

PATHFINDER

GIOCO DI RUOLO

MINI BESTIARIO





MINI BESTIARIO

Supplemento

SOMMARIO

Utilizzare il Bestiario	2
Allip	4
Ascomioide	5
Cariatide	6
Drago fatato	7
Dragonne	8
Huecuva	9
Lammasu	13
Mastino ombra	10
Megera annis	11
Naga acquatica	14
Nixie	15
Roncaccia	16

CREDITI

Autori: Jason Bulmahn and F. Wesley Schneider

Redazione • James Jacobs, FF. Wesley Schneider, Christopher Carey, Sean K Reynolds,
James L. Sutter, David Eitelbach e Hank Woon

Sezione Artistica • James Davis, Sarah Robinson, Drew Pocza

Copertina: Tyler Walpole

Editore: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI WYRD EDIZIONI

Direttore Responsabile • Massimo Cranchi

Supervisione • Elisabetta Albini

Traduzione • Jacopo Veronese

Grafica • Avatar Studio

Stampa • Tipolitografia Petrucci, Città di Castello (PG)

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, locations, characters, artwork, and trade dress.
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Wyrd Edizioni
Via N. da Guardiagrele II
66100 Chieti
e-wyrd.com



Pathfinder Roleplaying Game: Bonus Bestiary is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Chronicles and Pathfinder Roleplaying Game are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing. Edizione italiana © 2009, Wyrd Edizioni. Tutti i diritti riservati.

UTILIZZARE IL BESTIARIO

Questo manuale presenta mostri da utilizzare con il Gioco di Ruolo *Pathfinder*, in uscita a novembre 2009. Anche se il gioco è compatibile con i mostri del regolamento 3,5, sono stati effettuati alcuni cambiamenti che rendono più facile utilizzarli. Alcuni cambiamenti sono avvenuti “dietro le quinte” ed hanno a che fare con le abilità, i talenti ed i bonus di attacco, ma altri sono più evidenti, come le manovre di combattimento.

BMC: Si tratta del Bonus da Manovra in Combattimento utilizzato da una creatura che tenta una manovra in combattimento con un'altra creatura. Le manovre in combattimento includono le azioni di disarmare, lottare, oltrepassare, sbilanciare, spezzare e spingere. Mentre disarmare, sbilanciare e spezzare possono essere effettuate come parte di un'azione di attacco (prendendo quindi il posto di un attacco), lottare, oltrepassare e spingere sono parte di un'azione di movimento o, come nel caso di lottare, un'azione standard a parte. Queste prove vengono effettuate contro una CD pari alla difesa da manovre in combattimento del bersaglio. Il BMC di una creatura è pari al suo bonus di attacco base + il modificatore di Forza + un modificatore di taglia speciale. Le creature con il talento Manovre Agili e quelle di taglia Minuscola o inferiore utilizzano il loro bonus di Destrezza al posto di quello di Forza. Una manovra in combattimento è considerata un attacco, ed ottiene tutti i benefici (e le penalità) che una creatura possa ottenere da incantesimi, talenti, oggetti magici e modificatori di condizione.

Taglia	Modificatore a BMC
Piccolissima	-8
Minuta	-4
Minuscola	-2
Piccola	-1
Media	+0
Grande	+1
Enorme	+2
Mastodontica	+4
Colossale	+8

DMC: Si tratta della CD da superare per portare a termine una manovra in combattimento contro la creatura. La Difesa da Manovra in Combattimento di una creatura è pari a 10 + il modificatore di Forza + il modificatore di Destrezza + il bonus di attacco base + il modificatore di taglia. In più, una creatura può aggiungere qualsiasi bonus che si aggiungerebbe normalmente alla Classe Armatura, eccetto che per il bonus di armatura, armatura naturale, scudo e bonus di taglia.

Malattia: Le sezioni riguardanti le malattie cominciano descrivendo l'attacco che le trasmette. Poi c'è la CD del tiro salvezza per evitare il contagio. La stessa CD viene utilizzata per evitare gli effetti della malattia contratta, e come CD della prova di livello necessaria a curare la malattia tramite incantesimi come rimuovi malattia. Frequenza indica il tempo di attesa iniziale, seguito dalla frequenza con cui si subiscono i danni una volta passato il periodo di incubazione. Effetti descrive cosa accade ad un personaggio

quando fallisce il tiro salvezza contro la malattia. Cura spiega come una creatura infetta possa guarire senza aiuto esterno.

Veleno: Il formato dei veleni è simile a quello delle malattie, ma la loro frequenza è in genere più breve. Se la frequenza è seguita da un valore fra parentesi, esso indica il numero di volte in cui il veleno infliggerà danni prima di disperdersi e smettere quindi di avere effetto sul personaggio. A differenza di una malattia, più applicazioni di un veleno possono avere effetto più volte su una creatura, richiedendo quindi più tiri salvezza.

Regole universali dei mostri

Molti mostri hanno abilità simili. Per potervi fare riferimento con facilità durante il gioco, queste regole sono state riunite in un gruppo di regole generali per i mostri. Le capacità rare o uniche di cui sono dotati alcuni mostri sono inserite nelle singole descrizioni delle creature. Molte delle creature qui presentate hanno le seguenti capacità generali dei mostri, ma quelle descritte di seguito sono solo una parte di tutte quelle esistenti. Altre capacità, incluse alcune citate ma non descritte nel particolare, saranno inserite nel *Bestiario* di *Pathfinder*, disponibile da dicembre 2009. Anche se i mostri di seguito presentati non saranno compresi nel *Bestiario*, saranno sempre disponibili gratuitamente sul sito e-wyrd.com.

Afferrare (Str): Se una creatura con questo attacco speciale colpisce con l'attacco indicato (di solito un artiglio o il morso), infligge danni normali e può tentare di dare inizio ad una lotta come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. A meno che non sia diversamente indicato, afferrare funziona solo contro avversari di almeno una categoria di taglia inferiore a quella della creatura. La creatura che afferra può scegliere di condurre la lotta normalmente o di trattenere l'avversario soltanto con la parte del corpo che ha utilizzato per afferrarlo. In questo caso, subisce una penalità di -20 alle prove di BMC effettuate per mantenere la presa, ma non ottiene la condizione in lotta. La creatura non infligge danni aggiuntivi con una presa, a meno che non abbia l'attacco speciale stritolare. Se la creatura non può stritolare, ogni prova di lottare successiva infligge automaticamente alla creatura trattenuta il danno indicato per l'attacco che ha stabilito la presa. Altrimenti, infligge anche il danno dello stritolamento (per l'ammontare indicato nella descrizione della creatura).

Le creature con l'attacco speciale afferrare ottengono bonus +4 alle manovre in combattimento effettuate per iniziare e mantenere una lotta.

Formato: afferrare; *Posizione:* attacchi individuali.

Balzare (Str): Quando una creatura con questo attacco speciale compie una carica, può effettuare un attacco completo (incluso l'attacco con gli speroni, se lo possiede).

Formato: balzare; *Posizione:* attacchi speciali.

Sbilanciare (Str): Una creatura con questo attacco speciale può sbilanciare il suo avversario come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità se colpisce con uno specifico attacco. Se il tentativo fallisce, la creatura non viene sbilanciata a sua volta.

Formato: sbilanciare (morso); *Posizione:* attacchi individuali.

Sperone (Str): Una creatura con questo attacco speciale ottiene attacchi naturali extra in determinate condizioni, di solito quando entra in lotta con un avversario. Oltre alle opzioni accessibili a chiunque sia in lotta, un mostro con la capacità sperone ottiene due attacchi addizionali con gli artigli che può utilizzare contro un avversario in lotta. Il bonus e il danno dell'attacco sono inclusi nella descrizione del mostro. Un mostro con la capacità sperone deve cominciare il turno in lotta per utilizzare gli speroni: non può cominciare una lotta e colpire con gli speroni nello stesso turno.

Formato: sperone (2 artigli +8, 1d4+2); *Posizione:* attacchi speciali.

