



BESTIARIO AGGIUNTIVO

BENVENUTI AL BESTIARIO AGGIUNTIVO DI *PATHFINDER SAGA RITORNO DEI SIGNORI DELLE RUNE*! ALL'INTERNO DI QUESTE PAGINE TROVERETE LE CREATURE E I MOSTRI CITATI NEGLI INCONTRI DELLA SAGA TRATTI DA *PATHFINDER ROLEPLAYING GAME BESTIARY 5*, *PATHFINDER ROLEPLAYING GAME BESTIARY 6*, *PATHFINDER ROLEPLAYING GAME MONSTER CODEX* E *PATHFINDER ROLEPLAYING GAME PLANAR ADVENTURES*. OLTRE ALL'USO RICHIESTO DALLA TRAMA DELLA SAGA, QUESTE CREATURE E MOSTRI POSSONO ESSERE USATI PER FAR AFFRONTARE AI VOSTRI GIOCATORI NUOVI PERICOLI DURANTE LE LORO ESPLORAZIONI DEL MONDO DI GIOCO.

COMBUSTO

Gli abiti di questa creatura sono carbonizzati e fusi, mentre la sua carne è un inferno di fiamme circondate da un nero fumo oleoso.

COMBUSTO

GS 3



PE 800

NM non morto Medio (fuoco)

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +9

Aura fetore (CD 13, 10 round), grido d'agonia (3 m, CD 13)

DIFESA

CA 15, contatto 11, impreparato 14 (+1 Des, +4 naturale)

pf 32 (5d8+10)

Temp +2, **Rifl** +4, **Vol** +5

Immunità fuoco, tratti dei non morti

Debolezze suscettibile all'acqua, vulnerabile al freddo

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia 2 schianti +6 (1d6+3 più 1d6 e combustione)

Distanza deflagrazione di fuoco +4 contatto (3d6 fuoco)

Attacchi speciali combustione, deflagrazione di fuoco

STATISTICHE

For 17, **Des** 13, **Cos** -, **Int** 1, **Sag** 12, **Car** 13

Att base +3; **BMC** +6; **DMC** 17

Talenti Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza

Abilità Percezione +9

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario o effigie (2-6)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Combustione (Sop) Maledizione-schianto; TS Temp CD 13; *insorgenza* immediato; *frequenza* 1/round; *effetto* 2d6 danni da fuoco che ignora la resistenza al fuoco; *cura* 1 TS. Una creatura che scenda sotto 0 punti ferita per questa maledizione prende fuoco spontaneamente e muore all'istante. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Deflagrazione di Fuoco (Mag) Questa capacità ha un raggio di 9 metri e può essere utilizzata a volontà come azione standard.

Grido d'Agonia (Str) Un combusto emette urla di continua agonia, che costringono ogni creatura entro 3 metri a superare un tiro salvezza su Volontà con CD 13 per non essere stordita per la paura per 1d4 round. Una creatura non può subire gli effetti del grido d'agonia dello stesso

combusto più di una volta ogni 24 ore. Questo è un effetto di paura e di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Suscettibile all'Acqua (Str) Si può utilizzare una boccetta d'acqua come arma a spargimento contro un combusto, infliggendo 1d4 danni se colpito oppure 1 danno in caso di spargimento. L'acqua santa infligge il doppio dei danni a un combusto. L'acqua piovana infligge 1d6 danni per round a un combusto, e l'immersione in acqua gli infligge 6d6 danni per round. Nonostante ciò, i fuochi



sopranaturali che ardono in un combusto non possono essere estinti semplicemente con l'acqua e questa, da sola, non può mai ridurre un combusto a meno punti ferita del suo numero di Dadi Vita (quindi 5 pf per la maggior parte dei combusti).

Per la maggior parte, gli studiosi del bizzarro considerano i resoconti di combustioni spontanee alla stregua di leggende popolari nate dalla superstizione. Tuttavia, coloro che possiedono una conoscenza profonda dell'occulto sanno che è possibile che una persona senta arrivare una febbre improvvisa e scopra che il calore nel suo corpo giunge a livelli incredibili, fino a quando non esplode in fiamme e non muore, lasciando dietro di sé solamente un corpo carbonizzato. Le morti improvvise e violente di questi individui rendono più semplice il compito delle forze oscure di rianimare i loro corpi e talora le vittime ritornano dai morti di loro spontanea volontà.

Quale che sia la modalità del loro ritorno, le creature non morte conosciute come combustis patiscono tutte i segni rivelatori della loro dipartita: i loro corpi ardono costantemente e le loro carni essiccate non vengono mai del tutto consumate dalle fiamme. Sbuffi turbolenti di fumo, denso del fetore di pelle e capelli bruciati, li circondano in ogni istante e possono rivelare la loro presenza a ben più di un chilometro di distanza. Questi orrori impacciati possono presentarsi in un luogo che abbia una particolare affinità con i non morti, ma si sa che si aggirano nei pressi dei corpi d'acqua, nel tentativo di estinguere le fiamme che hanno strappato via le loro vite, anche se non provano mai a compiere atti autodistruttivi quando affrontano dei viventi.

Un combusto tipico ha la stessa altezza che aveva in vita, ma pesa meno della metà perché la maggior parte del suo corpo e dei suoi muscoli si è trasformata in cenere.

CUORE INFRANTO

Otto zampe fatte di ossa fratturate emergono da questo cagionevole cuore pulsante, tenendolo in piedi come se fosse un ragno. Il sangue essuda da quest'organo luccicante.

CUORE INFRANTO GS 4   

PE 1.200

CM non morto Minuscolo

Iniz +8; **Sensi** percezione cieca 9 m, scurovisione 18 m;
Percezione +8

DIFESA

CA 18, contatto 16, impreparato 14 (+4 Des, +2 naturale, +2 taglia)

pf 37 (5d8+15)

Temp +4, **Rifl** +7, **Vol** +6

Capacità difensive resistenza ad incanalare +2; **Immunità** tratti dei non morti

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m

Mischia morso +9 (1d6+6/19-20 più maledizione e sanguinamento)

Spazio 0,75 m; Portata 0 m

Attacchi speciali fauci seghettate, morso del cinico, sanguinamento (1d6)

Capacità magiche (LI 4°; concentrazione +7)

A volontà-aprire/chiedere, immagine silenziosa (CD 14), suono fantasma (CD 13)

3/giorno-disperazione opprimente (CD 16), intralciare (CD 14), svanire^{GG}, vuoto di memoria^{GG} (CD 14)

1/giorno-animare morti

STATISTICHE

For 19, **Des** 18, **Cos** -, **Int** 7, **Sag** 15, **Car** 16

Att base +3; **BMC** +5; **DMC** 19 (31 contro sbilanciare)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei

Abilità Furtività +20, Intuizione +14, Percezione +8, Scalare +12; **Modificatori razziali** +4 Intuizione

Linguaggi Comune (non può parlare)

QS triste penombra

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o tragedia (3-6 più 2-12 zombi)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Fauci Seghettate (Sop) Il morso di un cuore infranto minaccia un colpo critico con un tiro di 19-20. Se un cuore infranto conferma un colpo critico col suo morso, infligge anche un livello negativo. Questo livello

negativo può essere rimosso superando un tiro salvezza su Tempra con CD 15. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Morso del Cinico (Sop) Il morso di un cuore infranto maledice la vittima con una forma di apatia, a meno che quella non superi un tiro salvezza su Volontà con CD 15. La vittima è costantemente affaticata e non può ottenere benefici dai bonus morali. Oltre ai normali metodi per rimuovere maledizioni, questo caso particolare può essere rimosso con l'incantesimo *calmare emozioni* o bevendo un *elisir d'amore*. Questo è un effetto di influenza mentalemaledizione, emotiva emotivo e di maledizione influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Triste Penombra (Sop) La presenza di un cuore infranto fa crescere rampicanti innaturali e spinosi. Dopo 5 giorni, l'area abitata da un cuore infranto diventa fredda, oscura e dall'aria stantia. Questo effetto funziona come un *miraggio arcano* permanente (CD 18) con un livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita del cuore infranto. I cuori infranti in genere usano questa capacità per nascondere le entrate delle loro tane, ma anche per far sembrare cupi e deprimenti i loro regni. Un cuore infranto può mantenere solo una triste penombra alla volta e mentre si trova al suo interno le CD dei tiri salvezza contro le sue capacità magiche aumentano di 1.

I cuori infranti, creature malvagie guidate da infelicità e sofferenza, sorgono dalle anime di coloro che muoiono quando il loro amore diventa tragico:

amanti sventurati che si sono suicidati, vittime di relazioni violente e di scontri familiari finiti nel sangue. Nella morte, il loro spirito testardo si concentra unicamente nel cuore, animando quest'organo ormai morto e causandone la fuoriuscita dal corpo, per dedicarsi a distruggere tutto ciò che gli era caro in vita.

Benché questi non morti angoscianti godano nell'affondare le loro zanne nella carne viva, i cuori infranti si nutrono della tristezza più che della carne e basta la loro presenza per trasformare qualsiasi area in un labirinto di disperazione e di trappole mortali. Magari potrebbero voler rintracciare e assassinare i loro ex amanti, ma altrettanto spesso si limitano ad appostarsi in una casa o in una comunità per elargire sfortuna e disprezzo, nonché per banchettare con la rabbia e la tristezza che ne derivano. La loro taglia ridotta e la capacità di intromettersi nei ricordi e nelle emozioni dei viventi consentono loro di rimanere nascosti per anni, o anche di perseguire una famiglia per intere generazioni.

Il corpo centrale di un cuore infranto è grande quasi il doppio del cuore di un umano in salute, con un numero di zampe ossute compreso tra 7 e 10; le zampe misurano fino a 60 centimetri e ricordano quelle di un ragno.



GOBLIN PARLA-RANE

I parla-rane, terrore delle paludi, spaventano anche i combattenti goblin più coraggiosi con i loro misteriosi poteri.

GOBLIN PARLA-RANE

GS 5

PE 1.600

Goblin fattucchiere 6 (*Guida del Giocatore* 49)

NM umanoide Piccolo (goblinoide)

Iniz +3; **Sensi** scurovisione 18 m; Percezione +7

DIFESA

CA 19, contatto 15, impreparato 16 (+4 armatura, +3 Des, +1 deviazione, +1 taglia)

pf 47 (6d6+24)

Temp +5, **Rifl** +6, **Vol** +7

ATTACCO

Velocità 9 m

Mischia pugnale +2 (1d3-2/19-20)

Distanza giavellotto +7 (1d4-2)

Attacchi speciali fatture (impregnare di veleno^{GM}, malocchio [-2, 6 round], megera palustre^{GM}, parlare con le fiere^{GM}, sfortuna [1 round])

Incantesimi da fattucchiere preparati (LI 6°;

concentrazione +9)

3°-intermittenza, fulmine (CD 16), sputare veleno^{GM} (CD 16)

2°-banchetto di cenere^{GG} (CD 15), invisibilità, rovina gelida^{GG} (CD 15), vomitare sciame^{GG}

1°-armatura magica, comando (CD 14), foschia occultante, sonno (CD 14)

0 (a volontà)-frastornare (CD 13), individuazione del magico, luci danzanti, tocco di affaticamento (CD 13)

Patrono inganno

TATTICHE

Prima del combattimento Il parla-rane lancia *armatura magica*.

