

▪ **DESTRACHAN**

Punti Ferita	90 pf
Attacco base / Lotta	+6 / +14
Attacchi	Artiglio +9 in mischia (1d6+4)
Attacco completo	2 Artigli +9 in mischia (1d6+4)
Attacco Speciale	Armonia distruttiva
Classe Armatura	18
Portata	3m
Abilità	Ascoltare +25, Muoversi silenziosamente +7, Nascondersi +8, Sopravvivenza +9
Iniziativa	+5
Tiri Salvezza	Tempra +5 Riflessi +5 Volontà +10
Caratteristiche	For 18, Des 12, Cos 16, Int 12, Sag 18, car 12

COMPORTAMENTO

Un destrachan utilizza i suoi artigli solo come ultima risorsa o per dare il colpo di grazia a nemici indeboliti dai suoi attacchi sonori. Quando è possibile, scende in campo con il fattore sorpresa a suo vantaggio. Innanzi tutto, indirizza i suoi attacchi contro le armature e armi di metallo e poi modifica le armonie per distruggere la carne.

Armonia distruttiva (Sop):

Un destrachan può convogliare l'energia sonora in un cono lungo fino a 24 metri. Può inoltre usare questo attacco per influenzare creature od oggetti entro un raggio di 9 metri. Può regolare le armonie di questo potere distruttivo per influenzare diversi tipi di bersagli. Le CD di tutti i tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Carne: Questo orribile attacco, che distrugge i tessuti e polverizza le ossa, infligge 4d6 danni a chiunque si trovi nell'area (TS RIF CD 15 dimezza).

Nervi: Un destrachan può regolare le sue armonie per stordire i nemici invece di ucciderli. Questo attacco infligge 6d6 danni non letali a chiunque si trovi nell'area (TS RIF CD 15 dimezza)



Materiali: Un destrachan, quando emette questo tipo di armonie, sceglie legno, pietra, metallo o vetro. Tutti gli oggetti composti di quel materiale che si trovano entro l'area devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o frantumarsi. Oggetti (o parti di oggetti) che hanno fino a 30 punti ferita sono potenzialmente influenzabili da questo attacco.

Vista cieca (Str): Un destrachan può usare l'udito per percepire tutti gli avversari entro 30 metri, proprio come farebbe una creatura fornita di vista.

Immunità: I destrachan sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e a tutte le altre forme di attacco basate sulla vista.

Protezione dal suono (Str): I destrachan, seppure influenzabili da rumori assordanti e incantesimi sonori (quali silenzio o suono fantasma), sono meno suscettibili agli attacchi sonori (bonus di circostanza +4 a tutti i tiri salvezza) poiché riescono a proteggere le loro orecchie. Un destrachan con il senso dell'udito menomato è in sostanza "accecato" e quindi tutti i suoi avversari vanno considerati sotto occultamento totale.

▪ DRACO DEI PORTALI (x2)

Punti Ferita	50 pf
Attacco base / Lotta	+5 / +2
Attacchi	Morso +7 in mischia (1d6+1)
Attacco completo	Morso +7 in mischia (1d6+1) e 2 Artigli +2 in mischia (1d4)
Attacco Speciale	Arma a soffio, capacità magiche
Classe Armatura	18
Contatto	13
Sprovvista	16
Portata	1.5 m
Qualità	Scurovisione 18m, immunità a sonno e paralisi, visione crepuscolare, salto dei portali, visione dei portali
Abilità	Ascoltare +8, Camuffare +2 (+4 recitazione), Concentrazione +9, Intimidire +4, Muoversi silenziosamente +14, Nascondersi +18, osservare +8, Raggiurare +10, Sapienza magica +10 (+12 decifrare pergamene), utilizzare oggetti magici +10 (+12 pergamene)
Iniziativa	+6
Velocità	12 m
Tiri Salvezza	Tempra +5 Riflessi +6 Volontà +4
Caratteristiche	For 12, Des 14, Cos 12, Int 15, Sag 11, car 14

COMPORTEMENTO

Un draco dei portali generalmente stabilisce la propria tana in caverne isolate dotate, o vicino, ad un portale.

