatura fallisce uno di questi tiri salvezza subisce 22 (4d10) danni da freddo mentre inizia lentamente a congelare. Mentre trattiene il bersaglio, l'elementale non può effettuare altri attacchi contro di lui. L'elementale perde questa azione dopo aver effettuato con successo Prigione del Ghiaccio Eterno per due volte.

Prigione del Ghiaccio Eterno. Mentre sta trattenendo un bersaglio a seguito di uno dei suoi attacchi Schianto, l'elementale può spezzare il proprio braccio all'altezza della spalla. Il braccio così separato dal corpo si trasforma in una prigione di ghiaccio duro come l'acciaio. La creatura contenuta nella prigione è incapacitata. Alla fine di ogni suo turno, la creatura contenuta nella prigione può effettuare un tiro salvezza su Forza con CD pari alla CD dell'ultimo tiro salvezza effettuato per tentare di liberarsi dal ghiaccio prima dell'utilizzo di questa azione, ed aumenta di 2 dopo ogni round. Ogni volta che la creatura fallisce uno di questi tiri salvezza subisce 22 (4d10) danni da freddo. La prigione è un oggetto che può essere danneggiato e quindi infranto. Possiede CA 16 e 50 punti ferita ed è resistente ai danni da acido e ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici, ed è immune ai danni da freddo e da veleno. Se la prigione viene ridotta a 0 punti ferita si frantuma a terra, e la creatura cade a terra prona. Se la creatura muore a causa dei danni da freddo, si trasforma in un nuovo elementale in 1d6 giorni, senza più memoria della sua vita precedente. Una creatura morta in questo modo non può essere resuscitata perché l'anima è consumata dal nuovo elementale.



Dopo aver utilizzato questa azione per una volta, l'elementale non può effettuare l'azione Multiattacco. Dopo aver utilizzato questa azione per due volte, l'elementale non può effettuare l'azione Schianto. L'elementale può nuovamente utilizzare le azioni quando le braccia ricrescono, nel giro di 1d6 round se rimane in un ambiente freddo, o nel giro di 1d6 ore in caso contrario.



LAMIA

Mostruosità Grande, caotico malvagio

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d10 + 26)

Velocità 12m

FOR 19 (+4) **DES** 15 (+2) **COS** 15 (+4) **INT** 12 (+1) **SAG** 14 (+2) **CAR** 12 (+1)

Abilità: Atletica +7, Furtività +4

Sensi: Percezione passiva 12, scurovisione 18 m

Linguaggi: Comune

Sfida: 5 (1.800 PE)

Fobivora. La lamia prospera quando è in presenza di creature terrorizzate o in preda alla follia causata dai suoi attacchi. Se almeno una creatura in un'area di 36 metri dalla lamia è spaventata o ha subito una diminuzione al suo punteggio di Intelligenza a causa di un attacco della lamia, la lamia dispone di vantaggio ai tiri per colpire, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza.

AZIONI

Multiattacco. La lamia effettua due attacchi con gli artigli.

Presenza Terrificante. Ogni creatura a scelta della lamia situata entro 36 metri da essa e che sia consapevole della lamia deve superare un tiro salvezza su Saggezza con CD 13, altrimenti è spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lei termina. Se una creatura supera il tiro salvezza o se l'effetto per lei termina, quella creatura è immune alla Presenza Terrificante del drago per le 24 ore successive.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. *Colpito:* 15 (2d10 + 5) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 13 o perdere permanentemente 1 punto di Intelligenza. Se la creatura supera il tiro salvezza, quella creatura è immune a questo effetto per le 24 ore successive.