Durante il combattimento Un parla-rane usa *intermittenza* e *invisibilità* per evitare gli avversari in mischia, e attacca con fatture e incantesimi a distanza.

Statistiche base Senza *armatura magica*, le statistiche del parla-rane sono **CA** 15, contatto 15, impreparato 12.

STATISTICHE

For 6, **Des** 17, **Cos** 14, **Int** 16, **Sag** 12, **Car** 8

Att base +3; **BMC** +0; **DMC** 14

Talenti Fattura Extra, Mescere Pozioni, Robustezza

Abilità Artigianato (alchimia) +9, Cavalcare +7, Furtività +17, Intimidire +8, Nuotare +1, Percezione +7, Sapienza

Magica +12; **Modificatori razziali** +4 Cavalcare, +4 Furtività

Linguaggi Comune, Gigante, Goblin, Orchesco

QS famiglia del fattucchiere (rana)

Dotazioni da combattimento antitossina (2), bastoni di fumo (2), borse dell'impedimento (2), fuochi dell'alchimista (2), *pozioni di alterare se stesso* (2), *pozione di bolla d'aria*^{GG}, *pozioni di camuffamento fantasma* (2), *pozioni di cura ferite moderate* (3), *pozione di protezione dalle fatture*, *pozione di volare*; **Proprietà** *anello di protezione*+1, cibo avvelenato delizioso (0,5 kg), giavellotto, *mantello della resistenza*+1, pugnale, 79 mo



I parla-rane fanno parte dei goblin più temuti tra tutti: molti non vogliono nemmeno essere in buoni rapporti con questi fattucchieri. I parla-rane sono crudeli e audaci. Si dice che ogni due settimane facciano un bagno nel fango, tra le sanguisughe, per confermare la loro dedizione al loro patrono, dio del sudiciume e del sangue: considerando la loro carnagione pallida e l'aspetto emaciato, ben pochi metterebbero in dubbio questa voce. Questi misteriosi fattucchieri spesso vivono in solitudine, oppure si circondano di accoliti e servitori goblin terrorizzati, forniti loro da qualche capotribù superstizioso.

Ogni goblin fornirà una risposta diversa alla domanda sul perché abbia timore dei parla-rane. Vi sono leggende secondo cui i parla-rane non sono veri goblin, ma fantasmi delle paludi camuffati. Altri sosten-

gono che si tratti senz'altro di goblin, che però sono controllati da orribili sanguisughe cerebrali, strisciate nel cervello attraverso le orecchie. Altri ancora sostengono che venerare il dio del sudiciume sia abbastanza terrificante di per sé.

A prescindere dalla loro origine, i parla-rane sono potenti incantatori che rigurgitano sciami di creature delle paludi, pronte a eseguire il loro volere, e friggono i servitori disobbedienti con fulmini sfrigolanti. Le uniche creature mortali che un parla-rane rispetta davvero sono (naturalmente) le rane, per cui molti tengono addosso una rana o un rospo in ogni momento. Tuttavia, l'aspetto più terrificante dei parla-rane è che non sembrano conoscere quella paura che è onnipresente nella vita di tutti gli altri goblin.

GRANDE ANTICO, TAWIL AT'UMR

Un mantello grigio e un velo oscurano questa forma umanoide, salvo che per una massa schiumosa di bolle e tentacoli che si estendono verso il basso.

TAWIL AT'UMR	GS 30			
PE 9.830.400				
CN esterno grande (caotico, extraplanare, Grande Antico)				
Iniz +27; Sensi scurovisione 36 m, vedere nell'oscurità, visione del vero; Percezione +49				
Aura mantello di caos (CD 30), presenza impronunciabile (90 m, CD 39)				
DIFESA				
CA 49, contatto 37, impreparato 35 (+10 cognitivo, +13 Des, +4 deviazione, +12 naturale, +1 schivare, -1 taglia)				
pf 752 (35d10+560); guarigione rapida 30				
Temp +31, Rifl +36, Vol +34				
Capacità difensive amorfo, demenza (CD39), fortificazione dimensionale, immortalità, libertà di movimento;				
Immunità danno alle caratteristiche, effetti di controllo mentale, effetti di morte, freddo, invecchiamento, malattia, paralisi, pietrificazione, risucchio di caratteristica, risucchio di energia, sonico; Resistenze acido 30, elettricità 30, fuoco 30; RI 41				
ATTACCO				
Velocità 18 m, volare 36 m (perfetto)				
Mischia 2 schianti +51 (2d8+17 più distorsione temporale), 4 tentacoli +49 (6d6+8/19-20 più afferrare)				

Spazio 3 m; **Portata** 3 m (9 m con i tentacoli)

Attacchi speciali comandare gli antichi, maestria dei portali, mescolare vite, potere mitico (10/giorno, impulso +1d15), sogni dimensionali, stritolare (6d6+25)

Capacità magiche (LI 30°; concentrazione +42)

Permanenti-libertà di movimento, linguaggi, mantello del caos (CD 30), visione del vero

A volontà- dissolvi magie superiore, incubo^M, inviare^M, proiezione astrale, serratura dimensionale^M, sogno^M, spostamento planare^{GM} (CD 29), teletrasporto interplanetario^{GM}, teletrasporto degli oggetti (CD 29)

3/giorno-esigere (CD 30), disintegrazione^M rapida (CD 28), fuorviare^M rapido (CD 28), regressione mentale rapida (CD 27),

1/giorno-cancello, desiderio^M, evocare (livello 9, 2 antichi 100%), fermare il tempo^M, microcosmo^{AO} (CD 31)

M Incantesimo mitico

STATISTICHE

For 44, **Des** 36, **Cos** 43, **Int** 35, **Sag** 32, **Car** 35

Att base +35; **BMC** +53; **DMC** 91 (non può essere atterrato)

Talenti Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (disintegrazione, fuorviare, regressione mentale) Critico Focalizzato, Critico Incapacitante, Critico Migliorato (tentacolo), Disarmare Superiore, Disarmare Migliorato, Maestria in Combattimento, Mobilità, Multiattacco,

Riflessi in Combattimento, Schivare, Spaccare Migliorato, Spaccare Superiore

Abilità Acrobazia +48, Camuffare +47, Conoscenze (arcane, geografia, ingegneria, natura, storia, religioni) +47, Conoscenze (piani) +50, Diplomazia +47, Furtività +47, Intimidire +47, Intuizione +49, Percezione +49, Raggiare +50, Sapienza Magica +47, Utilizzare Oggetti Magici +47, Volare +57 ;

Linguaggi Aklo, telepatia 1,6 km, *linguaggi*

QS cognizione ultraterrena

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario (unico)

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Comandare gli Antichi (Sop) Tawil at'Umr ha ottenuto l'obbedienza di una razza di immortali inferiori conosciuti come gli antichi, creature simili a lui ma dal minore potere. Un antico è un hundun con l'archetipo semplice mitico invincibile (*Avventure Mitiche* 228) che è nativo del Piano Materiale. In aggiunta all'abilità di Tawil at'Umr di evocare gli antichi al suo fianco, ogni comando pronunciato o mandato telepaticamente da lui a un qualsiasi antico (ma non a un normale hundun) deve essere eseguito senza alcuna domanda (e senza nessun tiro salvezza).

Distorsione Temporale (Sop) Una creatura colpita da uno degli schianti di Tawil at'Umr deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 39 o entrare in uno stato di animazione sospesa come quello creato da una *stasi temporale*. Questa condizione non può essere rimossa tramite *dissolvi magie* e *libertà di movimento* non offre alcuna protezione. Libertà può terminare immediatamente questo effetto così come il tocco di Tawil at'Umr. Una volta ogni 24 ore, una creatura distorta può tentare un nuovo tiro salvezza su Tempra con CD 39 per terminare l'effetto, altrimenti l'effetto rimane permanentemente. Il Tiro Salvezza è basato su Carisma.

Fortificazione Dimensionale (Str) Tawil at'Umr non può essere obbligato a viaggiare tramite teletrasporto se non lo desidera.

Immortalità (Str) Se Tawil at'Umr

viene ucciso, Yog-Sothoth può immediatamente creare un nuovo avatar. Il nuovo Tawil at'Umr solitamente non riappare dove è stato ucciso e non cerca vendetta contro coloro che hanno abbattuto il suo predecessore. Solitamente.

Maestria dei Portali (Sop) Tawil at'Umr percepisce quando una creatura sta per teletrasportarsi nelle sue vicinanze (nel raggio della sua presenza impronunciabile) o quando un portale si sta per aprire. Se lo desidera, Tawil at'Umr può bloccare il teletrasporto o il portale come un'azione immediata. Il creatore dell'effetto deve superare un test dell'incantatore contro la resistenza agli incantesimi di Tawil at'Umr o l'effetto è impedito.

Mescolare Vite (Sop) Una volta per giorno, come azione di round completo, Tawil at'Umr può mescolare la mente di una creatura toccata (il bersaglio) con una qualsiasi creatura (ospitante) che Tawil at'Umr ha colpito con i



sogni dimensionali. Il bersaglio può resistere superando un tiro salvezza su Volontà con CD 39. Se la creatura fallisce il tiro, il suo corpo scompare (lasciando ogni oggetto che stava portando indosso) e la sua mente inizia ad essere intrappolata nel corpo della creatura ospitante. Il bersaglio può osservare il mondo tramite l'ospitante ma non può controllare le sue azioni. Nel tempo, o a certe condizioni, il bersaglio può prendere controllo delle azioni dell'ospitante, ma questi casi sono rari e richiedono secoli per accadere (solitamente l'ospitante muore prima che il bersaglio possa esercitare una tale influenza). Per gli altri, è difficile scoprire quale corpo tra gli infiniti pianeti che Tawil at'Umr ha visto possa essere scelto per ospitare la mente del bersaglio. Questo è un effetto di controllo mentale e maledizione. Il tiro salvezza è basato su Carisma.