I draghi dei portali sfruttano tattiche mordi e fuggi, a meno che non si sentano sicuri della vittoria. Usano incantesimi, capacità magiche e oggetti magici che potenzino le loro capacità, e generalmente sono ben preparati al combattimento.

La loro tattica preferita è di compiere un attacco fulmineo contro un piccolo gruppo o un individuo, di solito iniziando con la loro arma a soffio.

Arma a soffio (Sop): Cono di gas velenoso di 12 metri, una volta ogni 1d4 round (max 5 volte al giorno); danni iniziali 1d6 a Forza, danni secondari privo di sensi, Tempra cd 13 nega. La cd del tiro salvezza è basata sulla costituzione.



Capacità Magiche: a volontà – individuazione del magico; 1 volta al giorno – immagine speculare, sfocatura. Livello dell'incantatore pari ai DV.

Salto dei Portali (Mag): Quattro volte al giorno, un draco dei portali può entrare in un qualsiasi portale e uscire da un qualsiasi altro portale attraverso cui abbia già viaggiato. Livello dell'incantatore pari ai DV.

Visione dei portali (Sop): Un draco dei portali può guardare attraverso qualsiasi portale e vedere all'esterno di un qualsiasi altro portale attraverso cui abbia già viaggiato. Questo effetto non cambia le percezioni né le

proprietà del portale dall'altro lato. Un draco dei portali non può lanciare incantesimi attraverso un portale. Livello dell'incantatore pari ai DV.

Abilità: bonus razziale di +4 alle prove di muoversi silenziosamente e nascondersi

▪ AFFAMATO INSAZIABILE

Taglia	Non morto grande
Punti Ferita	150 pf
Attacco base / Lotta	+8 / 0
Attacchi	Sciame (4d6 + consumzione inarrestabile)
Attacco completo	Sciame (4d6 + consumzione inarrestabile)
Attacco Speciale	Consumzione inarrestabile, creare progenie, distrazione, aura di paura
Classe Armatura	14
Contatto	14
Sprovvista	14
Portata	0
Qualità	Scurovisione 18m, immune ai danni da arma, tratti degli sciami, tratti dei non morti
Abilità	Scalare +8
Iniziativa	0
Velocità	12 m
Tiri Salvezza	Tempra +5 Riflessi +5 Volontà +10
Caratteristiche	For 1, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, car 16

COMPORAMENTO

L'affamato insaziabile è uno sciame non morto composto da minuscoli pezzettini di parti corporee morte, spesso derivanti da una varietà di creature. Trasmette un'orribile malattia di consumzione che trasforma le vittime in altrettanti affamati insaziabili.

Sembra una massa pulsante e tremolante di parti corporee putrescenti e organi gelatinosi. Questo non morto privo d'intelletto non ha altre pulsioni se non quella di uccidere creature viventi e creare della progenie.

Odiano tutte le creature viventi e useranno ogni sforzo per ucciderle.

Consumzione inarrestabile (Sop): Malattia soprannaturale sciame, tiro salvezza Tempra CD 21

nega, periodo d'incubazione 1 giorno; 1d6 danni alla costituzione. Diversa dalle malattie normali, ma simile alla putrefazione della mummia, la consumzione inarrestabile continua fino a che il punteggio di costituzione della creatura non

raggiunge lo 0 (e a quel punto muore) o fino a che non viene applicato un incantesimo *rimuovi malattia*. Se una creatura contagiata muore, si rianima come un nuovo affamato insaziabile 1d4 round dopo la sua morte.

Creare Progenie (sop): Qualsiasi creatura vivente uccisa da un affamato insaziabile si rianima come un nuovo affamato insaziabile entro 1d4 round. Una tale progenie è incontrollata e ha lo stesso desiderio opprimente di uccidere e riprodursi che caratterizza ogni esemplare di questa specie.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni dello sciame che inizia il proprio turno con uno sciame nel suo quadretto è nauseato

per 1 round; un TS Tempra CD 21 nega l'effetto. Lanciare o concentrarsi sugli incantesimi all'interno dell'area di uno sciame richiede una prova di concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che



richiedono pazienza e concentrazione richiede una prova di concentrazione con CD 20. La CD del TS è basata su Costituzione.