OSSA FRANGIFIAMME

Non morto Piccolo, neutrale

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 8 (2d6+1)

Velocità 12m

FOR 9 (-1) **DES** 14 (+4) **COS** 13 (+1) **INT** 7 (-2) **SAG** 15 (+2) **CAR** 10 (+0)

Abilità: Percezione +4

Vulnerabilità dai Danni: contundente

Resistenza ai Danni: fuoco

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: avvelenato, indebolimento

Sensi: Percezione passiva 16, vista pura 6 m

Linguaggi: comprende il Comune e un linguaggio a scelta del suo creatore

Sfida: 1/2 (100 PE)

Percezione del Magico. Le ossa frangifiamme sono costantemente consapevoli di qualsiasi effetto magico causato da incantesimi o oggetti magici nel raggio di 36 metri, e il colore delle fiamme varia automaticamente a seconda dell'intensità dell'effetto magico più recente.

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme vanno dal giallo intenso alle tonalità dell'ambra.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono arancione brillante.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono rosso fuoco, molto intenso.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme assumono le tonalità di un rosso molto scuro, poco brillante, che ricorda le braci di un falò spento da poco.

Anomalia magica: le fiamme delle ossa frangifiamme diventano nere, con qualche raro riflesso rossastro.

A seguito della percezione di un effetto magico, le fiamme delle ossa frangifiamme manterranno la relativa colorazione per 1 minuto, dopodichè torneranno al loro normale aspetto, quello di una fiamma naturale. Nel caso le ossa frangifiamme percepiscano un'anomalia magica, però, le fiamme manterranno un colore nero per 1d4 turni, dopodichè si spegneranno e la magia che mantiene animate le ossa frangifiamme si dissiperà, causandone la distruzione.

Variante: Percezione Avanzata. Alcuni degli incantatori più esigenti scelgono di dotare le ossa frangifiamme che creano di ulteriori capacità percettive. I non morti così creati riescono ad identificare ulteriori informazioni degli effetti magici a cui assistono, e le loro fiamme assumono pigmentazioni differenti a seconda della scuola di magia a cui appartiene l'effetto magico più recente, oltre a variare a seconda dell'intensità dell'effetto.

Abiurazione

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme sono bianco avorio.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono grigio chiaro.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono grigio cemento, con qualche venatura più scura.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme sono grigio antracite, molto scuro.

Ammaliamento



Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme sono rosate.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono rosa più intenso, confetto.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono fucsia.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme virano verso il magenta, continuando a riflettere i toni del rosa acceso.

Divinazione

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme sono azzurro chiaro.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono turchese brillante, con qualche sfumatura più chiara.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono blu elettrico.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme sono blu oltremare, molto cupo, quasi indistinguibile dal nero.

Evocazione

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme sono verde menta, molto chiaro.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme si fanno più intense, assumendo una tonalità verde chiaro più brillante.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono verde smeraldo.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme sono verde scuro, con qualche riflesso sui toni del verde smeraldo.

Illusione

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme sono delle tonalità dell'acquamarina.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono verde acqua.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono blu ciano.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme assumono le tonalità del petrolio.

Invocazione

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme vanno dal giallo intenso alle tonalità dell'ambra.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono arancione brillante.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono rosso fuoco, molto intenso.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme assumono le tonalità di un rosso molto scuro, poco brillante, che ricorda le braci di un falò spento da poco.

Necromanzia

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme vanno dalle tonalità del lilla ad un lavanda caldo.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme sono violetto molto acceso.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono porpora intenso.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme assumono le tonalità di un viola molto scuro, con qualche riflesso bordeaux.

Trasmutazione

Dal livello 0 (trucchetti) al livello 2: le fiamme delle ossa frangifiamme sono giallo senape.

Dal livello 3 al livello 5: le fiamme delle ossa frangifiamme iniziano ad assumere le tonalità della terra, tendenti all'ocra.

Dal livello 6 al livello 8: le fiamme delle ossa frangifiamme sono marrone caldo, simile al ciliegio.

Livello 9: le fiamme delle ossa frangifiamme assumono le tonalità di un marrone più scuro, che si avvicina al noce.



Nel caso di un'anomalia magica, le fiamme diventeranno comunque nere.

Illuminazione. Le ossa frangifiamme emanano luce fioca entro un raggio di 4,5 metri e luce fioca per 4,5 metri aggiuntivi.