Presenza Impronunciabile (Sop) Fintanto che rimane avvolto nel suo mantello, la presenza impronunciabile di Tawil at'Umr è soppressa, ma non appena attacca o mostra la sua vera forma, ogni creatura all'interno del raggio che fallisce un tiro salvezza su Volontà con CD 39 viene posto nella sua realtà soggettiva, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo di *microcosmo* (*Avventure Occulte* 187). Una creatura immune agli effetti di controllo mentale che fallisce il tiro salvezza contro questo effetto è invece incapacitata per 1d6 round. Questo è un effetto di influenza mentale fantasma. Il tiro salvezza è basato su Carisma.

Sogni Dimensionali (Sop) Quando Tawil at'Umr usa la sua capacità magica di *incubo*, può bersagliare una qualsiasi creatura che ha subito una delle sue capacità magiche o soprannaturali o una qualsiasi creatura che abbia mai viaggiato tramite un incantesimo di *cancello*, a prescindere dalla distanza. In aggiunta agli effetti di *incubo*, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 39 o morire, solo per reincarnarsi un istante dopo in un nuovo corpo presente su un altro mondo. Questo è un effetto di controllo mentale e morte. Il tiro salvezza è basato su Carisma.

Tawil at'Umr è un Grande Antico particolare, dato che è una proiezione fisica della volontà di uno dei più potenti Dei Esterni: Yog-Sothoth. Come avatar di questa divinità, Tawil at'Umr insegue i suoi obiettivi attraverso il Piano Materiale e le dimensioni che lo intersecano in modi fuori dalla portata di comprensione dei mortali. Tawil at'Umr solitamente non risponde agli attacchi scomodando la sua grande abilità e solita-

mente ignora gli attaccanti o semplicemente si sposta su un altro punto del multiverso: le ragioni di perché e come lo fa sono imperscrutabili, così come i piani che ha per la realtà. Alcuni studiosi pensano che Tawil at'Umr sia poco meno che un effetto collaterale della presenza di Yog-Sothoth sulla realtà avvenuto quando gli Dei Esterni sono usciti dall'universo. Anche se fosse questo il caso, la conoscenza della realtà di Tawil at'Umr è vasta e molti hanno visto l'avatar alla ricerca di segreti.

Tawil at'Umr appare come una figura stretta in un mantello e approssimativamente della stessa forma dell'osservatore, anche se più grande: quando viene visto da un umanoide è altro 3,5 metri: Quando apre il mantello, si rivela essere una massa di protoplasma capace di prendere molte forme e composizioni, alcuni delle quali non dovrebbero esistere.

IL CULTO DI TAWIL AT'UMR

Solo pochi conoscono dell'esistenza di Tawil at'Umr, molti meno adorano questo Grande Antico. Molti di quelli che lo adorano, lo fanno nella sua vera forma, Yog-Sothoth. Coloro che scelgono di esaltare questo avatar meno potente ma più diretto, tendono a farlo solitariamente e non è conosciuto alcun culto organizzato di Tawil at'Umr. Quelli che lo adorano specificatamente cercano di donarsi a Tawil at'Umr e di impressionare l'avatar.

Il simbolo di Tawil at'Umr è una spirale nera dentro un esagono e la sua arma preferita è la daga. Il Grande Antico permette l'accesso ai domini del Caos, Conoscenza, Viaggio e Vuoto e ai sotto domini dell'Arazzo Oscuro, EsplorazioneGG, NotteGG e Stelle.

IRII

Quest'entità bizzarra e sconcertante sembrerebbe un umano esile e aggraziato, se non fosse per i suoi tratti da insetto e per le ali leggere e luccicanti.

IRII

GS 19



PE 204.800

LN o CN esterno Medio (extraplanare, mutaforma)

Iniz +12/+2; impulso temporale; **Sensi** scurovisione 18 m;

Percezione +31

Aura aura del fato (9 m)

DIFESA

CA 34, contatto 26, impreparato 25 (+7 cognitivo, +8 Des, +1 deviazione, +8 naturale)

pf 333 (23d10+207); guarigione rapida 10

Temp +16, **Rifl** +22, **Vol** +18

Capacità difensive cognizione temporale, eludere migliorato, *libertà di movimento*, maestria temporale, momento ghiacciato; **RD** 15/caotico o legale (vedi testo); **Immunità** *lentezza*, malattia, paralisi, stordimento; **RI** 30

ATTACCO

Velocità 18 m, volare 27 m (perfetta); (9 m, volare 18 m senza velocità)

Mischia 2 *spade lunghe in adamantio*+2 +31/+26/+21/+16 (1d8+10/17-20)

Attacchi speciali maledizione del tempo, manipolazione temporale

Capacità magiche (LI 19°; concentrazione +26)
Permanenti-*libertà di movimento*, *linguaggi*, *velocità*

A volontà-*teletrasporto superiore*
(solo se stesso più 25 kg di oggetti)

3/giorno-costrizione,
disintegrazione (CD 23),
dissolvi magie rapido,
immagine persistente
(CD 22), *immagine*
speculare rapida,
lentezza rapida
(CD 20), *miraggio*

arcano (CD 22), *sigillo di giustizia*

1/giorno-divinazione, *fermare il tempo*,
guarigione, *stasi temporale* (CD 25)

1/anno-desiderio

STATISTICHE

For 26, **Des** 27, **Cos** 28, **Int** 25, **Sag** 21, **Car** 24

Att base +23; **BMC** +31; **DMC** 57

Talenti Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*dissolvi magie*, *immagine speculare*, *lentezza*), Combattere con Due Armi, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere con Due Armi Superiore, Critico Migliorato (spada lunga), Doppio Taglio, Iniziativa Migliorata

Abilità Acrobazia +34, Camuffare +30, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (piani) +33, Conoscenze (storia) +33, Disattivare Congegni +34, Furtività +34, Intuizione +31, Percezione +31, Raggiare +33, Sapienza Magica +30, Utilizzare Congegni Magici +33, Volare +42

Linguaggi Abissale, Aklo, Celestiale, Comune; *linguaggi QS* cambiare forma (umanoide Piccolo o Medio, *alterare se stesso*)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Dimensione del Tempo)



Organizzazione solitario o coppia

Tesoro triplo (2 *spade lunghe in adamantio*+2, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Aura del Fato (Sop) Una creatura che termini il suo turno all'interno dell'aura del fato di un irii, che è di 9 metri di raggio, deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 28 per non essere costretto a dichiarare tutte le azioni che intraprenderà nel suo turno successivo, senza essere in grado di modificarle. Queste azioni vengono dichiarate come se si trattasse di azioni preparate. Se è impossibile completare un'azione dichiarata o se diventa impossibile eseguirla (come nel caso di eseguire un attacco completo su una creatura che non è più adiacente), si perde quell'azione. L'irii è consapevole di quali azioni intende intraprendere una creatura che subisce questo effetto. Un incantesimo anti-*individuazione* rende illeggibile il fato di una creatura e nega questo effetto. Gli irii sono immuni alle aure degli altri irii. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Impulso Temporale (Str) Un irii ottiene due turni per ogni round: uno al suo conteggio di iniziativa e un altro al suo conteggio di iniziativa -10.

Maledizione del Tempo (Sop) Un irii può riavvolgere o accelerare il flusso temporale di un bersaglio, menomandolo sotto il peso dell'età o inducendogli un'amnesia temporanea avendo riavvolto i suoi ricordi. Una creatura che subisca danni da un attacco con la spada di un irii diventa esausta o cade in uno stato di regressione mentale (come per l'omonimo incantesimo) per 1 round a causa di questo effetto, a meno che non superi un tiro salvezza su Tempra con CD 28. Non appena una creatura supera un tiro salvezza contro la maledizione del tempo di un irii, diventa immune alla maledizione del tempo di quel particolare irii per 24 ore. L'immunità all'invecchiamento magico impedisce questo effetto di maledizione. La CD del tiro salvezza è basata su Carisma.

Momento Ghiacciato (Sop) Fino a tre volte al giorno, con un'azione veloce, un irii può congelare il tempo intorno a sé per la durata del suo turno. Ciò non gli fornisce azioni aggiuntive, ma impedisce alle creature di intraprendere attacchi di opportunità o azioni preparate contro l'irii mentre questa capacità è attiva.

Cognizione Temporale (Str) Un irii ottiene un bonus cognitivo alla Classe Armatura pari al suo modificatore di Intelligenza (+7 per la maggior parte degli irii).

Maestria Temporale (Sop) Ogni volta che una creatura

entro 18 metri da un irii utilizza *fermare il tempo*, l'irii può agire normalmente come se avesse lanciato lui *fermare il tempo*. Poiché né l'irii né l'incantatore sono congelati nel tempo, ciascuno di loro può prendere come bersaglio l'altro e influenzarlo con attacchi, incantesimi e altri effetti che crea, ma nessuno dei due può influenzare le creature congelate per la durata di *fermare il tempo*. Questa capacità funziona anche se l'irii è impreparato o non è consapevole del suo avversario.

Inoltre, un irii può sempre intraprendere azioni in un round di sorpresa.

Manipolazione Temporale (Sop) Le specifiche capacità di manipolazione temporale di un irii dipendono dal suo allineamento.

Gli irii caotici possono riavvolgere il tempo con un'azione immediata 3 volte al giorno, quando vengono colpiti da un incantesimo, da una capacità magica o da un attacco, negando tutti i danni e gli effetti dell'azione che ha innescato la manipolazione temporale. Gli incantesimi che predicono il futuro (come *colpo accurato*, *divinazione*, *momento di prescienza*, *presagio* e *previsione*) non sono in grado di percepire gli irii caotici e non forniscono benefici o informazioni su di loro.

Gli irii legali appesantiscono i loro avversari con la conoscenza dei loro inesorabili futuri. Una creatura deve tirare due volte e prendere il risultato più basso ai tiri per colpire e alle prove di livello dell'incantatore per superare la resistenza agli incantesimi di un irii legale, e non può utilizzare alcuna capacità per costringere l'irii a ritirare un d20 che ha avuto successo o a tirare più volte e prendere il risultato più basso.