Tratti dei costrutti (Str): I costrutti sono immuni a effetti di morte, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, finzioni, trame ed effetti di morale), effetti di necromanzia, paralisi, veleno, sonno, stordimento e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempria (a meno che l'effetto si applichi anche agli oggetti o non sia innocuo). I costrutti non subiscono danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchi di energia. I costrutti non rischiano la morte per danno massiccio.

Formato: tratti dei costrutti; *Posizione:* immunità.

Tratti dei non morti (Str): I non morti sono immuni a malattie, effetti di morte, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, finzioni, trame ed effetti di morale), paralisi, veleno, sonno, stordimento e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempria (a meno che l'effetto si applichi anche agli oggetti o non sia innocuo). I non morti non subiscono risucchi di caratteristica, risucchi di energia o danni non letali. I non morti sono immuni ai danni alle caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza, Costituzione), oltre che all'affaticamento ed all'esaurimento. I non morti non rischiano la morte per danno massiccio.

Formato: tratti dei non morti; *Posizione:* immunità.

Tratti dei vegetali (Str): I vegetali sono immuni a effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, finzioni, trame ed effetti di morale), paralisi, veleno, metamorfosi, sonno e stordimento.

Formato: tratti dei vegetali; *Posizione:* immunità.

Travolgere (Str): Come azione di round completo, una creatura dotata della capacità travolgere può tentare di oltrepassare qualsiasi creatura di almeno una categoria di taglia inferiore alla propria. Il meccanismo è lo stesso della manovra in combattimento, ma la creatura che travolge non deve effettuare una prova, solo muoversi oltre gli avversari che si trovano sul suo cammino. I bersagli di un attacco di travolgere subiscono danni pari al danno che la creatura che travolge infligge con lo schianto più una volta e mezza il suo modificatore di Forza. I bersagli di un attacco di travolgere possono effettuare un attacco di opportunità, ma con penalità -4. Se il bersaglio rinuncia all'attacco, può tentare di evitare la creatura che travolge, effettuando un tiro salvezza sui Riflessi che permette di dimezzare i danni. La CD è 10 + la metà dei DV della creatura + il modificatore di Forza della creatura (la CD è indicata nella descrizione di ogni creatura). Una creatura può infliggere danni da travolgere ad un bersaglio una sola volta per round, a prescindere da quante volte si muove su di esso.

Formato: travolgere (2d6+9, CD 20); *Posizione:* attacchi speciali.

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.

- 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 qualsiasi additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means qualsiasi 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 CAPACITÀ SPECIALI; places, locations, Ambientes, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and qualsiasi 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.
- The License: This License applies to qualsiasi 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 qualsiasi 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 qualsiasi Open Game Content distributed using this License.
- Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- 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.
- 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.
- Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of qualsiasi 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 qualsiasi original Open Game Content you Distribute.
- Use of Product Identity: You agree not to Use qualsiasi 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 qualsiasi 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 qualsiasi Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of qualsiasi Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
- Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
- Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use qualsiasi authorized version of this License to copy, modify and distribute qualsiasi Open Game Content originally distributed under qualsiasi version of this License.
- Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
- Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of qualsiasi Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
- Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with qualsiasi 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 qualsiasi Open Game Material so affected.
- 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.
- Reformation: If qualsiasi 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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder Roleplaying Game: Bonus Bestiary, Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn. Edizione italiana: Copyright 2009 Wyrld Edizioni.
Tome of Horrors, Revised Edition. Copyright 2005, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, Bill Webb; Based on original content from TSR.

ALLIP

Una nube d'ombra d'aspetto malvagio ribolle nell'aria, condensandosi in un viso scheletrico che urla e balbetta senza sosta. Artigli di oscurità spuntano dalla sua forma in costante cambiamento, stendendosi verso le creature mortali.

ALLIP	GS 3			
PE 800				
CM non morto Medio (incorporeo)				
Iniz +5; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +7				
Aura balbettio (18 m, CD 15)				
DIFESA				
CA 14, contatto 14, impreparato 13; (+3 deviazione, +1 Des)				
pf 30 (4d8+12)				
Temp +4, Rifl +4, Vol +4				
Capacità difensive incorporeo, resistenza ad incanalare +2;				
Immunità tratti dei non morti				
ATTACCO				
Vel volare 9 m (perfetta)				
Mischia tocco incorporeo +4 (1d4 danni alla Saggezza)				
Attacchi speciali tocco di follia				
STATISTICHE				
For —, Des 12, Cos —, Int 11, Sag 11, Car 16				
Att base +3; BMC +3; DMC 17				
Talenti Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei				
Abilità Furtività +8, Intimidire +10, Percezione +7, Volare +16				
Linguaggi Comune				
QS follia				
ECOLOGIA				
Ambiente qualsiasi				
Organizzazione solitario, coppia o infestazione (4-6)				
Tesoro 800 mo				
CAPACITÀ SPECIALI				

Balbettio (Sop) Un allip balbetta e si lamenta in continuazione, creando un effetto ipnotico. Tutte le creature sane di mente entro 18 metri dall'allip devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 o restano affascinate per 2d4 round. Mentre un bersaglio è affascinato, l'allip può avvicinarsi senza che l'effetto si interrompa, ma non appena attacca l'effetto ha termine. È un effetto sonoro, di influenza mentale e compulsione. Le creature che superano il tiro salvezza non subiscono gli effetti del balbettio dello stesso allip per le 24 ore successive. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Follia (Sop) Chiunque scelga l'allip come bersaglio di una individuazione dei pensieri, di un controllo mentale o di una capacità telepatica entra in contatto diretto con la sua mente torturata, e subisce 1d4 danni alla Saggezza.

Tocco di follia (Sop) Il tocco di un allip infligge 1d4 danni alla Saggezza. Un colpo critico infligge 1d4 danni alla Saggezza e 1 punto di risucchio di Saggezza (invece che il doppio dei danni alla Saggezza). Con ogni attacco andato a segno, l'allip guadagna 5 punti ferita temporanei.

Coloro che cadono preda della follia e si tolgono la vita a volte si perdono sulla strada per l'aldilà, e rimangono intrappolati fra la vita e la morte. Questi sfortunati, conosciuti come allip, soffrono della violenta ed incurabile follia di cui soffrono in vita, e sfogano il loro terrore, la loro confusione e la loro furia sui viventi. Cercano di avvicinarsi a coloro che incontrano, a volte furiosi, a volte senza rendersi conto dei loro poteri distruttivi, uccidendo i mortali e diffondendo le stesse psicosi che hanno portato al loro suicidio.

In combattimento, gli allip attaccano senza tregua la creatura vivente più vicina, affidandosi al loro balbettio per avvicinarsi prima di colpirla con il tocco di follia. Molti sembrano essere inferociti quando vedono il terrore che le creature viventi provano nel fissare la loro forma incorporea, o quando loro stessi si trovano a dover affrontare le conseguenze dell'essere intangibili. Le creature la cui Saggezza viene ridotta a 0 divengono catatoniche, e di solito si lasciano morire di fame, diventando allip a loro volta. Alcuni allip se la prendono con le persone che hanno avuto parte nella loro discesa nella follia: tutori crudeli, padroni malvagi o coniugi violenti. Quando si trovano di fronte coloro che ritengono essere i responsabili, gli allip ignorano tutti gli altri bersagli fino a quando i loro aguzzini non cadono in un coma catatonico. Sfortunatamente, come queste anime tormentate scoprono ben presto, una simile vendetta non permette loro di passare nell'aldilà: anzi, aumenta ancor più la loro follia, perché si trovano intrappolati in un mondo che non può più dar loro nemmeno la soddisfazione della vendetta.



ASCOMOIDE

Quello che sembrava una enorme vescia comincia a muoversi da solo, rotolando velocissimo. Dalle moltissime aperture nella sua pelle fungosa fuoriesce un costante flusso di spore che rimangono sospese nell'aria come una nebbia.