Aura di Paura (Sop): Un affamato insaziabile è circondato da un miasma di morte e putrefazione. Qualsiasi creatura entro un raggio di 18 metri che lo guardi deve effettuare un TS Volontà CD 21 o essere soggetta a un effetto come quello dell'incantesimo *paura* (16° livello dell'incantatore).

Tratti degli Sciami: Uno sciame non ha un davanti o un dietro evidenti, ne un'anatomia distinguibile, quindi non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi.

Ridurre uno sciame a 0 o meno PF ne provoca la separazione, anche se i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono la sua capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non sono mai barcollanti ne ridotti ad uno stato morente mediante i danni. Inoltre non possono essere sbilanciati, coinvolti in una lotta o spinti, e non possono lottare con altre creature.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia come bersaglio uno specifico numero di creature. Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che influenzano un'area, come molti incantesimi di invocazione e armi deflagranti.

Gli sciami composti da creature Minute sono vulnerabili ai venti forti, come quelli creati da un incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su uno sciame, considerarla una creatura della stessa taglia delle sue creature costituenti. Siccome un affamato insaziabile è un non morte, non subisce alcun danno non letale dagli effetti del vento.

Tratti dei non morti: Un affamato insaziabile è immune ad effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un TS Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristiche, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se consenziente. Ha anche scurovisione fino a 18 metri.

Abilità: Un affamato insaziabile riceve un bonus razziale di +8 alle prove di scalare e può scegliere di prendere 10 alle prove di scalare anche se incalzato o minacciato. Usa il suo modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per le prove di scalare.

▪ **COMBATTENTE MINERALE (DIAVOLO PIETROSO)**

Taglia	Esterno medio	
Punti Ferita	210 pf	
Attacco base / Lotta	+12 / +23	
Attacchi	Artiglio +19 in mischia (2d8+7 più paura)	
Attacco completo	2 Artigli +19 in mischia (2d8+7 più paura)	
Attacco Speciale	Colpo terrestre, paura, impalare 3d8+10, afferrare migliorato, capacità magiche, evoca baatezu	
Classe Armatura	32	
Contatto	16	
Sprovvista	26	
Portata	1.5 metri	
Qualità	Difesa uncinata, riduzione al danno 10/bene e 8/adamantio, scurovisione 18 m, immunità a fuoco e veleni, resistenza a acido 10 e freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 23, telepatia 30 m	
Abilità	Ascoltare +18, cercare +15, concentrazione+23, conoscenze (una qualsiasi) +15, diplomazia +5, intimidire +18, Muoversi silenziosamente+21, nascondersi +21, osservare +18, percepire intenzioni +16, sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)	
Iniziativa	+6	
Velocità	9m	
Tiri Salvezza	Tempra	16
	Riflessi	14
	Volontà	11
Caratteristiche	For 25, Des 23, Cos 27, Int 10, Sag 12, Car 16	

COMPORTAMENTO

Un diavolo pietroso è un diavolo uncinato che ha volontariamente deciso di diventare un combattente minerale. Si aggira nel sottosuolo cercando di fomentare problemi.

E' alto all'incirca 2.1 metri e pesa sui 150 kg. Ha l'aspetto di un alto umanoide coperto di appuntiti uncini di pietra, fino alla punta della lunga coda zigrinata. Gli occhi sembrano gemme traslucide e semipreziose nel corpo color ardesia.

Combattono ferocemente con gli artigli, nel tentativo di trafiggere gli avversari.

Colpo terrestre (Str): Una volta al giorno, un diavolo pietroso può compiere un attacco estremamente crudele contro un qualsiasi nemico che sia a contatto della pietra o della

terra. Quando usa questa capacità, aggiunge +8 al suo tiro per colpire e 12 danni extra.

Paura (Sop): una creatura colpita da un diavolo pietroso deve effettuare con successo un TS Volontà con CD 19 oppure essere soggetto ad un effetto come quello dell'incantesimo *paura*. Indipendentemente dal risultato del TS, quella creatura non può più essere influenzata dalla capacità di paura di quel diavolo pietroso per 24 ore. 9° livello dell'incantatore. La CD del TS è basata su Carisma.