Gli irii provengono dalla Dimensione del Tempo, ma spesso vengono confusi con angeli o folletti. Presentano due varianti distinte, che dipendono dal credo e dal ruolo che queste creature hanno rispetto al tempo; le due tipologie di irii sono in eterno conflitto a causa delle loro diverse filosofie. Gli irii che considerano il tempo come qualcosa di rigido e immutabile sono legali neutrali e si fanno chiamare Fati; hanno teste animalesche (in genere grossi felini, sciacalli, tori o scarafaggi) e ali di vetro e oro, con occhi eternamente spalancati tutt'intorno al collo. Gli irii che considerano il tempo un'entità elastica ed entropica sono caotici neutrali e si fanno chiamare Fortune; hanno facce umane, corna dorate e ali da insetto. Per via delle loro costanti schermaglie etiche, questi due aspet-

ti sono stati considerati due specie del tutto diverse, fino a quando non si è osservato un Fato che letteralmente si spaccava a metà per far uscire dal suo corpo una Fortuna. Ulteriori studi hanno confermato che le Fortune possono altresì divenire più rigide nel loro aspetto e trasformarsi in Fati. Non si sa cosa scateni questi cambi d'aspetto, ma parlare con gli irii fa intuire che all'interno di un singolo irii potrebbero celarsi numerosi Fati e Fortune, e che questi appaiono come creature diverse solo perché i loro aspetti sono filtrati dalle grezze percezioni che i mortali hanno del tempo e della realtà.

Gli irii sono creature gregarie, nonostante le loro mentalità aliene. Pur rimanendo per lo più nella Dimensione del Tempo, a combattere per distruggere o preservare linee temporali alternative che non sono mai divenute realtà, si sa anche che indossano spoglie mortali per camminare sul Piano Materiale. I divinatori e tutti coloro che si appassionano al tempo, così come tutti gli eventi storici principali, attraggono gli irii e a volte li supplicano di trattenersi e collaborare per obiettivi specifici. I Fati ritengono che tanto il passato quanto il futuro siano prestabiliti e considerano come una minaccia di proporzioni globali ogni cosa che tenti di modificarli; supportano la realizzazione di profezie e destini e perseguono coloro che vorrebbero alterare la storia. Le Fortune si diletano a destabilizzare gli eventi predeterminati e anche a modificare

impercettibilmente gli eventi già trascorsi, rimescolando porzioni di storie alternative nella linea dei fatti, per sostituire eventi ormai resi impossibili dalle interferenze temporali. Tutti gli irii si preoccupano tuttavia di preservare il flusso del tempo: Fati e Fortune dissentono sull'elasticità del tempo, ma concordano sul fatto che questo dovrebbe fluire liberamente, conducendo dalle azioni del passato alle conseguenze del futuro. Pertanto, essi si coalizzano sempre per difendere la linea temporale da eventi e poteri che potrebbero divorare il passato, cancellare il futuro o distruggere la stessa integrità del tempo, frantumando l'esistenza in una infinita serie di paradossi temporali.

Benché solo di rado siano malevoli nelle loro azioni, gli irii sono comunque pericolosi per ogni punto di vista. Il loro rapporto col tempo comporta il fatto che raramente considerano la morte di una creatura come una vera e propria conclusione, cosa che talvolta li fa agire in modo disumano nei confronti degli altri. Gli irii possono essere patroni straordinari se provano un interesse per qualcuno, in particolare per gli studiosi che vanno in cerca di misteri al di là del multiverso conosciuto, ma tali misteri in genere non sono salutari per le menti dei mortali... e non c'è alcun modo per sfuggire alle attenzioni di un irii, una volta che le si sono ottenute.

In media, un irii è alto 1,80 metri e pesa 75 kg nella sua forma pura.

MAGRO VIANDANTE

Questa figura pallida e lurida barcolla in avanti come se non controllasse del tutto i suoi arti contorti.

MAGRO VIANDANTE	GS 3	  
PE 800		
NM non morto Medio		
Iniz +2; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +7		
DIFESA		
CA 15, contatto 8, impreparato 15 (−2 Des, +7 naturale)		
pf 25 (3d8+12)		
Temp +5, Rifl −1, Vol +5		
Capacità difensive resistenza ad incanalare +2; RD 5/ tagliente; Immunità tratti dei non morti		
Debolezze disprezzo		

ATTACCO

Velocità 3 m, scalare 3 m, scavare 3 m

Mischia morso +4 (1d4+−2 più dolore), 2 artigli +4 (1d4+2 più dolore)

Attacchi speciali borbottio, colpo vendicativo, creare prole

STATISTICHE

For 15, **Des** 6, **Cos** −, **Int** 7, **Sag** 14, **Car** 19

Att base +2; **BMC** +4; **DMC** 12

Talenti Iniziativa Migliorata, Inseguire

Abilità Furtività +7, Percezione +7, Scalare +10,

Sopravvivenza +4 (+12 per seguire tracce); **Modificatori razziali** +4 Furtività, +8 Sopravvivenza per seguire tracce

Linguaggi Comune

QS allungo improvviso, andatura salda

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi terreno (terre selvagge)

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3-10)

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Allungo Improvviso (Str) Una volta al minuto un magro viandante, pur barcollando, può scattare in avanti e ottenere una velocità di 12 metri per 1 round.

Andatura Salda (Sop) La velocità di un magro viandante non è mai ridotta dal terreno difficile e la creatura può compiere un passo di 1,5 metri anche in quelle condizioni.

Borbottio (Sop) Ascoltare il borbottio e i gemiti angosciosi di un magro viandante è straziante. Una creatura che cominci il suo turno entro 3 metri da un magro viandante deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per non diventare scosso per 1 minuto. Fallire diversi tiri salvezza contro il borbottio di un magro viandante non potenzia questo effetto fino a spaventato. Questo è un effetto di paura, sonoro e di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Colpo Vendicativo (Str) Un magro viandante odia i mercanti, i pellegrini e tutti quegli altri che trascorrono molto tempo in viaggio sulle strade, per cui ottiene un bonus +2 ai tiri per colpire e alle prove di Percezione e Sopravvivenza contro questi bersagli.

Creare Progenie (Sop)

Qualsiasi creatura umanoide uccisa da un magro viandante diventa essa stessa un magro viandante al tramonto successivo, a patto che il corpo rimanga insepoltito e non si trovi entro in la linea di vista di una strada ben tenuta. Le progenie create in questo modo posseggono il libero arbitrio e non mantengono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Disprezzo (Str) Un magro viandante non può attraversare una strada ben tenuta. Può scavare al di sotto di essa oppure scalare al di sopra, ma non può attraversare una simile

barriera. Un magro viandante che si ritrovi contro la sua volontà su una strada ben tenuta deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 all'inizio di ogni round, oppure non sarà in grado di intraprendere alcuna azione.

Dolore (Sop) Una creatura danneggiata dal morso o dagli artigli di un magro viandante deve superare un tiro salvezza con CD 15 per non diventare barcollante per 1 round, a causa del dolore alle gambe e ai piedi. Le creature a contatto con il terreno subiscono una penalità -1 a questo tiro salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Il temuto magro viandante è un tipo di non morto che infesta le regioni in cui i viaggiatori hanno calpestato per molto tempo le strade. Le leggende sostengono che i magri viandanti risorgano dai resti di viaggiatori consumati che si sono perduti e poi sono morti per assideramento o di fame, patendo grande vergogna e umiliazione per essersi ritrovati in condizioni così inattese, al di là del tormento fisico.

I magri viandanti vanno in cerca dei viaggiatori per vendetta e sono propensi a banchettare con i piedi delle creature che massacrano, spesso lasciando che i loro corpi mutilati risorgano come magri viandanti al successivo calar del sole. È raro trovare magri viandanti con i piedi intatti, ma anche quei pochi esemplari così fortunati da conservare tutte le loro dita dei piedi sono lenti e maldestri.

I magri viandanti sono particolarmente temuti nelle società nomadiche e ci sono molti racconti popolari su come queste creature non morte inseguano senza tregua coloro che commettono dei crimini. Le storie più comuni s'incentrano su un cacciatore che abbandona un suo compagno nelle terre selvagge e poi prospera grazie ai profitti della sua caccia per un anno intero, prima che il compagno tradito lo raggiunga e lo uccida nel sonno. Esistono molte varianti di questa storia, ma si concentrano tutte inevitabilmente sui temi del tradimento e dell'inseguimento senza sosta.



MEZLAN

Una massa amorfa si contorce fino ad assumere una forma umanoide. Quando si stabilizza, emergono intricati dettagli.

MEZLAN GS 14   

PE 38.400

N melma Media (mutaforma)

Iniz +11; **Sensi** vista cieca 36 m; Percezione +20

DIFESA

CA 30, contatto 18, impreparato 22 (+7 Des, +12 naturale, +1 schivare)

pf 195 (17d8+119); rigenerazione 5 (acido)

Temp +12, **Rifl** +14, **Vol** +11

Immunità tratti delle melme; **RI** 25

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 6 m, nuotare 6 m

Mischia 2 armi morfiche +22 (2d8+10)

Distanza arma morfica +19 (2d8+10)

Attacchi speciali accumula incantesimi (*armatura magica*, *dissolvi magie*, *fulmine a catena* [CD 19]), attacco furtivo +3d6

STATISTICHE

For 30, **Des** 25, **Cos** 24, **Int** 15, **Sag** 18, **Car** 17

Att base +12; **BMC** +22; **DMC** 40

Talenti Allerta, Attacco Poderoso, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro

Abilità Acrobazia +15, Artista della Fuga +9, Camuffare +25, Furtività +25, Intuizione +20, Linguistica +11, Nuotare +18, Percezione +20, Raggiare +14, Scalare +18; **Modificatori razziali** +12 Camuffare, +4 Linguistica, +4 Furtività.

Linguaggi Aklo, Comune; discorso versatile

QS corpo morfico, nessun respiro, riserva di abilità

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Accumula Incantesimi (Sop) Un mezlan può accumulare fino a 10 livelli di incantesimi che possono essere liberamente lanciati. Gli incantesimi infusi in un mezlan sono attivati con lo stesso tempo di lancio dell'incantesimo originale e sono lanciati al medesimo livello dell'incantatore di chi li ha infusi. Un mezlan può accumulare e usare incantesimi arcani, divini e

psichici e portare incantesimi infusi da diversi incantatori allo stesso tempo. Per attivare l'abilità, l'incantatore deve lanciare i suoi incantesimi sul mezlan come se li stesse accumulando in un oggetto come un *anello accumula incantesimi*. Il mezlan deve stare attento all'incantesimo, scegliere di abbassare la sua resistenza agli incantesimi e usare un'azione per assorbirlo. Solo incantesimi che hanno il mezlan come bersaglio possono essere accumulati; incantesimi ad area non possono essere accumulati. Se un mezlan ha assorbito già 10 livelli di incantesimo non ne può accumulare altri e ogni incantesimo di livello superiore a quello che il mezlan potrebbe portare è perso e colpisce normalmente il mezlan. Una volta che è accumulato, l'incantesimo può essere utilizzato come se fosse del mezlan.