ASCOMOIDE	GS 5	
PE 1.600		
N vegetale Grande		
Iniz +1; Sensi percezione tellurica 18 m; Percezione +o		
DIFESA		
CA 17, contatto 10, impreparato 16; (+1 Des, +7 naturale, -1 taglia)		
pf 52 (7d8+21)		
Temp +8, Rifl +3, Vol +2		
RD 10/perforante; Immunità tratti dei vegetali; Resistenze elettricità 10, fuoco 10		
ATTACCO		
Vel 12 m		
Mischia schianto +8 (2d8+6)		
Spazio 3 m; Portata 1,5 m		
Attacchi speciali spore, travolgere (2d8+6, CD 17)		
STATISTICHE		
For 18, Des 13, Cos 17, Int —, Sag 11, Car 1		
Att base +5; BMC +10 (+12 per oltrepassare); DMC 21 (non può essere sbilanciato)		
Talenti Oltrepassare Migliorato ^B		
ECOLOGIA		
Ambiente sotterranei		
Organizzazione solitario o ammasso (2-8)		
Tesoro nessuno		
CAPACITÀ SPECIALI		

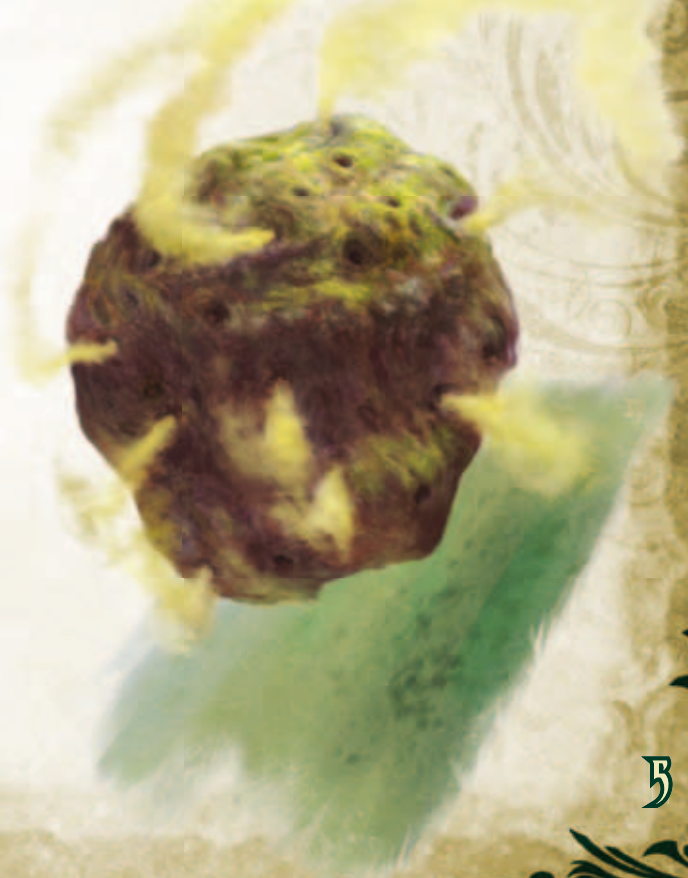
Spore (Str) Una volta per round, come azione gratuita, un ascomioide può rilasciare uno spruzzo di spore mortali in una linea di 9 metri. Non appena tocca una superficie solida, lo spruzzo esplode in una nuvola di spore che riempie un raggio di 3 metri. La nuvola dura 1 round prima di disperdersi. Qualsiasi creatura nell'area inala veleno di ascomioide (*tiro salvezza* Tempra CD 16, *frequenza* 1 round [7], *effetti* 1 danno alla Costituzione, *cura* 1 tiro salvezza). Anche se il tiro salvezza ha successo, le creature all'interno della nube sono nauseate finché vi rimangono all'interno. Gli ascomoidi sono immuni alle spore. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Gli ascomoidi sono funghi enormi che vengono spesso scambiati per delle vesce giganti fino a quando non cominciano a muoversi, rotolando fino a raggiungere le prede che riescono a percepire. Una volta che hanno schiacciato a morte una creatura si allontanano in fretta, lasciando le loro spore a creare nuovi ascomoidi utilizzando la carne morta come fertilizzante. Gli ascomoidi possono raggiungere i 3 metri di larghezza, ma raramente pesano più di 180 kg.

Gli ascomoidi preferiscono ambienti scuri ed umidi. Pur non avendo bisogno di luce per crescere, necessitano di una fonte d'acqua più o meno costante nella la quale rotolare per assorbire nutrimento. Non hanno vere e proprie tane, ma preferiscono vagare nelle stesse zone in continuazione, zone che si trovano alla fine cosparse delle ossa delle loro vittime.

Anche se generalmente solitari, gli ascomoidi che vivono in territori molto umidi e dotati di grandi fonti di cibo (o di numerosi viandanti ignari) formano degli ammassi. Simili colonie di funghi giganti si nascondono nelle caverne più grandi, in mezzo ad altri funghi. Data la loro capacità di percepire vibrazioni, il minimo tremore o il più piccolo passo trasforma queste caverne in enormi tritacarne. Una volta risvegliati, i gruppi di ascomoidi possono impiegare ore a calmarci, incapaci di distinguere il movimento di una preda da quello dei loro simili. In alcuni casi, gli ascomoidi vivono in cima alle salite scoscese, e si trasformano in una terrificante valanga di funghi pronta a schiacciare gli scalatori.

Coloro che vengono schiacciati da un ascomioide o soccombono alle sue spore vanno incontro ad una morte orribile, e i loro corpi diventano ospiti di una colonia di funghi. Gli ascomoidi immaturi, detti muffe, spuntano entro 24 ore. Dopo 48 ore, una vittima è tanto coperta di queste muffe verde-marroni da non poter essere resuscitate da *rianimare morti*, poiché il corpo è stato consumato quasi del tutto dalla muffa. Entro un mese da quel momento nasce un nuovo ascomioide.



CARIATIDE

Con i piedi ben piantati al suolo, questa statua di marmo che rappresenta una guerriera raggiunge il soffitto e lo sostiene. Nelle sue mani snelle tiene l'elsa di una spada di pietra, con la punta che arriva fra i suoi piedi.

CARIATIDE

GS 3



PE 800

N costruito Medio

Iniz -1; Sensi scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +0

DIFESA

CA 14, contatto 9, impreparato 14; (-1 Des, +5 naturale)

pf 36 (3d10+20)

Temp +1, Rifl +0, Vol +1

Capacità difensive frantumare armi; RD 5/—; Immunità magia, tratti dei costrutti

ATTACCO

Vel 6 m

Mischia spada lunga prf +8 (1d8+6/19-20)

STATISTICHE

For 18, Des 9, Cos —, Int —, Sag 11, Car 1

Att base +3; BMC +7; DMC 16 (non può essere disarmato)

QS statua

Proprietà spada lunga perfetta

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o colonnato (6-11)

Tesoro 500 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Immunità alla magia (Str) Una cariatide è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta la resistenza agli incantesimi. In più, alcuni incantesimi ed effetti funzionano in modo diverso contro di essa, come di seguito specificato. Un incantesimo *tramutare pietra in fango* infligge ad una cariatide 1d6 danni per livello dell'incantatore, senza tiro salvezza. *Tramutare fango in pietra*, al contrario, ne guarisce tutti i punti ferita perduti. Un incantesimo *pietra in carne* non cambia la struttura della colonna, ma ne nega la riduzione danno e l'immunità alla magia per 1 round completo.

Frantumare armi (Str) Quando un personaggio colpisce una cariatide con un'arma (magica o non magica), l'arma subisce 3d6 danni. La durezza dell'arma si applica normalmente. Un'arma che subisce danni superiori alla sua durezza ottiene la condizione rotta.

Statua (Str) Una cariatide può rimanere perfettamente immobile come una statua (di solito in una posa che permetta di sostenere il soffitto, come una colonna scolpita). Un osservatore deve superare una prova di Percezione con CD 20 per accorgersi che la colonna è viva.

Le cariatidi sono parenti dei veri golem, create dagli incantatori per fare la guardia a determinati oggetti o luoghi. A

differenza degli altri golem, una cariatide non può essere resa un guardiano protettore, ma vengono spesso create in gran numero a causa del loro basso costo di costruzione. Ogni cariatide è programmata alla sua nascita per custodire un oggetto o un luogo, ed una volta dato questo comando non può essere cambiato. Spesso vengono dati loro determinati parametri riguardo chi ignorare e chi attaccare, ma dato che non hanno forma particolari di individuazione, simili restrizioni, una volta conosciuti i loro parametri, possono essere superate tramite travestimenti.

