

LE QUATTRO TORRI

Dungeon per eroi di 20° livello
D&D 3.5

Indice

Introduzione	3
Punti Anticipazione	4
Torre Armonica	5
Arpia arciere	7
Banshvae assalitore	8
Banshvae comandante	9
Cantore della distruzione	10
Elementale della distruzione	11
Scorpione corale	12
Basso	13
Baritono	14
Tenore	15
Torre Prismatica	16
Ferils	20
Fuoco malevolo	21
Lumi ardente	22
Riflesso dell'arconte	23
Scrutatore radioso	24
Xyz	25
Yxz	26
Zyx	27
Torre del Tessitore	28
Balhannoth del terrore	31
Colosso spaccamontagne	32
Golem dell'intreccio	33
Melma Ur	34
Sventramaghi	35
Sventratore spaccamontagne	36
Torre di Akpa	37
Alleato planare superiore (Marilith)	50
Alleato planare superiore (Nycaloth)	51
Amalgama di Adaru	52
Amalgama di Gadacro	53
Amalgama di Vrock	54
Angelo della disperazione	55
Beholder dei tumuli	56
Demone delle frecce avanzato	57
Esperimento O.V. imperfetto	58
Ethereal defiler warlock	59
Wyrms figlio dell'Abisso	60
Golem di forza avanzato	61
Guerriero formian supremo	62
Idra-golem da combattimento	63
Malastor avanzato	64
Morgh ladro	65
Quasit ospedaliere	66
Termendous Hope	67
Mappa della Torre di Akpa	68
Boss	69
La Voce Rinata	69
Licht	70
Ago del Tessitore	71
Esyl Akpa	72
Orlo del Caos	73
Note	74

Introduzione

Quello che segue è un dungeon gigante per personaggi di 20° livello di D&D 3.5. Sembra semplice da comprendere detto così, no? Eppure questa è una definizione parziale e abbastanza fuorviante della totalità di questo luogo.

Cominciamo dal principio: Le Quattro Torri sono la parte conclusiva della mia ultima campagna giocata in D&D 3.5 chiamata "La Trama Delle Stelle", durata due anni, e hanno richiesto sei mesi di progettazione per essere completate. Volevo che fossero memorabili, l'adeguata conclusione ad una serie di avventure che ha portato gli eroi dal 1° al 20° livello, incontrando nemici ricorrenti che alla fine si sarebbero ripresentati, uno dopo l'altro. Lo sono state... fino a un certo punto.

Ogni torre segue un tema abbastanza fedele, legato al boss che attende all'ultimo piano, ma il dungeon nella sua totalità è estremamente lungo. È difficile proporre una sfida alle creature quasi onnipotenti che sono i personaggi di 20° livello in D&D 3.5 e la soluzione che ho scelto (che probabilmente non è la migliore, né quella più consigliabile) è stata quella di rendere le torri grandi, lunghe e faticose, limitando i riposi da otto ore a tre per motivi di trama. Un gruppo particolarmente ottimizzato potrebbe trovarlo anche troppo facile, date tutte le risorse, ma il mio gruppo, composto quasi totalmente da persone in grado di utilizzare il suo personaggio che però non era portato all'eccesso, si è trovato in difficoltà anche con tre e credo che giocatori non eccessivamente navigati possano aver bisogno di quattro.

Come risultato, le Torri sono apparse estenuanti per i giocatori, non solo per i personaggi, e ci sono volute quattro sessioni per terminarle, più una sessione conclusiva per lo scontro finale e l'epilogo della campagna, saltando anche qualche stanza non particolarmente interessante (ed è stato difficile scegliere quali rimuovere dopo tutta la fatica fatta per compilare statistiche e dati!). Inoltre, le torri sono particolarmente scarse. Si tratta di un incontro dopo l'altro, volti a fiaccare le difese dei personaggi, non a un luogo pieno di storia e interpretazione. Un puro EUMATE (entra, uccidi mostro, arraffa tesoro, esci) vecchio stile, insomma.

Dopo aver concluso la campagna, sono passati più di tre anni prima che mi decidessi a creare un documento organico che rendesse possibile anche ad altri giocare questo dungeon, cosa che ho fatto principalmente perché l'immensa fatica necessaria per realizzarlo non venisse sfruttata solo da un gruppo. Benché sia convinto che nessuno sia così folle da giocare il dungeon nella sua interezza, alcuni pezzi (mostri, trappole, incontri...) sono riciclabili, come statistiche (di nemici estremamente forti) o anche solo idee e spero che in generale qualcuno ne tragga anche solo uno spunto o, perché no, rimanga almeno un minimo stupito dal lavoro ciclopico che solo le scuole superiori di uno studente non particolarmente motivato possono garantire. Tutto il dungeon usa regole ufficiali di D&D 3.5 e ho voluto sfruttare appieno le potenzialità dell'edizione andando a reperire mostri da tantissimi manuali diversi (segnalati in apice), tranne per i Punti Eccellenza, che però sono di fatto una versione intrinseca degli oggetti magici a cui i mostri avrebbero diritto, creata con un rapporto di 1 Punto Eccellenza ogni 1000 monete d'oro per evitare che i giocatori sfondino di molte lunghezze il tetto della ricchezza per livello.