Armi Morfiche (Sop) Un mezlan può manipolare il suo corpo per rappresentare una grande quantità di potenti armi portate dalle sue varie forme. Anche se le armi possono sembrare differenti, sono considerate tutte armi naturali e fanno lo stesso quantitativo di danni. Le armi metamorfiche causano danni taglienti, perforanti e contundenti e sono trattate come magiche ai fini della riduzione del danno. Una volta per round, un mezlan può estendere una sua parte per fare un attacco fino a 4,5 m con una delle sue armi morfiche. Un mezlan può anche attaccare con un'arma morfica anche lanciando una parte del suo corpo come proiettile con un incremento di raggio fino a 18 m (il mezlan riforma rapidamente le parti del suo corpo lanciate con quest'attacco, mentre le parti lanciate si riducono a una massa viscida dopo aver inflitto il danno al bersaglio).

Corpo Morfico (Sop) Con un'azione standard, un mezlan può assumere l'aspetto di una qualsiasi creatura Piccola o Media (tranne che creature con il sottotipo elementale, incorporeo o sciame dato che il corpo assunto deve essere solido). Quest'abilità cambia solo l'immagine esteriore del mezlan. Il suo tipo di creatura non cambia nella sua nuova forma; non ottiene alcuna capacità speciale della creatura e mantiene i suoi punteggi di caratteristica e abilità che sono descritti sopra. È un effetto di mutaforma.

Discorso Versatile (Str) Un mezlan ha talento per utilizzare linguaggi parlati. Dopo aver ascoltato parlare per 1 minuto una lingua che non conosce, un mezlan

può comprenderla. Dopo aver ascoltato un minuto addizionale, il mezlan può parlarla. La comprensione termina dopo 24 ore, prima di scomparire dalla mente mutabile del mezlan. Per comprendere lo stesso linguaggio le volte successive, deve ascoltarlo ancora per un minuto. Il mezlan non deve partecipare al discorso per usare questa capacità.

Riserva di Abilità (Str) Un mezlan ha una capacità speciale di risolvere i problemi. Cinque volte al giorno, può applicare un bonus +4 di competenza a qualsiasi prova di abilità, anche per quelle in cui non ha punti o quelle che hanno bisogno di addestramento. Un mezlan può usare ogni abilità, anche se normalmente richiederebbe un addestramento.

Creati da antichi arcanisti e ingegneri per servire come spie e truppe scelte, gruppi di mezlan furono impiegati in missioni di estrazione, infiltrazione e attacchi mirati su posizioni ben protette.

Alcuni studiosi credono che all'apice delle antiche società civili siano stati creati circa 1.500 mezlan. La difficoltà distruggerli ha portato gli studiosi a credere che ne esistano ancora la metà.

I mezlan oltrepassano il confine che separa i costrutti dalle melme, una mistura resa ancora più strana dal fatto che posseggono la loro vecchia e singolare personalità umana. Ogni mezlan è stato un soldato vivente esemplare, dotato di abilità superiori e intelligenza. Prima di essere scelti per questo nuovo compito, questi soldati hanno ricevuto un'approfondita spiegazione dei cambi che sarebbero arrivati e hanno firmato un contratto per servire come mezlan. Ciascuno fu sottoposto a numerose pratiche magiche e tecnologiche per estrarre la loro coscienza e preservarla al fine di iniettarla nella nuova forma. Qualche volta il processo non ha funzionato, risultando in un mezlan incompleto o difettoso. Sintomi di questi difetti non si sono rivelati fintanto che questi non sono stati schierati e

molti mezlan hanno abbandonato le loro missioni per seguire le loro misteriose agende.

Gran parte dei mezlan sono stati reclutati tra i ranghi militari e molti di loro hanno livelli di classi da combattente o di abilità; tuttavia, alcune di queste creature erano maghi che hanno venduto il loro talento magico per una forma amorfa vicina all'immortalità.

Senza il bisogno di mangiare, dormire o respirare, i mezlan sono praticamente immortali. Quando sono sconfitti in battaglia, semplicemente perdono fisicità e iniziano a mescolarsi con il suolo o nelle crepe del pavimento. Se il materiale che forma il mezlan non è contenuto in qualche modo o distrutto sottoponendolo a continuo danno da energia, la creatura rimane dormiente per 10 anni prima di riformarsi. Quando un mezlan si riforma, è trattato come se avesse 16 livelli negativi, questi livelli negativi sono rimossi alla frequenza di 1 per mese.

I mezlan conservano una porzione delle loro precedenti memorie ed esperienze, ma la quantità di queste memorie varia da individuo a individuo. Alcuni le riacquistano lentamente, altri ricordano immediatamente tutto dei loro precedenti sembianti, mentre altri non recuperano mai tutti i ricordi. Un mezlan che ricorda la sua vita ha solitamente alcuni livelli di classe, anche se deve essere notato che non tutte le abilità che gli umanoidi avevano in vita si trasferiscono direttamente alla melma mutaforma. Un'eccezione notevole sono le armi morliche del mezlan. Nonostante questi attacchi siano armi naturali e un mezlan perciò non possa effettuare attacchi ripetuti, un mezlan che abbia talenti o abilità di classe che potenziano specifiche armi potrà applicare gli effetti di questi talenti o abilità alle sue armi morliche, purché l'arma sia della giusta forma.

Per esempio, un mezlan con  Arma Focalizzata (spada lunga) otterrà un bonus +1 ai tiri per i suoi attacchi di arma morfica



qualora siano nella forma di spada lunga. Questo limiterà la categoria di danno inflitto da armi morfiche alla categoria di danno appropriata all'arma che sarà duplicata.

All'apparenza, i mezlan sembrano andare d'accordo l'uno con l'altro; tuttavia alle normali creature viventi appaiono spesso strani e innaturali sia nella forma che nel comportamento. Loro sono delle creature molto curiose che studiano tutto quello che incontrano, specialmente animali e umanoidi - uso frequente della loro riserva di abilità. Alcuni mezlan diventano affezionati a una particolare forma o corpo e lo usano abitualmente. Altri prendono dozzine di sembianze abituali e assumono la più appropriata per i particolari compiti che hanno necessità di completare, utilizzando apparenze e personalità come strumenti attraverso i quali compiere le loro attività quotidiane. Alcuni puristi mantengono una forma amorfa come un blob fino a che non abbiano bisogno di assomigliare a qualcosa'altro. Strani mezlan che sono impazziti negli anni,

cambiano costantemente la loro forma, passando attraverso centinaia di differenti sembianti.

DIVENTARE UN MEZLAN

Sebbene non siano costrutti, i mezlan sono ancora esseri creati: ognuno è uno spozalizio tra magia trasformativa e un'anima vivente. Solamente il costo proibitivo di creare un mezlan, non contando la scarsità di volontari, ha impedito ai creatori di realizzare migliaia o più di essi. La grande quantità di metalli rari necessari per creare un mezlan ha obbligato i loro creatori a garantire l'onore della trasformazione solamente ai migliori, aumentandone incredibilmente il valore. Il metodo complesso e dispendioso per creare un mezlan è stato a lungo dimenticato, ma voci riportano che uno di loro sappia come creare altri suoi simili. Altri racconti suggeriscono che il rituale per la creazione sia sopravvissuto fino ai giorni nostri in un deposito di antiche conoscenze a lungo dimenticato e nascosto nelle profondità dell'oceano.

OLIO TORBIDO

Questo cumulo vischioso scivola come una macchia d'inchiostro. Ha il colore del cielo notturno privo di stelle e promana un odore greve nell'aria circostante.

OLIO TORBIDO GS 6   

PE 2.400

N melma Grande

Iniz -5; **Sensi** vista cieca 18 m; **Percezione** -5

DIFESA

CA 4, **contatto** 4, **impreparato** 4 (-5 Des, -1 taglia)

pf 103 (9d8+63)

Temp +10, **Rifl** -2, **Vol** -2

RI 10/tagliente; **Immunità** elettricità, fuoco, tratti delle melme

ATTACCO

Velocità 3 m, **scalare** 3 m

Mischia schianto +15 (3d6+15 più pellicola nauseabonda)

Spazio 3 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali inferno torbido, pellicola nauseabonda

STATISTICHE

For 30, **Des** 1, **Cos** 24, **Int** —, **Sag** 1, **Car** 1

Att base +6; **BMC** +17; **DMC** 22 (non può essere sbilanciato)

Abilità Scalare +18

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo

Organizzazione solitario

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Inferno Torbido (Sop) L'olio torbido è volatile e infiammabile. Benché questa melma sia immune ai danni da fuoco e da elettricità, qualsiasi esposizione a uno di quei due tipi di energia, che sia comune o magica, lo fa bruciare in un'esplosione che infligge 5d6 danni da fuoco a tutte le creature e gli oggetti in un raggio di 6 metri (Riflessi CD 21 dimezza). Quando viene infiammato, un olio torbido perde la sua capacità pellicola nauseabonda, ma il suo attacco con lo schianto infligge 2d6 danni da fuoco aggiuntivi se va a segno e la melma ottiene l'attacco speciale bruciare (Riflessi CD 21 nega). Entrambe le CD sono basate sulla Costituzione. Quando è in fiamme, l'olio torbido produce un fumo che crea occultamento nello spazio dell'olio torbido e 1,5 metri oltre. Questo fumo funziona come una *nube di nebbia* nel raggio indicato. L'acqua non estingue le fiamme, ma qualsiasi danno da freddo o una folata

di vento o effetto simile le soffoca. Altrimenti, un olio torbido brucia per 1 minuto prima di tornare al suo stato originario. Mentre la melma è in fiamme, qualsiasi ulteriore danno da fuoco o da elettricità estende la durata ma non provoca esplosioni aggiuntive.

Pellicola Nauseabonda (Sop) Quando un olio torbido effettua con successo un attacco con lo schianto, riveste parte del suo bersaglio con una pellicola appiccicosa e puzzolente. Le creature che subiscono l'effetto devono superare un tiro salvezza su Tempra con CD 19 per non essere nauseate per 1d4+1 round. Superando il tiro salvezza, invece, rimangono nauseate solo per 1 round. Questo è un effetto di veleno. Un'altra creatura può intraprendere un'azione di round completo per scrostare parte della pellicola e ridurre la durata restante della condizione nauseato di 1 round.