Le cariatidi sono alte 2,1 metri e pesano circa 680 kg. Sono sempre equipaggiate con un'arma perfetta che sembra fatta di pietra finché la colonna è sotto forma di statua. L'arma può essere recuperata non appena la colonna è stata sconfitta.

Costruzione

Il corpo di una cariatide è scolpito da un singolo blocco di pietra, di solito granito o marmo, di 900 kg. La pietra deve essere di qualità eccezionale, e costa 2000 mo. Assemblare il corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) o Artigianato (muratura) con CD 15.

LI 9°; Creare Costrutti, costruzione inferiore, frantumare, metamorfosi, l'incantatore deve essere almeno di 9° livello; **Prezzo** 12.000 mo; **Costo** 7.000 mo.



DRAGO FATATO

Dalla schiena di questo drago in miniatura spuntano delle coloratissime ali da farfalla. Mentre svolazza con incredibile grazia, sul suo muso pieno di zanne corre un sorriso.

DRAGO FATATO

GS 2



PE 600

CB drago Minuscolo

Iniz +3; Sensi scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Percezione +8

DIFESA

CA 17, contatto 15, impreparato 14; (+3 Des, +2 naturale, +2 taglia)

pf 22 (3d12+3)

Temp +4, Rifl +6, Vol +5

Immunità paralisi, sonno; RI 14

ATTACCO

Vel 3 m, volare 18 m (perfetta), nuotare 9 m

Mischia morso +4 (1d3-1)

Spazio 75 cm; Portata 0 m

Attacchi speciali soffio (cono di 1,5 m, euforia, Tempra CD 12)

Capacità magiche (LI 3°)

3/giorno—invisibilità superiore (solo su se stesso)

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 3°)

1 (6/day)—immagine silenziosa, sonno (CD 14), unto (CD 14)

o (a volontà)—aprire/chiudere, lampo (CD 13), luci danzanti, mano magica, suono fantasma

STATISTICHE

For 9, Des 17, Cos 13, Int 16, Sag 14, Car 16

Att base +3; BMC +8; DMC 17

Talenti Acrobatico, Schivare

Abilità Acrobazia +8, Diplomazia +9, Furtività +17, Intuizione +8, Nuotare +13, Percezione +8, Raggiare +9, Utilizzare Congegni Magici +9, Volare +19

Linguaggi Comune, Draconico, Elfico, Silvano; telepatia 30 m

ECOLOGIA

Ambiente foreste temperate e calde

Organizzazione solitario o clan (2-8)

Tesoro 550 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Soffio (Sop) Cono di 1,5 metri, euforia per 1d6 round, Tempra CD 12 nega. Le creature affette sono barcollanti, inferme ed immuni agli effetti di paura per la durata dell'euforia. Un drago fatato può utilizzare l'arma a soffio una volta ogni 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

Parenti degli pseudodraghi, i draghi fatati sono degli allegri burloni che passano la maggior parte del loro tempo a pianificare scherzi. Anche se la maggior parte di questi scherzi sono improvvisati, alcuni draghi passano mesi o anche anni preparando uno scherzo davvero spettacolare. I viaggiatori che devono attraversare le terre abitate da questi benevolenti,

anche se a volte fastidiosi, burloni devono stare in guardia, o affrontare ogni tipo di contrattempo (cavalli dipinti con succo di more, formiche nel giaciglio e vestiti appesi ai rami più alti degli alberi sono esempi comuni).

A differenza dei veri draghi, i draghi fatati non diventano più grandi con l'età, ma le loro scaglie cambiano colore, cominciando rosse e passando tutto lo spettro fino a diventare il violetto in tarda età.

Le capacità da incantatore dei draghi fatati crescono con l'età (di solito perché ottengono livelli da stregone), ed essi imparano potenti incantesimi che complementano le loro capacità. I loro incantesimi tendono ad essere strumenti che aiutano nel creare o migliorare i loro scherzi, e sono molto popolari illusioni ed ammalianti.

I draghi fatati evitano il combattimento a meno che si trovino a non avere altra scelta, o quando le loro comunità in cima agli alberi sono minacciate. Se vi sono costretti, i draghi fatati tentano di confondere i loro nemici invece di ucciderli, utilizzando i loro incantesimi e la loro arma a soffio per indebolirli e dividerli prima di fuggire.

Draghi fatati come famigli

Pur essendo difficile da controllare, un drago fatato è un ottimo famiglio. Gli incantatori che desiderano prendere un drago fatato come famiglio devono avere il talento Famiglio Migliorato ed l'allineamento entro un passo da caotico buono. Il personaggio deve essere un incantatore arcano di almeno 7° livello per avere un drago fatato come famiglio.



DRAGONNE

Questa creatura somiglia ad un leone, ma le ali e le scaglie sono quelle di un drago. Ha una criniera selvaggia color bronzo, lo stesso colore delle scaglie che lo ricoprono.

DRAGONNE	GS 7	  
PE 3.200		
N bestia magica Grande		
Iniz +6; Sensi scurovisione 18 m, visione crepuscolare, fiuto; Percezione +12		
DIFESA		
CA 19, contatto 11, impreparato 17; (+2 Des, +8 naturale, -1 taglia)		
pf 76 (9d10+27)		
Temp +9, Rifl +8, Vol +4		
ATTACCO		
Vel 12 m, volare 9 m (scarsa)		
Mischia morso +12 (2d6+4), 2 artigli +12 (2d4+4)		
Spazio 3 m; Portata 1,5 m		
Attacchi speciali balzare, ruggito		
STATISTICHE		
For 19, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 12		
Att base +9; BMC +14; DMC 26		
Talenti Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento		
Abilità Percezione +12, Volare +4; bonus razziale +4 alle prove di Percezione		
Linguaggi Draconico		
ECOLOGIA		
Ambiente deserti temperati		
Organizzazione solitario, coppia o branco (5-10)		
Tesoro 2.600 mo		
CAPACITÀ SPECIALI		

Ruggito (Sop) Un dragonne può rilasciare un ruggito devastante ogni 2d4 round come azione standard. Tutte le creature entro 36 metri, eccetto i dragonne, devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 o diventano affaticate. Le creature entro 30 metri che falliscono il tiro salvezza sono anche assordate per 2d4 round. È un effetto sonoro. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Dotato dell'istinto feroce di un leone e dell'astuzia di un drago, il dragonne è un ottimo predatore. Anche se in molti temono questo predatore, sono pochi i dragonne ad essere dichiaratamente malvagi: la maggioranza di essi si mostra soltanto molto territoriale, ed ignora coloro che non si avventurano nei loro territori di caccia. Coloro che sconfinano vengono accolti con un terribile ruggito. Se questo avvertimento non dovesse bastare, gli attacchi si fanno più letali. Coloro che cercano di stabilirsi nel territorio di un

dragonne si troveranno a subire attacchi ripetuti fino a quando non se saranno andato o il dragonne non verrà ucciso. In combattimento, un dragonne preferisce attaccare un nemico alla volta, sfruttando la sua capacità di volare per scegliere una posizione vantaggiosa. Questi predatori passano la maggior parte del tempo al suolo anche durante il combattimento, dato che le loro ali sono piuttosto goffe.

Dragonne come cavalcature

Un personaggio dotato del talento Autorità può ottenere un dragonne come cavalcatura utilizzando le regole sui compagni animali. Per avere un dragonne come compagno, un personaggio deve avere un livello effettivo da druido di 10°. Un personaggio con un dragonne come cavalcatura conta come un druido di 4 livelli inferiore per determinare le capacità e statistiche del dragonne (dunque, il livello effettivo da druido del personaggio quando ottiene il dragonne come cavalcatura è il 6°). Un dragonne come cavalcatura conta come il gregario del personaggio.