Impalare (Str): Un diavolo pietroso infligge 3d8+10 danni perforanti a un avversario afferrato con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un diavolo pietroso deve colpire con un attacco con gli artigli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare



un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e può impalare l'avversario sul proprio corpo uncinato.

Capacità magiche: *A volontà – teletrasporto superiore* (solo se stesso + 25 kg di oggetti; 12° livello dell'incantatore), *raggio rovente* (7° livello dell'incantatore). *1 volta al giorno – influenza sacrilega* (CD 17, 7° livello dell'incantatore), *ira dell'ordine*.

Evoca baatezu (Mag): Una volta al giorno, un diavolo pietroso può tentare di evocare 1d6 diavoli barbuti o un diavolo uncinato con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Difesa uncinata (Sop): Qualsiasi creatura che colpisca un diavolo pietroso con armi impugnate con le mani, subisce 1d8+9 danni perforanti e taglienti dagli uncini che ricoprono il corpo del mostro. Le armi con portata eccezionale, quali le lance lunghe, non mettono in pericolo coloro che le impugnano.

Vedere nell'oscurità (Sop): Un diavolo pietroso può vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da incantesimi come *oscurità profonda*.

▪ **CREATURA ARACNOIDE (FAUCE ABERRANTE)**

Taglia	Aberrazione grande	
Punti Ferita	60 pf	
Attacco base / Lotta	+5 / +14	
Attacchi	Schianto +9 in mischia (1d4+5) o morso +4 in mischia (2d6+2 più veleno)	
Attacco completo	8 schianti +9 in mischia (1d4+5) e morso +4 in mischia (2d6+2 più veleno)	
Attacco Speciale	Veleno	
Classe Armatura	22	
Contatto	15	
Sprovvista	16	
Portata	4.5 m	
Qualità	Eludere frecce, scurovisione 18m, immunità a effetti d'influenza mentale	
Abilità	Ascoltare +7, nascondersi +6, osservare +13, saltare +11, scalare +13	
Iniziativa	+6	
Velocità	12m	
Tiri Salvezza	Tempra	3
	Riflessi	8
	Volontà	5
Caratteristiche	For 20, Des 23, Cos 13, Int 4, Sag 10, Car 7	

COMPORAMENTO

Dieci arti nodosi ornati da ciuffi si fitta pelliccia nera sostengono una testa mostruosa con occhi molteplici e zanne che stillano veleno.

La testa di una fauce aracnoide sembra un incrocio tra la testa di un gorilla carnivoro e quella di un ragno. Gli occhi sono orrori multi-sfaccettati e due mandibole si prolungano dalla bocca, sgocciolando veleno. In qualsiasi momento, quattro o cinque degli arti di una flessibilità inaudita e lunghi 4.5, sostengono il peso della creatura. Raramente solleva la testa fino a quell'altezza. Sono in grado di parlare comune e sottocomune.



Una fauce aracnoide usa la sua grande portata per avvantaggiarsi durante i combattimenti in mischia. Costringendo continuamente i nemici a scappare dall'area di 4.5m che minaccia, il mostro ottiene più attacchi di opportunità in virtù del suo talento Riflessi in Combattimento.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 18, danni iniziali e secondari 1d6 danni alla forza.

Eludere frecce (Str): Il folle roteare delle braccia e della testa centralo mobile di una fauce aracnoide le garantiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio contro gli attacchi da parte di frecce e dardi da balestra.