L'olio torbido, un composto magico di pece e fuoco dell'alchimista, è una melma volatile e pericolosa. Va a caccia di sostanze animali e vegetali di cui nutrirsi, nei tunnel sotterranei e anche nei sistemi e condotti fognari cittadini. Col suo corpo spesso, vischioso e si-

mile a una pasta luccicante di cera nera, l'olio torbido si muove lentamente sulle superfici piatte e su per le pareti, per trovare prede da devastare con i suoi pseudopodi oleaginosi. Quando un cumulo di olio torbido va all'attacco, il processo di allungamento e modificazione fisica espone all'ossigeno alcune porzioni della sua massa interna. Quest'interazione crea un odore pungente di olio e grasso rancido. I colpi di un olio torbido rivestono i bersagli con una pellicola ugualmente maleodorante e capace di sopraffare le vittime con un senso di nausea. Un olio torbido preferisce rivestire interamente la sua preda di questa sostanza prima di ucciderla e divorarla. Ancor peggio, tuttavia, è il fatto che le creature che tentano di dar fuoco a un olio torbido lo rendono solamente più letale. Anche la scintilla o la fiamma più piccola possono trasformare questa melma vorace in un inferno mutante, da cui solo il freddo o il vento forte possono proteggere. La melma in sé non prova alcun dolore a causa delle fiamme e non ne viene intralciata, ma questi tentativi possono causare ustioni a ogni creatura e oggetto presente nell'area.



PROGENIE INFETTA

Questa creatura, simile a una zanzara ma di taglia umana, possiede una proboscide lunga e flessibile che termina con un pungiglione micidiale.

PROGENIE INFETTA

GS 5



PE 1.600

CM aberrazione Media

Iniz +8; **Sensi** fiuto, scurovisione 18 m; Percezione +13

Aura stagnazione (6 m, CD 16)

DIFESA

CA 18, contatto 14, impreparato 14 (+4 Des, +4 naturale)

pf 52 (7d8+21); guarigione rapida 3

Temp +5, **Rifl** +8, **Vol** +8

RD 5/magia; **Immunità** acido, freddo, veleno

ATTACCO

Velocità 9 m, scalare 9 m, volare 15 m (media)

Mischia pungiglione +11 (2d6+9/19-20 più attaccarsi e veleno)

Spazio 1,5 m; **Portata** 3 m

Attacchi speciali risucchio di sangue (1d2 Costituzione)

Capacità magiche (LI 5°; concentrazione +7)

*Permanente-libertà di movimento, passare senza tracce
1/giorno-blocca mostri (CD 17), contagio (CD 16), folata
di vento, rimpicciolire vegetali, scagliare maledizione
(CD 16), sfocatura*

STATISTICHE

For 23, **Des** 18, **Cos** 16, **Int** 7, **Sag** 16, **Car** 15

Att base +5; **BMC** +11 (+15 per mantenere una lotta);

DMC 25 (33 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Iniziativa
Migliorata, Riflessi Fulminei

Abilità Percezione +13, Scalare +14, Volare +14

Linguaggi Aklo (non può parlare)

QS senza respiro

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi palude

Organizzazione solitario

Tesoro standard

CAPACITÀ SPECIALI

Aura di Stagnazione (Sop) L'aura di stagnazione di una progenie infetta causa letargia e torpore in coloro che vi si avvicinano, prosciugando le loro energie e la loro velocità. Quando si trova entro 6 metri da una progenie infetta, una creatura deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 16 per non subire gli effetti

di un incantesimo *lentezza* per tutto il tempo in cui rimane entro l'aura della progenie infetta e per 1d3 round aggiuntivi dopo averla lasciata. Una volta che una creatura supera un tiro salvezza contro l'aura, è immune a quella particolare aura di quella specifica progenie infetta per 24 ore; altrimenti, rientrare nell'aura costringe una creatura a effettuare un nuovo tiro salvezza. Inoltre, quest'aura contamina ogni tipo di liquido al suo interno. Una creatura che beva qualsiasi cosa entro l'aura della progenie infetta (incluse pozioni ed elisir alchemici) deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 16 per non essere nauseato per 1d3 round. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Veleno (Sop) Pungiglione-ferimento; *tiro salvezza*^{TS} Temp CD 16; *frequenza* 1/round per 6 round; *effetto* 1d4 danni alla Saggezza e confusione per 1 round; *cura* 2 TStiri salvezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Le progenie infette devono essere in gestazione nel corpo di un vero credente, fino a quando non vengono rilasciate alla morte dell'ospite o durante un rituale, e pertanto le si trova spesso nei luoghi in cui sono particolarmente forti i culti che venerano demoni o diavoli parassitici. Per i fedeli essere gli ospiti di una progenie infetta ancora non matura costituisce un grande onore, poiché essi pensano che, quando il mostro prorompe dal corpo dell'ospite, la coscienza di quest'ultimo continua in qualche modo a vivere nella mente della progenie infetta, come se l'ospite si reincarnasse nel mostro. Il fatto che i cultisti che muoiono per far nascere una progenie infetta non possano essere resuscitati sembra asseverare questa teoria, anche se le progenie infette, di per sé, non hanno nulla da dire in proposito.

Un ospite che porti una progenie infetta immatura funziona normalmente in tutti i sensi, fino a quando non emerge la creatura, tranne per il fatto che l'ospite può trasmettere la progenie infetta ai figli. La gestazione di una progenie infetta può durare decenni e un figlio separato dai genitori infetti potrebbe trascorrere un'intera vita senza sapere cosa lo attende alla morte. Quando una progenie infetta emerge dal suo ospite, è in piena maturità, benché le sue ali madide di sangue non possano essere utilizzate per volare per 1d4 round dopo la "nascita".



QLIPPOTH, GONGORINAN

Questa creatura di taglia umana ma simile a un granchio corre su sei zampe tarchiate e ciascuna delle sue quattro braccia infligge dolore con un metodo diverso.

GONGORINAN

GS 11



PE 12.800

CM esterno Medio (caotico, extraplanare, malvagio, qliploth)

Iniz +10; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +18

DIFESA

CA 27, contatto 17, impreparato 20 (+6 Des, +10 naturale, +1 schivare)

pf 137 (11d10+77)

Temp +14, Rifl +13, Vol +7

Capacità difensive libertà di movimento, visione a 360°;

RD 10/legale; Immunità acido, effetti di influenza mentale, effetti di metamorfosi, freddo; Resistenze elettricità 10, fuoco 10; RI 22

ATTACCO

Velocità 12 m, scalare 12 m; camminare nell'aria

Mischia scimitarra+1 +18/+13/+8 (1d6+7/15-20), artiglio +15 (1d8+3 più sanguinamento), chela +15 (1d6+3 più afferrare), pungiglione +15 (1d4+3 più veleno)

Attacchi speciali aspetto orripilante (CD 20), deposizione delle uova, ragnatela (+17 distanza, CD 22, 11 pf), sanguinamento (1d6), stritolare (1d6+7)

Capacità magiche (LI 11°; concentrazione +16)

Permanente-camminare nell'aria, libertà di movimento A volontà-statua

3/giorno-metamorfosi funesta (CD 20), protezione dalla legge

1/giorno-metamorfosi suprema (CD 23), porta dimensionale, ridurre persone di massa (CD 19)

STATISTICHE

For 23, Des 23, Cos 24, Int 13, Sag 18, Car 20

Att base +11; BMC +17; DMC 34 (42 contro sbilanciare)

Talenti Attacco Poderoso, Critico Migliorato (scimitarra), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Schivare

Abilità Acrobazia +20, Camuffare +19 (+27 come sasso mentre è in forma di statua), Conoscenze (arcane) +15, Furtività +20 (+28 tra le rocce), Nuotare +17, Percezione +18, Scalare +28; Modificatori razziali +8 Camuffare come sasso mentre è in forma di statua, +8 Furtività tra le rocce

Linguaggi Abissale; telepatia 30 m

QS anfibio, faro

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi sotterraneo (Abisso)

Organizzazione solitario, coppia o gruppo (3-10)

Tesoro standard (scimitarra+1, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Aspetto Orripilante (Sop) Una creatura che soccombe all'aspetto orripilante di un gongorinan diventa confuso per 1d4 round.

Deposizione delle Uova (Sop) Un gongorinan può impiantare un uovo di pietra delle dimensioni di un cuore umano nel corpo di una creatura di taglia Piccola o superiore che sia immobilizzata, indifesa o consenziente come azione di round completo che provoca attacchi di opportunità. Quest'azione infligge 1d4 danni alla Costituzione della vittima. Se la vittima sopravvive a questi danni, l'uovo si radica nelle viscere della vittima, si collega alla sua mente e inizia la gestazione. L'uovo cresce rapidamente, infliggendo 1 punto di risucchio di Intelligenza al giorno. Non appena questo risucchio di Intelligenza ha effetto su una creatura che ha un punteggio effettivo di Intelligenza di 1, l'uovo "si schiude" all'interno della vittima. Di conseguenza, la vittima si trasforma immediatamente in un animale, un'aberrazione, una bestia magica o un parassita orripilante (la scelta precisa viene fatta dal gongorinan, in base ai suoi strani fini e ai suoi desideri inafferrabili), dopodiché comincia a vivere una nuova vita basata sul puro istinto: questo effetto funziona per il resto come una metamorfosi funesta in cui la vittima ha fallito il tiro salvezza secondario su Volontà per mantenere la propria personalità. Un gongorinan può comandare le azioni di una creatura soggetta a questa trasformazione come se la vittima avesse subito un *dominare mostri* (che funziona anche su creature normalmente immuni a tali effetti, per via della mancanza di una mente), a patto che il gongorinan si trovi entro 36 metri dalla creatura. L'effetto può essere sovvertito con *spezzare incantamento* (CD 22; si considerino i Dadi Vita del gongorinan come livello dell'incantatore), ma non può essere dissolto.

Veleno (Str) Pungiglione-ferimento; TS Temp CD 22; frequenza 1/round per 6 round; effetto 1d3 danni alla Forza e barcollante per 1 round; cura 2 TS consecutivi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

I gongorinan sono la progenie di Yamasoth, signore dei qliphoth, anche se considerarli più come parassiti che come prole sarebbe del tutto comprensibile. La forma base di un gongorinan ricorda quella di un enorme granchio tarchiato, tranne per il fatto che non possiede la capacità di adattamento in acqua tipica dei granchi: i gongorinan sono creature terrestri. Un gongorinan standard ha come minimo una dozzina di occhi protrusi ed è capace di estrofletterli dalle estremità superiori del suo corpo, subito sopra la bocca, per una lunghezza di circa 90 centimetri, ottenendo una vista straordinaria in ogni direzione. La bocca di un gongorinan è un groviglio complicato di placche scorrevoli e solchi dentati che raschiano striduli l'un contro l'altro quando la creatura parla e mastica, ma, nonostante la forma terribile, queste porzioni della bocca non sono adatte a compiere attacchi fisici; a tal fine il gongorinan si affida piuttosto alle sue braccia. Ogni gongorinan possiede quattro braccia e ciascuna è un'appendice diversa e iperspecializzata. Il braccio umanoide viene usato per le manipolazioni fini o per brandire armi, mentre il braccio a forma di mantide serve a dilaniare le carni e provocare profonde ferite sanguinanti. Il tentacolo coperto di aculei viene usato per pungere e iniettare un doloroso veleno che fa barcollare gli avversari, mentre la chela serve ad afferrare le vittime e tenerle vicine per la deposizione delle uova.