Compagni dragonne

I compagni animali dragonne hanno la seguente progressione: **Statistiche base:** **Taglia** Grande; **Velocità** 12 m, volare 9 m (scarsa); **Attacchi** morso (2d6), 2 artigli (2d4); **Caratteristiche** For 19, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 12, Car 12; **Attacchi speciali** balzare; **Qualità speciali** fiuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare. **Avanzamento al 10° livello:** **Caratteristiche** For +2, Cos +2; **Attacchi speciali** ruggito.



FORMICALEONE GIGANTE

Questa gigantesca creatura corazzata somiglia ad una formica con un addome sovrasviluppato. Dalla sua testa larga e piatta spuntano delle grandi mandibole uncinato.

FORMICALEONE GIGANTE	GS 5	
PE 1.600		
N Parassita Grande		
Iniz +0; Sensi scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m; Percezione +0		
DIFESA		
CA 19, contatto 9, impreparato 19; (+10 naturale, -1 taglia)		
pf 60 (8d8+24)		
Temp +9, Rifl +2, Vol +2		
Immunità effetti di influenza mentale		
ATTACCO		
Vel 9 m, scavare 3 m		
Mischia morso +10 (2d8+7 più afferrare)		
Spazio 3 m; Portata 1,5 m		
Attacchi speciali trappola di sabbia		
STATISTICHE		
For 20, Des 11, Cos 17, Int —, Sag 11, Car 10		
Att base +6; BMC +12 (+16 lottare); DMC 22		
ECOLOGIA		
Ambiente deserti caldi		
Organizzazione solitario o nido (2-4)		
Tesoro 1.550 mo		
CAPACITÀ SPECIALI		

Trappola di sabbia (Str) Un formicaleone gigante può creare una trappola di sabbia di 18 metri di diametro sulla sabbia o nella terra morbida (vedi sotto). Creare una trappola di sabbia richiede 1 ora. Un formicaleone gigante può effettuare un attacco di opportunità contro qualsiasi creatura che cada in fondo alla trappola. Il formicaleone gigante può muoversi attraverso la trappola di sabbia alla sua normale velocità ed è immune agli effetti di queste trappole.

Terribili minacce per chi attraversa il deserto, i formicaleone giganti considerano prede qualsiasi cosa sia più piccola di loro. Come tana usano grandi trappole di sabbia che creano loro stessi, somiglianti ad innocue depressioni nel terreno. Chiunque vi cada deve agire in fretta o scivolare verso il fondo, dove uno di questi predatori attende affamato.

TRAPPOLA DI SABBIA DEL FORMICALEONE	GS —
Tipo meccanico; Percezione CD 15; Disattivare Congegni —	

EFFETTI
Attivatore posizione; Ripristino manuale
Effetto trappola di sabbia profonda 6 metri e di 18 metri di diametro (le creature scivolano in fondo senza subire danni); Riflessi CD 15 per evitare; per uscire dalla sabbia serve una prova di Scalare con CD 20.

FORMICALEONE ADULTO (NEUROTTERA GIGANTE)

Questo snello insetto vola su quattro ali delicate nonostante la sua enorme taglia. Queste ali creano un basso ronzio che accompagna le evoluzioni della creatura, mentre le sue mandibole si contraggono affamate.

GIANT LACEWING	GS 6	
PE 2.400		
N parassita Enorme		
Iniz +3; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +0		
DIFESA		
CA 19, contatto 11, impreparato 16; (+3 Des, +8 naturale, -2 taglia)		
pf 85 (10d8+40)		
Temp +11, Rifl +6, Vol +3		
Immunità effetti di influenza mentale		
ATTACCO		
Vel 9 m, volare 18 m (buona)		
Mischia morso +12 (2d8+10)		
Spazio 11,5 m; Portata 3 m		
STATISTICHE		
For 24, Des 16, Cos 19, Int —, Sag 11, Car 10		
Att base +7; BMC +16; DMC 29		
Abilità Volare +5		
ECOLOGIA		
Ambiente deserti caldi		
Organizzazione solitario o nube (2-12)		
Tesoro nessuno		

I formicaleone giganti, pericolosi predatori del deserto, costruiscono trappole di sabbia da cui le creature più piccole, in preda al panico, hanno poca speranza di fuggire. Queste bestie feroci attendono la preda in fondo alle trappole. I formicaleone giganti sono però solo la forma larvale delle neurottere giganti, insetti volanti carnivori a volte scambiati per libellule. Quando un formicaleone gigante raggiunge la maturità crea attorno a sé un bozzolo di sabbia e terra, da cui emerge 1 mese dopo come neurottera gigante. Dopo essersi accoppiati ed aver generato altri formicaleone giganti, questi insetti restano nei paraggi a spingere prede verso le trappole dei loro cuccioli.



HUECUVA

Vesti marce pendono dalla carne rinsecchita di questo cadavere ambulante. La sua bocca è aperta in un urlo silenzioso, ed i suoi occhi brillano di una luce sacrilega.

HUECUVA	GS 2
PE 600	
CM non morto Medio	
Iniz +6; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +5	
Aura eresia (9 m)	
DIFESA	
CA 17, contatto 12, impreparato 15; (+2 Des, +5 naturale)	
pf 16 (3d8+3)	
Temp +2, Rifl +3, Vol +4	
RD 5/argento o magia; Immunità tratti dei non morti	
ATTACCO	
Vel 9 m	
Mischia 2 artigli +4 (1d6+1 più malattia)	
Capacità magiche (LI 3°)	
3/giorno— <i>camuffare se stesso</i>	
STATISTICHE	
For 13, Des 14, Cos —, Int 4, Sag 12, Car 12	
Att base +2; BMC +3; DMC 14	
Talenti Arma Focalizzata (artiglio), Iniziativa Migliorata	
Abilità Percezione +5, Furtività +7	
ECOLOGIA	
Ambiente qualsiasi	
Organizzazione solitario, coppia o chiostro (5–10)	
Tesoro 550 mo	
CAPACITÀ SPECIALI	
Eresia (Sop) L'huecuva e tutte le creature non morte entro 9 metri ricevono un bonus profano +2 ai tiri salvezza sulla Volontà effettuati per resistere ad incanalare energia ed agli effetti basati su tale capacità. Questo bonus si somma alla resistenza ad incanalare.	
Malattia (Str) Artiglio, tiro salvezza Tempra CD 12, frequenza 1d3 giorni/1 giorno, effetti 1d3 danni alla Des e 1d3 danni alla Cos, cura 2 tiri salvezza consecutivi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.	

Gli huecuva sono i corpi animati di chierici eretici e blasfemi, che hanno rifiutato la loro divinità prima di morire. Nella non vita, ciò che desiderano è distruggere le anime pie che al contrario mantengono saldi i loro voti. Anche se superficialmente simili a scheletri o zombi, gli huecuva hanno una scintilla di intelligenza che li rende avversari astuti ed ingannevoli. Spesso gli huecuva utilizzano camuffare se stesso per assumere un aspetto non minaccioso, così da avvicinarsi ai loro nemici prima di colpire.

La maggior parte degli huecuva ricorda poco della sua vita precedente eccetto la blasfemia che li ha maledetti. Vengono spesso attirati dalle rovine di templi antichi, dove sfogano la loro furia o impetrano inutilmente il

perdono alle divinità che li hanno dannati. Gli huecuva lavorano spesso con altri non morti che vivono nella zona. I non morti più potenti, come i lich ed i vampiri, a volte reclutano gli huecuva per proteggersi dai chierici.

Creare un huecuva

La maggior parte degli huecuva nasce quando una divinità rifiuta un sacerdote eretico, portandolo a risorgere come non morto, ma non è l'unico modo in cui nascono gli huecuva. Un huecuva può essere creato utilizzando creare non morti. L'incantatore deve essere almeno di 11° livello, e per l'incantesimo serve il corpo di un chierico malvagio. Si può utilizzare anche il corpo di un chierico buono, ma è necessaria una prova di livello incantatore con CD 20. Creare un huecuva in questo modo è considerata una delle peggiori azioni compiute contro un chierico defunto. L'aura di eresia di un huecuva creato dal corpo di un chierico buono concede un bonus profano di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà effettuati per resistere all'incanalare energia ed agli effetti basati su tale capacità.





scudo su altri
1—*benedizione, cura ferite leggere* (2, CD 14), *favore divino, individuazione del male*
o (a volontà)—*guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, stabilizzare*

STATISTICHE

For 23, **Des** 12, **Con** 19, **Int** 16, **Sag** 17, **Car** 14

Att base +9; **BMC** +16; **DMC** 27

Talenti Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro

Abilità Conoscenze (arcane) +12, Diplomazia +11, Intuizione +12, Percezione +15, Volare +11

Linguaggi Celestiale, Comune

ECOLOGIA

Ambiente deserti temperati

Organizzazione solitario

Tesoro 3.350 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi (Mag) Un lammasu lancia incantesimi come un chierico di 7° livello.