▪ CREATURA INFUSA DI FEAERZRESS (MINOTAURO) (x1 / 2)

Taglia	Umanoide mostruoso grande	
Punti Ferita	80 pf	
Attacco base / Lotta	+6 / 14	
Attacchi	Ascia bipenne +11 in mischia (2d8+8 / crit. X3) o corno +11 in mischia (1d8+6)	
Attacco completo	Ascia bipenne +11 / +6 in mischia (2d8+8 / crit. X3) o corno +11 in mischia (1d8+6)	
Attacco speciale	Potere infuso, carica poderosa 4d6+8	
Classe Armatura	16	
Contatto	11	
Sprovvista	16	
Portata	3 m	
Qualità	scurovisione 18m, individuazione della Feaerzress, astuzia naturale, olfatto acuto	
Abilità	Ascoltare +7, cercare +2, intimidire +2, osservare +7	
Iniziativa	+0	
Velocità	9m	
Tiri Salvezza	Tempra	+6
	Riflessi	+5
	Volontà	+5 (+9 contro incantesimi e divinazioni)
Caratteristiche	For 19, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8	

COMPORAMENTO

Questa creatura sembra un potente umano muscoloso, ma è molto più alta. È coperta di una pelliccia irsuta e la testa cornuta sembra quella di un toro. Stranamente, alcuni disegni runici sono marchiati a fuoco sulla sua pelle.

Una forza magica scorre nelle vene di un minotauro infuso di feaerzress, e in nessun luogo il suo potere è così forte o i suoi scontri così feorci come in una regione ricca di questo materiale.

Come un normale minotauro, un minotauro infuso è alto 2,10 metri e pesa all'incirca 350 kg. Un paio di lunghe corna spuntano dalla sua testa da toro e la sua pelliccia arruffata è marchiata con simboli runici.

L'unica lingua che parlano è il Gigante.

E' ancora più incline al combattimento in mischia di quanto non lo siano i suoi cugini più comuni.



Potere infuso (Sop): in una regione ricca di feaerzress o all'interno dei confini di un nodo terrestre, un minotauro infuso acquisisce un bonus di deviazione di +2 alla CA e un bonus fortuna +2 ai TxC e ai danni (già calcolati in tabella). Se si allontana dall'area, perde questi bonus.

Carica Poderosa (Str): generalmente inizia uno scontro caricando un avversario, abbassando la testa per mettere in gioco le sue possenti corna. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa manovra permette alla creatura

di compiere un singolo attacco con il corno che infligge 4d6+8 danni.

Individuazione della faerzress (Str): è intimamente familiare con le sezioni del Sottosuolo stracolme di faerzress. Può capire immediatamente se si trova in un'area influenzata dalla faerzress.

Astuzia naturale (Str): Come i normali minotauri, un minotauro infuso possiede un'astuzia e una

capacità di logica innate. Quest'astuzia lo rende **immune a incantesimi labirinto**, impedisce che possa mai perdersi e lo rende **capace di seguire le tracce dei nemici**. Inoltre, il minotauro infuso **non viene mai colpito alla sprovvista**.

FAERZRESS

La Faerzress è una radiazione magica che si trova solo nel Sottosuolo. Si pensa che sia un residuo delle forze che hanno modellato il terreno dell'Underdark e interferisce con il lancio di alcuni incantesimi.

Faerzress è una parola Drow, e ha svolto un ruolo importante nella pianificazione delle loro città. Gli elfi neri hanno cercato aree con forte faerzress per costruire le loro città e gli avamposti per impedire a chiunque altro di utilizzare la divinazione o di teletrasportarsi all'interno dei loro confini. I Drow utilizzano la faerzress anche per creare artefatti e oggetti magici.

Una delle teoria riguardo questa radiazione magica, la collega alla ritirata dei Drow nel Sottosuolo e all'intervento dell'Alta Magia elfica, per cercare d'impedire qualsiasi tipo di teletrasporto fuori dalle profondità.

MAGIA SELVAGGIA

Le zone di Magia Selvaggia passano generalmente inosservate fino a quando non interferiscono con qualche incantesimo o effetto. Un personaggio che osserva una zona di magia selvaggia con un incantesimo di Identificazione del magico rivela la presenza della magia al primo round e l'esistenza di una zona di magia selvaggia al secondo. Se studia l'area per tre round, può tentare con una prova di Sapienza Magica (CD 25) per individuare i suoi confini.

Qualsiasi incantesimo o capacità magica il cui incantatore sia presente all'interno di una zona di magia selvaggia è vulnerabile agli effetti dell'area. Non vengono influenzate capacità soprannaturali, straordinarie o naturali. L'incantatore deve effettuare una prova di livello dell'incantatore (CD 15 + livello dell'incantesimo).