Un tipico gongorinan è alto circa un metro e ottanta e pesa 400 chilogrammi. Quando è a riposo, un gongorinan ritrae i suoi arti all'interno del suo corpo ricoperto di rocce, così da apparire poco più che un grosso sasso deforme. Esistono degli esemplari più grossi, noti come gongorinan antichi (e spesso questi possiedono braccia aggiuntive e ancor più pericolose), ma sono piuttosto rari, tranne nei domini in cui l'influenza di Yamasoth è particolarmente forte.

Tutti i gongorinan portano al loro interno un ammasso di uova orripilanti, che però non vengono usate a fini riproduttivi della specie (questo processo infatti è affidato a metodi più tradizionali e terrificanti, che è meglio non descrivere). Piuttosto, queste uova contengono nei loro gusci rocciosi la quintessenza dell'Abisso allo stato grezzo, infusa dell'icore e del seme di Yamasoth, signore dei gongorinan. Mentre la maggior parte delle creature sente la spinta a riprodursi e moltiplicarsi, i gongorinan inve-

ce mirano a trovare ospiti umanoidi per le loro uova. L'impianto avviene attraverso la bocca del gongorinan e un ovopositore osceno che non è né la lingua né la gola prolassante, ma qualcosa di peggio. Per la fortuna di chi s'imbatte in un gongorinan, il processo di deposizione delle uova espone l'orribile qliphoth agli attacchi e non lo si può completare in fretta, ma tutto ciò non è di grande conforto agli avventurieri solitari che vengono sopraffatti da un gongorinan.

Quando viene impiantato un uovo, occorrono molti giorni per la sua crescita e il gongorinan preferisce portare con sé lo sfortunato ospite, per trattenerlo in un nascondiglio segreto per tutta la durata della gestazione. Man mano che cresce, l'uovo si nutre della mente della vittima, assorbendo il suo intelletto fino a quando non lo riduce a una carcassa sbavante. A questo punto, l'uovo non si schiude davvero, ma piuttosto si fonde con l'ospite, trasformandolo per sempre in un'orrida forma mostruosa. Il gongorinan può determinare questa forma definitiva quando depone l'uovo. In genere sceglie creature potenti che si trovano già nella zona, in modo che questi "pulcini" siano leali al genitore e lo servano come guardiani o trastulli. Le vittime non conservano alcuna parte della loro precedente personalità, ma coloro che sono stati salvati da questo tremendo destino grazie a potenti magie conservano i ricordi del periodo trascorso in forma mostruosa. Molti non riescono mai a riprendersi da simili tragedie e sviluppano spesso una forma particolare di follia, in cui si convincono che la loro vita da mostro sia stata l'unica parentesi reale nella loro



esistenza, e che la loro vera forma vitale sia una sorta di maledizione. I più scoraggiati vanno in cerca della pace attraverso il suicidio, anziché combattere i sogni in cui rivedono la loro esistenza da mostro (sogni che portano con sé un terrificante desiderio di ritornare tra le braccia del qlippoth).

I gongorinan sono una stirpe laboriosa di qlippoth, e in tutti i luoghi in cui si trovano creano sempre delle strutture simili ad alveari, in cui poi risiedono. Queste "città" dei gongorinan sono luoghi labirintici pieni di stanze destinate ai loro figli trasformati. Nell'Abisso, i labirinti dei gongorinan possono diventare davvero giganteschi, ospitando migliaia di abitanti, ma anche il Piano Materiale non è del tutto estraneo a queste città-alveari.

GONGORINAN ANTICO

Un gongorinan antico è una creatura Grande con almeno 4 Dadi Vita aggiuntivi. Per ogni 4 Dadi Vita aggiuntivi posseduti, un gongorinan antico ottiene un braccio aggiuntivo: queste braccia aggiuntive possono replicare un artiglio, un pungiglione, una chela o una mano esistente. Un gongorinan antico dotato di mani aggiuntive può effettuare attacchi aggiuntivi con le armi, ma tutti questi sono considerati come attacchi secondari. Si dovrebbe calcolare il GS finale di un gon-

gorinan antico dopo aver paragonato le sue statistiche con i valori previsti nella Tabella 1-1 a pag. 291 del *Bestiario*.

Alcuni gongorinan antichi possiedono braccia diverse; di seguito sono elencati quattro esempi di possibili arti aggiuntivi.

Frusta: Questo braccio è un arto sottile e segmentato, sormontato da un lungo viticcio. Questo braccio infligge danni taglienti se colpisce, ha una portata di 1,5 metri superiore al normale ed effettua un attacco di sbilanciare gratuito se colpisce un bersaglio.

Randello: Questo braccio simile a una frusta termina con un'escrescenza ossea che effettua attacchi con lo schianto. Una creatura colpita da questo attacco deve superare un tiro salvezza su Tempra per non essere barcollante per 1 round (CD = 10 + 1/2 dei Dadi Vita del gongorinan + il suo modificatore di Forza).

Serpente: Questo braccio è un serpente capace di colpire con un morso che inietta veleno in grado di infliggere danni alla Costituzione anziché alla Forza.

Verme: Questo braccio termina con delle fauci capaci di effettuare un attacco con il morso. Se colpisce, il morso infligge confusione per 1d3 round, a meno che la vittima non superi un tiro salvezza su Volontà (CD = 10 + 1/2 dei Dadi Vita del gongorinan + il suo modificatore di Carisma).

QLIPPOTH, HYDRAGGON

Questa creatura mostruosa, simile a un'anguilla, ha la bocca spalancata, piena di zanne, con una rossa lingua lunga e penzolante divisa in tre filamenti, due dei quali brandiscono delle armi.

HYDRAGGON	GS 3	
PE 800		
CM esterno Medio (acquatico, caotico, extraplanare, malvagio, qlippoth)		
Iniz +4; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +8		
DIFESA		
CA 15, contatto 10, impreparato 15 (+5 naturale)		
pf 34 (4d10+12)		
Temp +7, Rifl +4, Vol +4		
Immunità effetti di influenza mentale, freddo, veleno;		
Resistenze acido 10, elettricità 10, fuoco 10		

ATTACCO

Velocità 3 m, nuotare 12 m

Mischia spada corta prf +6 (1d6+1/19-20), tridente prf +6 (1d8+3), lingua +2 (1d3+1 più memoria annebbiata) o 3 lingue +2 (1d3+1 più memoria annebbiata) o morso +7 (1d6+4 più memoria annebbiata)

Attacchi speciali aspetto orripilante (CD 15)

STATISTICHE

For 17, **Des** 10, **Cos** 16, **Int** 10, **Sag** 12, **Car** 16

Att base +4; **BMC** +7; **DMC** 17

Talenti Combattere con Due Armi^B, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Artista della Fuga +11, Conoscenze (piani) +7, Furtività +7, Nuotare +18, Percezione +8, Sopravvivenza +8; **Modificatori razziali** +4 Artista della Fuga

Linguaggi Abissale; telepatia 30 m

QS anfibio, faro

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi acquatico

Organizzazione solitario, coppia o banco (3-10)

Tesoro standard (spada corta prf, tridente prf, altro tesoro)

CAPACITÀ SPECIALI

Aspetto Orripilante (Sop) Una creatura che soccombe all'aspetto orripilante di un hydraggon viene distratta dalle spire striscianti e dalle lingue sinuose del mostro e subisce una penalità -4 alle prove di Percezione e agli attacchi a distanza per 1d6 round.

Faro (Sop) Una volta al giorno con un'come azione immediata, un hydraggon può emettere un segnale telepatico di pericolo per tutti gli hydraggon in un raggio di 150 chilometri. Un qlipthoth che riceve questo segnale durante o subito prima di una prova di iniziativa ottiene un bonus +4 a quella prova.

Lingua (Str) La bizzarra lingua di un hydraggon si divide in tre tentacoli, ciascuno dei quali è capace di manipolare oggetti come una mano umana. Un hydraggon può brandire armi in queste lingue, ma se ne brandisce più d'una deve combattere come se utilizzasse l'opzione di combattere con due armi. Benché la maggior parte degli hydraggon scelga di brandire un'arma a una mano e una leggera, alcuni scelgono invece di brandire un'arma a due mani e un'arma a una mano oppure leggera: quest'opzione utilizza tutte e tre le lingue e non ne lascia una libera per effettuare un attacco con la lingua. Quando un hydraggon brandisce un'arma a due mani in questo modo, subisce una penalità -4 ai tiri per colpire con l'arma a due mani e una penalità -8 ai tiri per colpire

con la sua arma "secondaria". Se un hydraggon ha una lingua libera, può usarla per effettuare un attacco naturale secondario che infligge 1d3 danni contundenti e anebbia la memoria di una vittima (vedi sotto).

Memoria Annebbiata (Sop) Quando un hydraggon colpisce una creatura con il suo attacco con la lingua o con il morso, il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Volontà con CD 15 per non avere la memoria offuscata per 1d6 round (la creatura subisce una penalità -3 a questo tiro salvezza se è stata morsa anziché essere stata colpita con la lingua). Durante questo periodo, la creatura subisce una penalità -2 a tutti i tiri per colpire e alle prove di abilità, e non può utilizzare componenti di pensiero intellettive quando lancia incantesimi psichici. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Morso (Str) Un hydraggon non può effettuare un attacco con il morso durante un round in cui utilizza la lingua per attaccare (che sia con un'arma o con un attacco secondario con la lingua).

L'hydraggon è uno strano qlipthoth che padroneggia l'uso delle armi, nonostante sia privo di mani. Queste creature adorano nuotare nelle acque del Fiume Stige e la loro immunità agli effetti di influenza mentale le protegge dalle caratteristiche di risucchio della memoria del fiume.

Un hydraggon è lungo 2,10 metri e pesa 100 chilogrammi.



SIGNORE QLIPTOTH, THUSKCHOON

Questa creatura che assomiglia a un lumacone lascia una striscia di pece ovunque vada e la sua bocca si apre in una bocca spalancata e gocciolante di bava.