LAMMASU

Questa maestosa creatura ha il corpo di un leone, le ali di un'aquila ed il volto di un uomo dall'aspetto saggio. La sua nobile figura è adornata di gioielli spendenti, ed i suoi occhi rilucono d'oro.

LAMMASU

GS 8



PE 4.800

LB bestia magica Grande

Iniz +5; **Sensi** scurovisione 18 m, visione crepuscolare; **Percezione** +15

Aura cerchio magico contro il male (6 m)

DIFESA

CA 20, contatto 10, impreparato 19; (+1 Des, +10 naturale, -1 taglia)

pf 85 (9d10+36)

Temp +10, **Rifl** +9, **Vol** +8

ATTACCO

Vel 9 m, volare 18 m (media)

Mischia 2 artigli +14 (1d6+6)

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

Attacchi speciali balzare, incantesimi, sperone (2 artigli +14, 1d6+6)

Capacità magiche (LI 9°)

2/giorno—*invisibilità superiore*

1/giorno—*porta dimensionale*

Incantesimi da chierico preparati (LI 7°; +9 contatto a distanza)

4—*punizione sacra* (CD 17)

3—*cura ferite gravi* (CD 16), *luce incandescente*, *preghiera*

2—*resistenza dell'orso*, *resistere all'energia*, *ristorare inferiore*,

I lammasu sono protettori dei deboli e vigili campioni del bene. Queste nobili creature vivono in antiche rovine nel deserto o in altre zone remote, dove combattono senza sosta contro le forze dell'oscurità, cercando di difendere dal male quelle che considerano razze inferiori. Anche se la maggior parte di questi guardiani alati è saggia e conosce bene le creature malvagie che vivono nel loro territorio, molto razze trovano i lammasu arroganti, superbi e dai modi quasi offensivi, visto il loro atteggiamento di superiorità. Simili reazioni confondono e stupiscono queste creature onorevoli, che cercano solo di fare del bene e proteggere coloro che ritengono più deboli di loro. I lammasu che vedono i membri delle altre razze combattere attivamente il male si mostrano più sensibili, e si rivolgono loro da pari. Se una creatura di allineamento buono mostra le proprie capacità e affronta il carattere superbo dei lammasu, troverà in loro alleati nobili e capaci nella lotta contro il male. I lammasu sono piuttosto protettivi verso i loro alleati, e condividono le esperienze di tutta una vita con loro. Questo li fa spesso sembrare severi, ma coloro che li conoscono sanno bene che i lammasu sono estremamente protettivi dei loro alleati. Se può aiutare nella vittoria, un lammasu è più che disposto a sacrificare la propria vita. I lammasu sono lunghi 2,4 metri e pesano circa 270 kg.

I lammasu cercano di essere il più preparati possibile, ed iniziano a combattere con molti incantesimi di protezione già attivi. Una volta cominciato lo scontro, preferiscono fare a pezzi le creature malvagie con i loro artigli, caricando in mischia per sfruttare i loro speroni. Finché c'è una speranza di vittoria, i lammasu non si ritirano mai da uno scontro con creature malvagie. Sono coraggiosi ma non sciocchi, e se la situazione si fa pericolosa non sacrificano inutilmente la loro vita.

MASTINO OMBRA

Pur avendo la forma di un cane, questa possente creatura ha un manto che assorbe la luce, attirando l'ombra attorno a sé. Le sue fauci sono piene di zanne affilate, e mentre la sua lingua si contorce, ne esce una voluta d'ombra.

MASTINO OMBRA

GS 5



PE 1.600

NM esterno Medio (extraplanare, malvagio)

Iniz +6; Sensi scurovisione 18 m, fiuto; Percezione +10

DIFESA

CA 17, contatto 12, impreparato 15; (+2 Des, +5 naturale)

pf 51 (6d10+18)

Temp +8, Rifl +7, Vol +5

Capacità difensive fondersi nelle ombre

ATTACCO

Vel 15 m

Mischia morso +10 (1d6+6 più sbilanciare)

Attacchi speciali latrato

STATISTICHE

For 19, Des 15, Cos 17, Int 4, Sag 12, Car 13

Att base +6; BMC +10; DMC 22

Talenti Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro

Abilità Furtività +11, Percezione +10, Sopravvivenza +10

Linguaggi Comune (non può parlare)

ECOLOGIA

Ambiente qualsiasi

Organizzazione solitario, coppia o branco (5-8)

Tesoro nessuno

CAPACITÀ SPECIALI

Fondersi nelle ombre (Sop) In qualsiasi condizione di illuminazione diversa dalla luce diurna, un mastino ombra scompare nelle ombre ottenendo occultamento totale. L'illuminazione artificiale, perfino una *luce o fiamma perenne*, non è in grado di negare questa capacità. Un incantesimo *luce diurna*, invece, ne è in grado. Un mastino ombra può attivare o disattivare questa capacità a volontà come azione gratuita.

Latrato (Sop) Quando un mastino ombra ulula o abbaia, tutte le creature tranne gli esterni malvagi entro 90 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16 o cadono in preda al panico per 2d4 round. È un effetto sonoro, di influenza mentale e di paura. Una creatura che superi il tiro salvezza è immune al latrato dello stesso mastino ombra per le successive 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma, ed include un bonus razziale +2.

Cacciatori instancabili e silenziosi, predatori mortali: i mastini ombra infestano gli angoli oscuri dei piani esterni, dando la caccia alle creature che si allontanano dalla luce. Queste bestie hanno poco in comune con i canidi tranne che nelle forma, ed i loro corpi sono il

frutto dell'evoluzione avvenuta cacciando nelle spietate terre selvagge dei Piani Esterni e del Piano delle Ombre. Sul Piano Materiale, preferiscono viaggiare nelle ombre, muovendosi silenziosi ed invisibili in cerca di preda, cacciando con la stessa ferocia sia per gioco che per fame. I mastini ombra sono alti 1,2 metri, e pesano circa 135 kg.

In combattimento, i mastini ombra preferiscono combattere nelle ombre, evitando le aree di luce a meno di non avere altra scelta, ed utilizzano il loro latrato per allontanare le prede dalle zone illuminate. I mastini ombra preferiscono cacciare in gruppo, utilizzando tattiche complesse per attirare in trappola la preda, lontano dalla luce. Non hanno tane e di solito non possiedono tesori, a meno che non si trovi sul corpo di una vittima uccisa di recente.

Evocare un mastino ombra

Un mastino ombra può essere evocato utilizzando evoca mostri VI, anche se viene più spesso chiamato con alleato planare inferiore o legame planare inferiore. Un mastino ombra riceve un bonus di circostanza di +4 alla sua prova di Carisma per rifiutare il servizio se evocato in un'area di luce intensa. L'incantatore riceve un bonus di +2 alla prova di Carisma per richiedere il servizio se il compito richiede di cacciare ed uccidere una creatura specifica.



MEGERA ANNIS

Dotata di arti simili a rami contorti e pelle verrucosa come quella di un rospo, questa disgustosa ed ingobbita megera è alta almeno due misure più di un essere umano. La sua pelle è del blu delle contusioni violente. La repellente strega inspira di colpo, rivelando fauci piene di denti seghettati, e fa strisciare uno contro l'altro lunghi artigli simili ad acciaio annerito.