Se la prova fallisce, si deve tirare un d% e confrontarlo con la tabella seguente per determinare gli effetti.

TABELLA 2-1: EFFETTI DI MAGIA SELVAGGIA	
d%	Effetto
01-10	L'incantesimo si riflette contro l'incantatore con effetto normale. Se l'incantesimo non può influenzare l'incantatore, fallisce.
11-25	L'incantesimo colpisce un bersaglio o un'area casuale. Il DM dovrebbe scegliere a caso un bersaglio diverso fra quelli nel raggio dell'incantesimo, o spostare il punto di origine dell'incantesimo in un punto casuale entro il raggio dell'incantesimo. Per generare la direzione in cui il punto di origine viene spostato a caso, tirare 1d8 sul diagramma delle armi deflagranti a pagina 138 del <i>Manuale del Giocatore</i> . Per determinare quanto lontano il punto di origine dell'incantesimo viene spostato in modo casuale rispetto alla posizione prescelta, tirare 3d6. Moltiplicare il risultato per 1,5 metri per incantesimi a raggio vicino, 6 metri per incantesimi a raggio medio, o 24 metri per incantesimi a raggio lungo. È possibile che l'effetto dell'incantesimo si estenda al di fuori della zona di magia selvaggia; tuttavia, il suo punto di origine non può superare il suo raggio. Se accadesse questo con il risultato generato, bisogna porre il punto di origine al limite del raggio nella direzione generata a caso. Gli incantesimi il cui raggio è personale o a contatto semplicemente falliscono.
26-40	Non succede niente. L'incantesimo non funziona. Tutte le componenti materiali si consumano. L'incantesimo o lo slot dell'incantesimo è sprecato, e le
41-50	Non succede niente. L'incantesimo non funziona. Le componenti materiali non si consumano. L'incantesimo non viene rimosso dalla mente dell'incantatore. (In questo modo, uno slot per incantesimo o incantesimo preparato può essere usato di nuovo). Un oggetto non perde cariche, e l'uso non conta contro i limiti d'uso di un oggetto o di una capacità magica.
51-55	L'incantesimo funziona, ma attorno all'incantatore roteano colori iridescenti in un raggio di 9 metri per 1d4 round. Questo è da considerare come un effetto di <i>polvere luccicante</i> con un tiro salvezza con CD 10 + livello dell'incantesimo che ha generato quel risultato. L'incantesimo funziona normalmente.
56-85	L'incantesimo funziona normalmente, ma le componenti materiali non vengono consumate. L'incantesimo non viene eliminato dalla mente dell'incantatore. (In questo modo, uno slot per incantesimo o incantesimo preparato può essere usato di nuovo). Un oggetto non perde cariche che altrimenti sarebbero state spese, e l'uso non conta per i limiti d'uso di un oggetto o di una capacità magica.
86-95	L'incantesimo funziona con forza aumentata. I tiri salvezza contro l'incantesimo subiscono una penalità di -2. L'incantesimo è massimizzato come con il talento Incantesimi Massimizzati. Se l'incantesimo è già massimizzato, questo risultato non ha altri effetti.
96-100	L'incantesimo funziona con forza aumentata. I tiri salvezza contro l'incantesimo subiscono una penalità di -2. L'incantesimo è massimizzato come con il talento Incantesimi Massimizzati. Se l'incantesimo è già massimizzato, questo risultato non ha altri effetti.

▪ PROGENIE

Taglia	Non morto medio	
Punti Ferita	40 pf	
Attacco base / Lotta	+6 / +14	
Attacchi	Schianto +6 in mischia, o tocco +6 contatto in mischia 2 Schianti +6 in mischia (1d6+6)	
Attacco completo		
Attacco Speciale	Creare progenie, aura di paura	
Classe Armatura	11	
Contatto	9	
Sprovvista	11	
Portata	1.5 m	
Qualità	Trasformazione curativa, guarigione rapida 5, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti	
Abilità	Saltare +10, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +6	
Iniziativa	-1	
Velocità	12m	
Tiri Salvezza	Tempra	+1
	Riflessi	+0
	Volontà	+4
Caratteristiche	For 18, Des 9, Cos -, Int 6, Sag 11, Car 15	

COMPORTEMENTO

Le progenie sono disgustose creature non morte, create da una sacerdotessa Drow di Kiaransalee, Dea Drow dei Non Morti.