Aura di Fiamme. Una creatura che tocca le ossa frangifiamme o le colpisce con un attacco in mischia mentre si trova a 1,5 metri da esse subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

AZIONI

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 2 (1d4) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Raggio di Fuoco. Attacco con Incantesimo a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 6 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d6) danni da fuoco.



THREE-LICH

Non morto Medio, qualsiasi allineamento malvagio

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 117 (13d8 + 54)

Velocità 9m

FOR 11 (+0) **DES** 14 (+2) **COS** 16 (+3) **INT** 20 (+5) **SAG** 14 (+2) **CAR** 16 (+3)

Tiri Salvezza: Cos +10, Int +12, Sag +9

Abilità: Arcano +13, Intuizione +9, Percezione +9, Storia +13

Resistenze ai Danni: freddo, fulmine, necrotico

Immunità ai Danni: veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: affascinato, avvelenato, indebolimento, paralizzato, spaventato

Sensi: Percezione passiva 19, scurovisione 36 m

Linguaggi: Comune, più un massimo di altri otto linguaggi, telepatia 36 m

Sfida: 22 (41.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il lich fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Trinità Sacrilega. Il three-lich è composto da tre entità distinte che occupano lo stesso corpo e ne condividono il controllo. Queste tre entità sono rappresentate da tre teste scheletriche che levitano sopra il corpo. Ciascuna testa svolge il proprio turno separatamente: la prima a conteggio di iniziativa determinato dal tiro iniziativa del three-lich, la seconda a conteggio di iniziativa -5 e la terza a conteggio di iniziativa -10. Delle tre teste, una è la sovrana e controlla anche il corpo, effettuando il turno in maniera normale (non deve necessariamente agire per prima). Le altre due possono soltanto utilizzare la propria azione e la propria reazione per lanciare un incantesimo, controllando temporaneamente le braccia per le componenti somatiche dell'incantesimo.

Le tre teste hanno dei tratti distintivi: diverse decorazioni, corone e brandelli di carne attaccati ai teschi; esse cambiano continuamente posizione mentre volteggiano sopra il corpo, e non c'è correlazione fra la posizione di una testa e il controllo del corpo o il lancio degli incantesimi.

La componente verbale degli incantesimi viene pronunciata cacofonicamente da tutte tre le teste; anche quando il three-lich comunica, lo fa utilizzando tutte le sue teste contemporaneamente. L'unico modo per determinare quale testa sta lanciando attivamente un incantesimo è un fioco bagliore nelle orbite vuote, individuabile con una prova di Saggiezza (Percezione) con CD 18.

Accettando svantaggio al tiro per colpire, è possibile attaccare una testa specifica. Se una testa che non sia quella sovrana subisce 30 danni in un turno, la magia negromantica defluisce temporaneamente da essa e il teschio cade a terra privo di potere, per poi risollevarsi nuovamente dopo 1d4 turni. Se la testa sovrana subisce 40 danni in un turno, il potere che sorreggeva il three-lich si disperde in un'esplosione di energia necrotica che infligge 55 (10d10) danni necrotici in un'area di 18 metri di raggio, e il three-lich viene distrutto per sempre.

Rigenerazione. Il three-lich recupera 50 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita e la testa sovrana non è stata distrutta.

Immortale. Se il three-lich scende a 0 punti ferita e la sua testa sovrana non è stata distrutta, il potere necromantico contenuto in essa lo ripristina al massimo dei suoi punti ferita nell'arco di 1d4 turni.

Incantesimi. La testa sovrana del three-lich è un incantatore di 13° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 18, +10 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo).



Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, tocco gelido, raggio di gelo*
 1° livello (4 slot): *dardo incantato, individuazione del magico, scudo*
 2° livello (3 slot): *movimenti del ragno, individuazione dei pensieri, invisibilità*
 3° livello (3 slot): *animare morti, controincantesimo*
 4° livello (3 slot): *tentacoli neri di Evard, confusione*
 5° livello (2 slot): *nube mortale, dominare persone*
 6° livello (1 slot): *disintegrazione*
 7° livello (1 slot): *dito della morte*

La seconda testa del three-lich è un incantatore di 11° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *prestidigitazione, messaggio, fiotto acido*
 1° livello (4 slot): *armatura magica, identificare, dardo stregato*
 2° livello (3 slot): *freccia acida di Melf, oscurità, vedere invisibilità*
 3° livello (3 slot): *dissolvi magie, controincantesimo, lentezza*
 4° livello (3 slot): *allucinazione mortale, porta dimensionale*
 5° livello (2 slot): *cono di freddo*
 6° livello (1 slot): *creare non morti*

La terza testa del three-lich è un incantatore di 9° livello: la sua caratteristica da incantatore è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 17, +9 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). Ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, luci danzanti, spruzzo velenoso*
 1° livello (4 slot): *globo cromatico, protezione dal bene e dal male, raggio di infermità*
 2° livello (3 slot): *cecità/sordità, raggio di affaticamento, sfocatura*
 3° livello (3 slot): *controincantesimo, fulmine, volare*
 4° livello (3 slot): *muro di fuoco*
 5° livello (1 slot): *cerchio di teletrasporto*

Resistenza allo Scacciare. Il three-lich dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro qualsiasi effetto che scacci i non morti.

AZIONI

Tocco Paralizzante. Attacco con *Incantesimo in Mischia*: +10 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. *Colpito*: 10 (3d6) danni da freddo e la creatura deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 17, altrimenti è paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.

AZIONI LEGGENDARIE

Il three-lich può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni sottostanti. Può usare solo un'opzione di azione leggendaria alla volta e solo alla fine del turno di un'altra creatura. Il three-lich recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Trucchetto. Una delle teste del three-lich lancia un trucchetto. La stessa testa del three-lich non può lanciare



più di un trucchetto per turno con questa azione leggendaria.

Tocco Paralizzante (Costa 2 Azioni). Il three-lich usa il Tocco Paralizzante.

Animare Morti (Costa 3 Azioni). Il three-lich anima un cadavere di un umanoide Medio o Piccolo entro 3 metri da lui, creando uno scheletro o uno zombi. Questa abilità funziona esattamente come l'incantesimo Animare Morti.

LA TANA DI UN THREE-LICH

Solitamente un three-lich sceglie come sua dimora il luogo che uno dei tre maghi che lo compongono abitava in vita. Dimore tipiche sono torri solitarie, accademie di negromanzia, antri sotterranei o laboratori alchemici segreti. Quei three-lich che intendono proseguire i propri esperimenti e hanno necessità di un gran numero di cadaveri spesso erigono nuove tane presso cimiteri o mausolei. A differenza di un lich, che deve proteggere il proprio filatterio, un three-lich è meno legato ai propri possedimenti e meno ossessionato per la difesa del proprio nascondiglio: tipicamente questo si traduce in un numero minore di trappole e difese e un numero maggiore di vie di fuga.

AZIONI DI TANA

A conteggio di iniziativa 20 (in caso di parità di iniziativa, il three-lich perde), il three-lich può effettuare un'azione di tana per provocare uno degli effetti seguenti; non può usare lo stesso effetto in due round di fila:

Una delle tre teste del three-lich tira 1d8 e recupera uno slot incantesimo di livello pari o inferiore al risultato. Se la testa non possiede slot incantesimo di livello pari al risultato, è obbligata a scegliere un livello di incantesimo inferiore. Se non ha speso alcuno slot incantesimo di livello pari o inferiore al risultato, non succede nulla.

Ossa e brandelli di carne sparsi in tutta la tana convergono e si compattano per formare 1d4 cadaveri inanimati.