MEGERA ANNIS

GS 6



PE 2.400

CM umanoide mostruoso Grande

Iniz +1; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +13

DIFESA

CA 20, contatto 10, impreparato 19; (+1 Des, +10 naturale, -1 taglia)

pf 66 (7d10+28)

Temp +8, Rifl +6, Vol +6

RD 2/contundente; RI 17

ATTACCO

Vel 12 m

Mischia morso +13 (1d6+7), 2 artigli +13 (1d6+7 ed afferrare)

Spazio 3 m; Portata 3 m

Attacchi speciali squartare (2 artigli, 2d6+10)

Capacità magiche (LI 7°)

3/giorno—alterare se stesso, nube di nebbia

STATISTICHE

For 25, Des 12, Cos 18, Int 13, Sag 13, Car 10

Att base +7; BMC +15; DMC 26

Talenti Allerta, Combattere alla Cieca, Potenza Intimidatrice, Tempra Possente

Abilità Diplomazia +7, Furtività +7, Intimidire +17, Percezione +13, Raggiare +7

Linguaggi Comune, Gigante

ECOLOGIA

Ambiente paludi fredde

Organizzazione ssolitario o congrega (3 megere di qualsiasi tipo e 1-8 ogre e 1-4 giganti malvagi)

Tesoro 2.000 mo

Conosciute anche come megere nere o megere di ferro, le annis sono le più grandi e fisicamente spaventose della loro specie. Rinomate per la loro pelle coriacea e verrucosa il cui colore va dal blu scuro al nero ed artigli simili a lame arrugginite, le annis non fanno uso dell'astuzia e degli inganni come le loro simili, provando molto più piacere nella tortura e nel massacro. Una tipica annis è alta 2,4 metri ed arriva a pesare più di 130 chili.

Le annis vivono nelle caverne più buie, nei boschi più inospitali e nelle rovine maledette all'interno delle paludi e delle brughiere, e durante la notte escono in caccia per terrorizzare ed uccidere gli innocenti. Pur possedendo menti astute, le annis sono più decadenti delle altre megere, ed amano dedicarsi

ad assaporare la carne viva o ascoltare la musica delle urla di dolore.

Si avvolgono in illusioni o in fitte nebbie, attirando a loro le prede prima di rivelare la propria forma mostruosa. Le annis in caccia tendono a camuffarsi da bellissimi folletti, fanciulle sperdute o animali feriti, così da attirare anime altruiste. Trovano particolarmente gustosa la carne dei bambini, dei cuccioli e dei puri di cuore, sia per la loro morbidezza che per il dolore che simili uccisioni diffondono. Dopo un simile banchetto, le annis amano scuoiare la preda e rivestirsi con questi macabri trofei.

Come la maggior parte delle megere, le annis a volte si uniscono in congreghe con le loro disgustose sorelle, pur non amando collaborare. Dato che preferiscono imboscate brutali ed inganni diretti alle raffinate tattiche delle loro sorelle, si uniscono a simili gruppi solo se obbligate fisicamente, in cambio di un qualche tesoro o per vendetta. Evitano soprattutto di unirsi a congreghe che includono altre annis, anche se gruppi di annis legate da parentela (di solito trii di orride gemelle) non sono sconosciuti.

Vedi il Bestiario di Pathfinder per altri dettagli sulle congreghe di megere.



NAGA ACQUATICA

Una snella spina dorsale e creste colorate si estendono dal viso umano di questo serpente d'acqua. Ogni movimento del lungo corpo di questo serpente fa scintillare come gemme le sue scaglie colorate e le sue pinne luccicanti.

NAGA ACQUATICA

GS 7



PE 3.200

N aberrazione Grande

Iniz +6; Sensi scurovisione 18 m; Percezione +17

DIFESA

CA 20, contatto 15, impreparato 14; (+6 Des, +5 naturale, -1 taglia)

pf 76 (8d8+40)

Temp +7, Rifl +10, Vol +9

ATTACCO

Vel 9 m, nuotare 15 m

Mischia morso +8 (2d6+4 più veleno)

Spazio 3 m; Portata 1,5 m

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 7°; +11 contatto a distanza)

3 (5/giorno)—*protezione dall'energia, suggestione* (CD 16)

2 (7/giorno)—*freccia acida, invisibilità, immagine speculare*

1 (7/giorno)—*colpo accurato, dardo incantato, foschia occultante, ritirata rapida, scudo*

o (a volontà)—*aprire/chudere, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, spruzzo acido*

STATISTICHE

For 16, Des 23, Cos 20, Int 10, Sag 17, Car 16

Att base +6; BMC +10; DMC 26 (non può essere sbilanciato)

Talenti Abilità Focalizzata (Furtività), Abilità Focalizzata (Percezione), Escludere Materiali^a, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei

Abilità Conoscenze (locali) +7, Furtività +12, Nuotare +18,

Percezione +17, Raggiare +7, Sapienza Magica +11

Linguaggi Aquan, Comune

ECOLOGIA

Ambiente acquatico temperato

Organizzazione solitario, coppia o nido (3-4)

Tesoro 2.600 mo

CAPACITÀ SPECIALI

Incantesimi (Mag) Una naga acquatica lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello.

Veleno (Str) Morso, livello 7, tiro salvezza Tempra CD 19, frequenza 1 round (10), effetto 1 danno Cos, cura 1 tiro salvezza

Rilucente di tutti i colori di un oceano tropicale, lo splendore di una naga acquatica nasconde la sua pericolosità. Seppur intelligenti, queste naga rispetto alle loro simili sono più vicine ai normali serpenti: preferiscono essere lasciate in pace ed attaccano rapide chiunque le disturbino. Le naga acquatiche sono lunghe 3 metri e pesano circa 112 kg.

Mentre le altre naga eleggono una tana a loro dimora fissa, le naga acquatiche hanno diversi rifugi tra i quali migrano con il passare delle stagioni. Preferiscono le acque calde, ed hanno quindi una tana per i mesi estivi ed una per i mesi invernali, e diversi rifugi fra l'una e l'altra, girando regolarmente fra i fiumi e le coste a loro familiari in un ordine prefissato. Quando le loro dimore sono minacciate diventano ferocemente territoriali ed attaccano chiunque vi si introduca, e se decidono di parlamentare con gli intrusi lo fanno solo dopo che sono stati indeboliti dal loro veleno.

Dato che i loro viaggi annuali le rendono molto informate, coloro che vivono vicino alle loro tane (di solito lucertoloidi, folletti e tribù umane) cercano di ingraziarsi con doni preziosi le naga acquatiche, sperando di avere informazioni sulle zone circostanti o di diffondere loro notizie in terre lontane. Le naga acquatiche amano essere blandite, ascoltare storie emozionanti ed essere adorate dalle creature più deboli, e sono molto fiere del loro ruolo di viaggiatori. Pur facendolo raramente con malizia, si annoiano a ripetere sempre le stesse storie, e le abbelliscono quindi con invenzioni ed esagerazioni, poco curandosi delle ripercussioni che questi racconti fasulli possono avere su chi li ascolta. Il fatto che alcune naga si mostrino amichevoli, però, non si estende all'intera razza: molte persone ignorano, anche animate dalle migliori intenzioni del mondo, potrebbero trovarsi ad affrontare il bacio mortale di questi enormi serpenti.



NIXIE

Mentre nuota aggraziata nell'acqua, si vede benissimo che questa piccola creatura dalla pelle verde ha mani e piedi palmati. I capelli sono del colore delle alghe, ed intrecciati fra di essi si trovano perle e conchiglie.