THUSKCHOON

GS 21



PE 409.600

CM esterno Mastodontico (caotico, malvagio, extraplanare, qlipthoth)

Iniz +14; **Sensi** scurovisione 18 m, *individuazione del Bene, individuazione della Legge*, percezione tellurica 36 m, *visione del vero*; Percezione +36

Aura *mantello del caos* (CD 23)

DIFESA

CA 37, contatto 21, impreparato 26 (+10 Des, +4 deviazione, +16 naturale, +1 schivare, -4 taglia)

pf 396 (24d10+264); rigenerazione 15 (legale)

Temp +23, **Rifl** +28, **Vol** +27

Capacità difensive *libertà di movimento*; **RD** 15/ferro freddo e legale; **Immunità** acido, effetti di controllo mentale, effetti di morte, freddo, veleno; **Resistenze** elettricità 30, fuoco 30; **RI** 32

Debolezze senza controllo

ATTACCO

Velocità 12 m, scavare 6 m, volare 18 m (bene)

Mischia morso +33 (6d8+13/19-20 più 2d6 acido e afferrare), 4 artigli 33 (2d6+13)

Spazio 6 m; **Portata** 6 m

Attacchi speciali arma a soffio (36 m linea, 20d10 danno da acido, Riflessi CD 33 dimezza, ogni 1d4 round), inghiottire rapido, inghiottire (10d6 danno contundente, 10d6 danno acido e 1d6 danno a Intelligenza; CA 18; 39 pf), presenza orrorifica (CD 27)

Capacità magiche (LI 21°; concentrazione +26)

Permanenti-individuazione del Bene, individuazione della Legge, libertà di movimento, mantello del caos (CD 23), *visione del vero, volare*

A volontà-cecità/sordità^M, dissacrare^M, dissolvi magie superiore, nebbia acida, lentezza^M (CD 18), teletrasporto superiore

3/giorno-brama di carne di massa^{AOI} (CD 21), onde di esaurimento, parola del potere accecare^M, previsione^M, lentezza rapido (CD 18), visione

1/giorno-imprigionare^M, evoca qlipthoth

M Thuskchoon può usare la versione mitica di quest'abilità all'interno del santuario.

STATISTICHE

For 36, **Des** 30, **Cos** 33, **Int** 3, **Sag** 28, **Car** 21

Att base +24; **BMC** +41 (+43 spingere); **DMC** 66 (68 contro spingere, non può essere atterrato)

Talenti Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida (*lentezza*), Colpo Terrificante, Colpo Vitale, Colpo Vitale Migliorato, Critico Accecante, Critico Migliorato (Morso), Critico Focalizzato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Schivare, Spingere Migliorato

Abilità Percezione +36, Volare +45

Linguaggi Abissale (non può parlare); telepatia 90 m

QS acido invischiante, falso intelletto, flash intellettuale, non respira, scia di pece

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi (Abisso)

Organizzazione solitario (unico)

Tesoro triplo

CAPACITÀ SPECIALI

Acido Invischiante (Sop) Ogni creatura che subisce danno acido da uno qualsiasi degli attacchi o delle abilità di Thuskchoon (che sia straordinario, soprannaturale o capacità magica) viene intralciato dall'acido spesso e appiccicoso che il signore qlipthoth genera. *Libertà di movimento* evita l'effetto di intralcio; altrimenti dura finché un personaggio non esce dall'acido viscoso; fare ciò richiede il superamento di una prova di Forza con CD 20. Questo tentativo richiede un'azione standard che provoca un attacco di opportunità.

Falso Intelletto (Sop) In un qualsiasi round in cui Thuskchoon causa un qualsiasi danno all'Intelligenza di una creatura con la sua abilità di inghiottire, il signore qlipthoth può usare l'intelletto digerito per ottenere gli effetti della sua abilità di flash intellettuale per 1 round per ogni punto di danno all'Intelligenza causato nel round. Questa durata si accumula se Thuskchoon ha ingoiato più creature o se il danno all'Intelligenza si protrae per più di un round.

Flash Intellettuale (Str) Quando Thuskchoon entra in combattimento, esiste una possibilità cumulativa del 20% per round di ricevere un flash di intelletto. Controlla per questo flash all'inizio del turno del signore qlipthoth in combattimento. Se la possibilità si avvera, per quel round Thuskchoon perde sua debolezza senza controllo e può usare liberamente le sue capacità magiche e utilizzare tattiche di combattimento alla pari di quelli di

un normale umano. Durante questo round, Thuskchoon può tentare una prova di Conoscenze non addestrate con un bonus +20 cognitivo (mantiene la sua penalità -4 dal suo punteggio di Intelligenza di 3, questo significa che le sue prove di Conoscenze sono effettuate con un bonus +16 per questo round). Il round successivo, la possibilità che avvenga un flash intellettuale è ridotta a 0%, ma aumenta successivamente del 20% ad ogni round successivo.

Scia di Pece (Str) Thuskchoon produce una spessa melma appiccicosa simile alla pece ogni volta che si muove utilizzando la sua velocità di base. Ogni quadrato che oltrepassa utilizzando questa velocità di base si trasforma in un terreno difficile per un'ora. *Libertà di movimento* permette il passaggio libero attraverso questo terreno appiccicoso, e una dose di *solvente universale* può pulire dalla pece un quadrato di 1,5 metri per lato. Effetti magici che puliscono un'area di sporcizia o detriti possono anche rimuovere questo terreno difficile, a patto che l'effetto magico in questione sia di 6° livello o maggiore.

Presenza Orrificica (Sop) Una creatura che soccombe all'apparenza orrificica di Thuskchoon vede la sua mente riempirsi di ricordi spaventosi che possono essere reali o meno, terrori repressi vengono riscoperti e riportati alla coscienza dalla presenza della mostruosità che è Thuskchoon. Spesso queste memorie sono uno strano miscuglio di ricordi raziali e fotogrammi di vite passate. La vittima ha anche l'esperienza di una regressione genetica. La vittima è immediatamente affetta da *regressione mentale* (come da incantesimo), e il suo corpo è deformato e orrendamente distorto. Selezionare (o scegliere casualmente) dalla lista delle deformità ottenuta dall'archetipo mutante da applicare alla vittima. In alternativa, ridurre semplicemente uno dei punteggi delle caratteristiche fisiche della vittima di 4 punti (è possibile inventare una specifica atrocità estetica per aggiungere sapore a questa riduzione). L'effetto di *regressione mentale* può essere curato normalmente da ogni effetto che rimuove questa condizione (vedere la descrizione dell'incantesimo per maggiori dettagli), ma la mutazione è permanente e può essere rimossa solo attraverso un incantesimo *miracolo* o *desiderio* o attraverso la morte e la successiva resurrezione. La presenza orrificica di Thuskchoon non ha effetto su creature che un punteggio di Intelligenza di 1 o 0.

Senza Controllo (Str) L'intelletto limitato di Thuskchoon

e la sua insaziabile fame si combinano per dare vita ad una creatura incapace di controllare le proprie azioni. Finché non usa la sua abilità di flash intellettuale o ottiene il beneficio di falso intelletto, non può attivare nessuna capacità magica e le sue scelte tattiche in combattimento sono quelle di un animale violento. Mentre si trova nello stato senza controllo, Thuskchoon ottiene un bonus +8 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti di controllo mentale.

Non tutti i signori qlipth hanno intelligenze aliene che superino le menti della maggior parte dei mortali. Nel caso di Thuskchoon, l'intelletto del signore qlipth è rimpiazzato quasi interamente da un bisogno famelico di consumare e nutrirsi. Di quando in quando, il signore qlipth guadagna flash di consapevolezza e momentaneamente comprende vari frammenti di realtà, anche se questi brevi momenti scompaiono velocemente. Questi momenti di consapevolezza sono allungati quando Thuskchoon consuma una preda, poiché oltre a digerire la carne, digerisce anche i pensieri e può agire come un parassita nella mente delle sue vittime in modo da agire con uno scopo.

Il santuario Abissale di Thuskchoon è un vasto dedalo di tunnel che si estendono attraverso le profondità dell'Abisso collegando tra loro la maggior parte, se non tutti, degli altri santuari qlipth. Raramente trascorre il suo tempo in questo labirinto di caverne, ma invece vaga senza scopo nelle profondità dell'Abisso in costante ricerca di qualcosa che sazi la sua eterna fame. Di quando in quando, il signore qlipth si sbaglia ad attraversare i portali che portano i suoi appetiti su altri piani, dopodiché è solo questione di tempo prima che venga esiliato o ucciso e obbligato a ricominciare a vagare ancora una volta dal cuore del suo santuario. Thuskchoon misura 12 m di lunghezza e pesa circa 7 tonnellate.

IL CULTO DI THUSKCHOON

Gli adoratori di Thuskchoon si riferiscono al signore qlipth come il Grande Ingordo per onorare la sua mancanza di controllo e la sua quasi costante fame. I cultisti di questo inusuale signore qlipth lo venerano sebbene non si aspettino molto in termini di ricompensa intenzionali, dato che una parte basilare della fede è l'accettazione che Thuskchoon non sia particolarmente guidato dall'intelletto. I segreti che rivela sono potenti e sconvolgenti, anche se sono ri-

velazioni casuali, le ripercussioni indirette delle curve tortuose di distruzione che Il Grande Ingordo lascia sulla sua scia mentre striscia attraverso la creazione. I templi di Thuskchoon sono ricavati in grandi caverne o edifici in rovina, ma il culto è errante e non rimane mai nello stesso luogo per molto tempo. Visioni di nuove regioni da saccheggiare e distruggere affliggono costantemente i capi del culto del signore qliploth, ma di quando in quando possono stabilirsi in una regione per alcuni anni. In questi casi, tendono a incidere orribili pittogrammi e folli preghiere Abissali nella pietra che costituiscono il loro temporaneo san-

tuario. Come il signore qliploth stesso può ottenere flash momentanei di consapevolezza dalle menti delle vittime digerite, così i suoi cultisti cercano costantemente nuove droghe, veleni e beni esotici per nutrire le loro speranze di essere benedetti da visioni strane o risposte inaspettate a domande che non avevano osato chiedere.

Il simbolo di Thuskchoon è una runa triangolare con i denti e la sua arma preferita è il randello pesante. Permette l'accesso ai domini del Chaos, Distruzione, Male e Conoscenza e ai sottodomini della Catastrofe^{GG}, Entropia^{B6}, Rabbia^{GG} e Pensiero^{GG}.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact

text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 5 © 2014, Paizo Inc.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 6 © 2017, Paizo Inc.

Pathfinder Roleplaying Game Monster Codex © 2014, Paizo Inc.

Pathfinder Roleplaying Game Planar Adventures © 2018, Paizo Inc.

I Segreti di Baia di Roderic, Giunse dal Monte Cavo, Peste Runica, Il Tempio dello Spirito Pavone, La Città Fuori dal Tempo, Ascesa del Nuovo Thassilon © Giochi Uniti Srl, 2019.