Il three-lich chiama a sé le energie necromantiche stipate negli artefatti, tomi magici e accumulatori sparsi nella tana e le imbriglia in un'aura di energia necrotica che lo protegge e danneggia i suoi nemici. Fino al prossimo turno della testa sovrana, il three-lich ottiene resistenza a tutti i danni eccetto i danni radianti, e qualunque creatura colpisce il three-lich con un attacco in mischia deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 16 o subire 27 (6d8) danni necrotici.



SENTINELLA

Costrutto Medio, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura completa)

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità volare 12m

FOR 19 (+4) **DES** 12 (+1) **COS** 15 (+4) **INT** 10 (+0) **SAG** 10 (+0) **CAR** 18 (+4)

Resistenze ai Danni: contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi: Percezione passiva 10, scurovisione 18 m, vista pura 12 m

Linguaggi: capisce il comune e qualsiasi linguaggio abbia ascoltato per almeno 1 ma non può parlarli

Sfida: 7 (2.900 PE)

Immunità Reattiva. La sentinella è completamente immune dagli effetti di qualsiasi incantesimo dopo esserne stato bersaglio per la prima volta, anche nel caso abbia superato il tiro salvezza.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se la sentinella fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

Attacchi Magici. Gli attacchi della sentinella sono considerati magici.

Conflagrazione. Quando la sentinella viene distrutta il suo corpo si dissipa, ma la sua alabarda esplose. Ogni creatura in un raggio di 3 m dalla sentinella deve effettuare un tiro salvezza su Destrezza con CD 14. Una creatura che fallisce il tiro salvezza subisce 21 (6d6) danni contundenti, mentre una creatura che lo supera subisce la metà di quei danni.

Incantesimi Innati. La caratteristica innata da incantatore della sentinella è Carisma (tiro salvezza degli incantesimi CD 14, +6 al tiro per colpire degli attacchi con incantesimo). La sentinella può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:

A volontà: *Deflagrazione Occulta, Scudo, Colpo Accurato*

3/giorno ciascuno: *Anatema, Dardo Stregato, Punizione Tonante*

1/giorno ciascuno: *Controincantesimo, Dissolvi Magie, Localizza Creatura*

AZIONI

Multiattacco. La sentinella effettua due attacchi con l'alabarda.

Alabarda. Attacco con *Arma da Mischia*: +7 al tiro per colpire, portata 3 m, un bersaglio. *Colpito*: 11 (1d10 + 6) danni taglienti.

REAZIONI

Adattamento Offensivo. Se una creatura si rivela essere resistente o immune ai danni dell'alabarda della sentinella, la sentinella può utilizzare la sua reazione per cambiare la natura del danno dell'alabarda in danno di forza, necrotico, psichico, acido o di tuono.

Adattamento Difensivo. Se la sentinella viene danneggiata, può spendere la sua reazione per ottenere immunità da quel tipo di danno. Se lo fa, perde tutte le altre immunità ai danni.



OBELISCO NERO

Costrutto Grande, senza allineamento

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 110 (20d10)

Velocità -

FOR - DES - COS - INT - SAG - CAR -

Resistenze ai Danni: perforante, tagliente

Immunità ai Danni: veleno

Immunità alle Condizioni: accecato, affascinato, assordato, avvelenato, incapacitato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, spaventato, stordito, indebolimento

Sensi: -

Linguaggi: -

Sfida: 7 (2.900 PE)

Oggetto Magico. L'obelisco nero è a tutti gli effetti un oggetto, non una creatura.

Avvelenamento Psicico. Quando una creatura dotata di un punteggio di intelligenza 3 o superiore tocca l'obelisco nero, deve effettuare un tiro salvezza su Intelligenza con CD 15. Se lo fallisce, subisce 110 (20d6 + 40) danni psichici, mentre se lo supera subisce la metà di quei danni. Se questi danni riducono a 0 una creatura, questa muore, e all'interno dell'obelisco inizia a formarsi un clone della creatura che giunge a maturità nel giro di 1d8 settimane. Quando ha raggiunto la maturità, il clone possiede tutte le abilità, le memorie e le competenze della creatura che l'ha generato, ed esce dall'obelisco frantumandolo.