Completamente folli, le progenie vagano per il Sottosuolo in cerca di vittime.

Una progenie sembra uno zombi ancora più marcescente. Solo quando il mostro è in un raggio di 6 metri si notano i vermi verdi che si contorcono e strisciano dentro e fuori dai vari orifizi del suo teschio. Una progenie di solito è vestita con abiti putrescenti, anche se poche indossano pezzi di armatura in rovina.

Non sono limitate ad azioni parziali, e sono abbastanza intelligenti da fingere di avere ristrette capacità di movimento fino a quando sono pronte ad attaccare. Di norma sfruttano le loro aurore di paura per sparpagliare le vittime, poi attaccano tutte insieme un individuo fino a che non hanno catturato tutti gli avversari.



Creare progenie (Sop): Una volta per round come azione gratuita, una progenie può trasferire un verme dal proprio corpo a quello di

un avversario. Può farlo ogni volta che colpisce con un attacco di schianto, ma può anche compiere il trasferimento mediante un attacco di contatto in mischia o attacco di contatto a distanza compiuto con successo, lanciando un verme contro un nemico da una distanza fino a 3 metri. Ogni verme è un parassita Piccolissimo con CA 10 e 1 punto ferita. Può essere ucciso con danni normali o toccandolo con l'argento. Nella successiva azione della progenie, il verme scava nella carne del suo ospite. (Una creatura con un bonus di armatura naturale di +5 o

maggiore è immune a questo effetto di scavo.) Il verme si fa strada verso il cervello dell'ospite, infliggendo 1 danno per round per 1d4+1 round. Alla fine di questo periodo, raggiunge il cervello.

Mentre il verme è all'interno di una vittima, un effetto di *rimuovi maledizione* o *rimuovi malattia* lo distrugge, e un effetto di *dissolvi il male* o *neutralizza veleno* ne ritarda il progresso per 10d6 minuti. Una prova effettuata con successo di *Guarire* (CD 20) estrae il verme e lo uccide.

Una volta che il verme ha raggiunto il cervello, infligge 1d2 danni all'Intelligenza per round fino a che non viene ucciso (con *rimuovi maledizione* o *rimuovi malattia*) oppure fino a che lui non uccide il suo ospite (la morte avviene ad Intelligenza 0). Una creatura Piccola, Media o Grande uccisa da un verme si rianima come progenie 1d6+4 round dopo; una creatura Minuscola o più piccola imputridisce velocemente; e una creatura Enorme o più grande diventa uno zombi normale della taglia appropriata. Le progenie appena create non sono sotto il controllo del loro genitore, ma di solito seguono qualsiasi progenie le abbia create.

Aura di paura (Str): Una progenie irradia in modo continuo un effetto di paura. Questa capacità

funziona come un incantesimo *paura* (7° livello dell'incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 14), con la differenza che ha effetto su tutte le creature entro un raggio di 12 metri. Qualsiasi creatura che effettui con successo il tiro salvezza contro l'effetto non può più essere influenzata dall'aura di paura di quella progenie per 24 ore.

Tratti dei non morti: è immune ad effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un TS Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristiche, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se consenziente. Ha anche scurovisione fino a 18 metri.

▪ SCHELETRO DROW

Taglia	Non morto medio	
Punti Ferita	20 pf	
Attacco base / Lotta	+0/+1	
Attacchi	Scimitarra +1 in mischia (1d8+1/18-20) o 2 artigli +1 in mischia (1d4+1) Scimitarra +1 in mischia (1d8+1/18-20) o 2 artigli +1 in mischia (1d4+1)	
Attacco completo	-	
Attacco Speciale	-	
Classe Armatura	15	
Contatto	11	
Sprovvista	14	
Portata	1.5 m	
Qualità	Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18m, immunità al freddo, tratti dei non morti	
Abilità	-	
Iniziativa	+5	
Velocità	9m	
Tiri Salvezza	Tempra	+0
	Riflessi	+1
	Volontà	+2
Caratteristiche	For 13, Des 13, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1	

COMPORAMENTO

Questa creatura non sembra altro che un insieme di ossa animate. Puntini di luce rossastra bruciano nelle orbite vuote.