NIXIE

GS 1



PE 400

N folletto Piccolo (acquatico)

Iniz +3; Sensi visione crepuscolare; Percezione +6

DIFESA

CA 14, contatto 14, impreparato 11; (+3 Des, +1 taglia)

pf 9 (2d6+2)

Temp +1, Rifl +6, Vol +4

RD 5/ferro freddo; RI 12

ATTACCO

Vel 6 m, nuotare 9 m

Mischia spada corta +5 (1d4-2/19-20)

Distanza balestra leggera +5 (1d6/19-20)

Capacità magiche (LI 12°)

3/giorno—*charme su persone* (CD 15)

1/giorno—*respirare sott'acqua*

STATISTICHE

For 7, Des 16, Cos 13, Int 12, Sag 13, Car 18

Att base +1; BMC -2; DMC 11

Talenti Arma Accurata

Abilità Addestrare Animali +6, Artigianato (uno qualsiasi) +5,

Artista della Fuga +8, Furtività +12, Intrattenere (canto) +8,

Intuizione +5, Nuotare +10, Percezione +6, Raggiare +9

Linguaggi Aquan, Silvano

QS anfibio, empatia selvatica (+12)

Proprietà balestra leggera con 20 quadrelli, spada corta

ECOLOGIA

Ambiente acquatico temperato

Organizzazione banda (2-4), gruppo (6-11), tribù (20-80)

Tesoro 200 mo (perle e conchiglie)

CAPACITÀ SPECIALI

Empatia selvatica (Str) Questa capacità funziona come la capacità omonima del druido. I nixie ricevono un bonus razziale +6 alle prove di empatia selvatica.

I nixie sono giocosi guardiani di stagni, fiumi, paludi, laghi e fonti. Amano vivere in luoghi idilliaci, proteggendoli dai predatori e dagli umanoidi che vorrebbero sfruttarli. Anche se portano avanti questa missione confondendo i nemici ed allontanandoli, i nixie non temono di spargere sangue per difendere le loro case, pur preferendo ricorrere a questi sistemi solo quando non ci sono altre opzioni. I nixie sono alti 1,2 metri e pesano raramente più di 20 chili.

I nixie, se possibile, evitano il combattimento, utilizzando *charme su persone* per allontanare gli umanoidi dalle loro tane. In alcuni casi, utilizzano questa capacità per obbligare qualcuno a fare da guardiano o per dargli un compito che è

al di fuori delle proprie possibilità. A volte lanciano anche respirare sott'acqua per aiutarli a completare compiti da svolgere sotto la superficie.

I nixie sono molto timidi, e preferiscono stare nascosti. Fanno le loro case sott'acqua, formando piccole comunità quando il loro numero diventa consistente. Nelle leggende si parla di un regno segreto dei nixie in fondo ad un grande lago, ma nessuno è ancora riuscito a trovarlo.

1 nixie nella mitologia

I nixie (conosciuti anche come neck o nix) della mitologia inglese e tedesca non sono benevolenti quanto quelli presentati qui. Nelle leggende sono presentati come bellissime creature che attirano le persone nell'acqua per annegarle. Questi nixie malvagi possono cambiare forma, assumendo quella di qualsiasi animale acquatico. Per dare vita a questi nixie più sinistri, aggiungete le seguenti capacità ai normali nixie. Un nixie con queste capacità ha GS 2.

Esca (Sop) Questa capacità funziona come il canto accattivante dell'arpa. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 15 ne nega l'effetto.

Metamorfosi (Sop) Un nixie può cambiare forma per diventare una qualsiasi creatura acquatica Piccola o Media, come se utilizzasse *forma ferina I*. Un nixie può mantenere questa forma indefinitamente, e ritornare normale come azione gratuita. 5° livello dell'incantatore.



RONCACCIA

Questo tozzo uccello cammina su due zampe lunghe e muscolose, dotate di grossi artigli ricurvi. Due ali rattrappite spuntano dalle piume che ricoprono il corpo, e sul suo potente collo si trova una testa da uccello predatore con il becco seghettato.

RONCACCIA

GS 2



PE 600

N animale Grande

Iniz +3; Sensi visione crepuscolare; Percezione +9

DIFESA

CA 14, contatto 12, impreparato 11; (+3 Des, +2 naturale, -1 taglia)

pf 22 (3d8+9)

Temp +6, Rifl +6, Vol +1

ATTACCO

Vel 15 m

Mischia morso +6 (1d8+6)

Spazio 3 m; Portata 3 m

Attacchi speciali carica improvvisa

STATISTICHE

For 18, Des 17, Cos 16, Int 2, Sag 11, Car 10

Att base +2; BMC +7; DMC 20

Talenti Abilità Focalizzata (Percezione), Corriere

Abilità Percezione +9

ECOLOGIA

Ambiente pianure temperate

Organizzazione solitario, coppia o stormo (3-6)

Tesoro 550 mo (oggetti luccicanti)

CAPACITÀ SPECIALI

Carica improvvisa (Str) Quando carica, una roncaccia effettua un singolo attacco con il becco. Se l'attacco colpisce, può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita senza provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, la roncaccia non può essere sbilanciata a sua volta.

Astuti e potenti uccelli cacciatori, le roncacce competono con i lupi ed i felini predatori nelle steppe e nelle praterie. Temuti per il loro coraggio ed il loro istinto territoriale, questi uccelli giganti sono noti anche perché, se nutriti regolarmente, sono facilmente addomesticabili come guardiani, cacciatori e perfino cavalcature.

Le roncacce sono creature sociali, e formano piccoli gruppi in cui maschi e femmine cacciano insieme. Fanno il nido in immensi cumuli di bastoncini, rami, foglie e qualsiasi altra cosa riescano a recuperare (incluse le ossa e l'equipaggiamento dei loro pasti precedenti), ed ogni nido ospita un gran numero di roncacce. Le femmine depongono 1d4+1 uova una volta all'anno, che i genitori covano a turno per 2 mesi. Al termine di questo periodo, il roncaccia aiuta i pulcini ad uscire dall'uovo. Questi

piccoli vengono nutriti dai genitori per altri 2 mesi prima che comincino a cacciare da soli.

Una roncaccia adulta è alta 2,1 metri ed arriva a pesare 230 kg. La maggior parte di esse vive fino ai 50 anni. Esistono numerose specie di roncaccia, con colore e forma del corpo che varia di regione in regione. Le specie più comuni sono grigie o marrone chiaro, ma esistono versioni gialle, blu, nere e di colori ancora più esotici.

Addestrare una roncaccia

Prima che possa portare un cavaliere una roncaccia deve essere addestrata. Farlo richiede 6 settimane di lavoro ed una prova di Addestrare Animali con CD 25, ma una volta trascorso questo tempo può imparare trucchi normalmente. Cavalcare una roncaccia richiede una sella esotica. Le uova di roncaccia valgono 1.000 mo l'una, mentre i pulcini valgono 1.500 mo l'uno.

Capacità di carico: Per una roncaccia un carico leggero è fino ai 90 kg; un carico medio fra i 91 e i 180 kg; un carico pesante fra i 181 e i 270 kg.

Compagni roncaccia

I compagni animali roncaccia hanno la seguente progressione:

Statistiche base: Taglia Media; Velocità 15 m; Attacco morso (1d6 + 1-1/2 For); **Caratteristiche** For 10, Des 19, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 10; **Qualità speciali** visione crepuscolare.

Avanzamento al 4° livello: Taglia Grande; CA +2 naturale; Attacco morso (1d8 + 1-1/2 For); **Caratteristiche** For +8, Des -2, Cos +4; **Attacchi speciali** carica improvvisa



LIBERATE I MOSTRI!

Date un'occhiata in anteprima al Gioco di Ruolo Pathfinder e al *Bestiario*, con una dozzina di mostri minacciosi. Questa collezione di creature, tratte da 30 anni della storia dei giochi di ruolo, mostra le nuove regole e la flessibilità del nuovo Gioco di Ruolo Pathfinder:

- ◆ Alleati e nemici nuovi e familiari, come l'allip, la colonna cariatide, il drago fatato, l'huecuva, il mastino ombra ed altri ancora!
- ◆ Nuove regole per compagni mostri, creazioni arcane, trappole pericolose, varianti delle creature ed altre opzioni da utilizzare sia con l'edizione 3.5 che con il Gioco di Ruolo Pathfinder.
- ◆ Spiegazione di regole nuovissime che saranno incluse nel Gioco di Ruolo Pathfinder.
- ◆ Un'anteprima di tutti i mostri che saranno inclusi nel *Bestiario* di Pathfinder.
- ◆ Nuove immagini delle creature assunte ad icone del gioco, illustrate da alcuni dei migliori artisti fantasy.

Aggiungete un assaggio del Gioco di Ruolo Pathfinder alla vostra campagna con questo manuale ufficiale di mostri per Pathfinder!



e-wyrd.com/pathfinder