Gli scheletri sono ossa animate di un morto, automi privi di intelletto al servizio dei loro malvagi padroni. Uno scheletro raramente indossa più dei resti marcescenti degli abiti o dell'armatura che portava al momento della morte. Gli scheletri agiscono solo in base agli ordini ricevuti. Non sono in grado di trarre conclusioni da soli e non prendono nessuna iniziativa. A causa di questa limitazione, le istruzioni che ricevono devono sempre essere semplici, come "Uccidi tutti quelli che entrano in questa stanza". Uno scheletro continua ad attaccare fino a che non viene distrutto, poiché è per questo che è stato creato. La minaccia rappresentata da un

gruppo di scheletri dipende principalmente dal loro numero.



Tratti dei non morti: è immune ad effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un TS Tempra, a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristiche, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se consenziente. Ha anche scurovisione fino a 18 metri.

Riduzione del danno 5/contundente: Se viene colpito con armi non contudenti, sottrarre 5 al danno complessivo.

▪ ARACNIDE MECCANICO

Dadi Vita: 5D8+ 8 (40 PF)

Iniziativa: +3

Velocità: 12m

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 15, sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +5/+10

Attacco completo: morso +7, 2 arto a falce +5 (1d10+5; 1d8+3; 1d8+3)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: critico migliorato 19-20 X3 su ogni attacco

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +6, Vol + 3

Abilità: Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, tratti dei costrutti

▪ PULCI METALLICHE

Dadi Vita : 10D10 (100 PF)

Iniziativa: +10

Velocità: 12m

Classe Armatura : 19 (-1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 15, sprovvista 13

Attacco base/Lotta :+5/+10

Attacco : sciame

Attacco completo: Sciame 1d8 + distrazione (concentrazione CD13)

Spazio/Portata : 3 m/1,5 m

Attacchi speciali

Tiri salvezza : Temp +7, Rifl +6, Vol + 3

Caratteristiche : tratti dei costrutti, debolezza elettrica

▪ DUNETH WHARREIL

Taglia	Non morto medio	
Punti Ferita	200 pf	
Attacco base / Lotta	+9	
Attacchi	Artiglio +7 in mischia (2d8+7)	
Attacco completo	Artiglio +7 in mischia (2d8+7)	
Attacco Speciale	Portata arcana, assorbimento magico, potenza degli incantesimi +1, tratti drow, immunità, Resistenza agli incantesimi 21, resistenza allo scacciare +4, tratti del non morto	
Classe Armatura	20	
Contatto	20	
Sprovvista	18	
Portata	1.5 m	
Qualità	Trasformazione curativa, guarigione rapida 5, resistenza allo scacciare +2, tratti dei non morti	
Abilità	Alchimia +24, Ascoltare +9, Cercare +9m, Concentrazione 14, conoscenze arcane +24, conoscenze dei piani +15, conoscenze storia +15, osservare +9, sapienza magica +26	
Iniziativa	+2	
Velocità	9m	
Tiri Salvezza	Tempra	+4
	Riflessi	+6
	Volontà	+14
Caratteristiche	For 15, Des 14, Cos 14, Int 22, Sag 5, Car 17	

COMPORAMENTO

Se fosse al pieno delle sue facoltà mentali, Duneth sarebbe una sfida insormontabile per gli eroi di quest'avventura, ma lo scontro secolare con la Lama dell'Arte l'ha reso folle, facendogli completamente perdere il lume della ragione. Di tutte le sue capacità magica, non userà che

- 0-frastornare,
- 1-dardo incantato,
- 2-spaventare,
- 3-lentezza,
- 4-debilitazione,
- 5-dardo incantato rapido

ma **solo** se supererà una prova di
[Concentrazione CD 25]