All'inizio del dungeon si trova anche un'altra regola opzionale chiamata Punti Anticipazione, senza la quale è probabilmente d'uopo potenziare i boss, che risultano altrimenti abbastanza deboli e con la quale il DM può giocare per aggiustare la difficoltà degli incontri.

Potrei dilungarmi nel descrivere il tema di ogni torre, e la personalità o le motivazioni dei boss che attendono in cima a ognuna di esse, ma credo innanzitutto che qualsiasi descrizione vada adattata (nessun'altra campagna è la mia Trama Delle Stelle, dopotutto, e nessun nemico finale è Eşyl Akpa) e secondariamente trovo molto più affascinante che ciascuno tragga le sue conclusioni e ricami la sua storia sui vari personaggi a partire dalle capacità presenti nelle loro schede.

Prima di salutare il lettore, ci tengo anche a precisare come le note in fondo al documento siano essenziali perché alcune battaglie non siano soverchianti e altre interazioni non sembrino strane o arbitrare, quindi è caldamente consigliato consultarle nel caso si vogliano utilizzare tali incontri. Ciò detto, vi auguro buon divertimento, e spero che leggere questo dungeon vi susciti almeno un decimo delle emozioni che mi ha dato scriverlo.

Davide "Drimos" Papazzoni

PUNTI ANTICIPAZIONE

I Punti Anticipazione (da ora abbreviati in PA) sono una risorsa per il DM che serve a rendere gli incontri più stimolanti e simula le capacità intellettive superiori a quelle di un genio che hanno in dotazione molti personaggi di alto livello. Essi dovrebbero essere appannaggio dei PNG, dato che i PG sono già sufficientemente potenti.

Ogni PNG comincia un incontro con un determinato ammontare di PA, che può spendere nei seguenti modi, praticamente affermando che aveva preparato contromisure in maniera retroattiva per proteggersi da effetti imprevisti.

Nota: Per "risorsa" si intende qualsiasi incantesimo, potere, talento, trappola o oggetto (preferibilmente consumabile) adatto alla situazione. Nel caso si voglia inventare una risorsa unica (come una capacità soprannaturale specifica) è necessario spendere punti doppi.

Spendendo **1 PA** può ottenere un effetto tra i seguenti

- Immunizzarsi temporaneamente a una singola risorsa dei PG
- Ottenere una resistenza sostanziale a più di una risorsa dei PG
- Ottenere una risorsa che possa interrompere un'azione dei PG senza infliggergli danno sostanziale

Spendendo **2 PA** può ottenere un effetto tra i seguenti

- Ottenere una risorsa che aumenti contemporaneamente tutte le proprie statistiche difensive e non direttamente offensive (di solito ottenendo +5 di un tipo non già presente a CA, TS e tiri per colpire)
- Ottenere una risorsa che lo liberi da una condizione debilitante esistente
- Ottenere una risorsa che possa interrompere un'azione dei PG infliggendogli danno sostanziale

Spendendo **3 PA** può ottenere un effetto tra i seguenti

- Ottenere una risorsa che raddoppi le proprie azioni per un turno
- Evocare o svelare la presenza di una creatura di GS inferiore di 3 punti o una copia di sé stessa con 3 livelli negativi
- Ricaricare una capacità già consumata o comunque non immediatamente accessibile

Se si vuole usare questa regola, distribuire i punti (ad ogni creatura) come di seguito:

Le creature nella **Torre Armonica** hanno a disposizione **4 PA**

Le creature nella **Torre Prismatica e del Tessitore** hanno a disposizione **6 PA**

Le creature nella **Torre di Akpa** hanno a disposizione **8 PA**

I **PNG boss all'ultimo piano di ogni torre** (La Voce Rinata, Licht, l'Ago del Tessitore, Esyl Akpa) hanno a disposizione **20 PA**

TORRE ARMONICA

Collegata alla Torre Minore, i teletrasporti sono possibili solo limitatamente all'interno della torre. *Muri di forza* incassati nelle pareti esterne bloccano le uscite fisiche. I Trasportatori funzionano solo in una direzione una volta che essa viene scelta per 1 round e rimangono inattivi per 1 minuto dopo aver funzionato.

In questa torre le mura sono di pietra rinforzata, con uno spessore di 90 cm (durezza 8; 540 pf; CD per rompere 50), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è garantita da torce di *fiamma perenne* sulle pareti. Una musica spettrale aleggia per tutti gli ambienti, imponendo una penalità di -4 alle prove di Ascoltare a chiunque non viva nella torre. Su ogni scala si trova una trappola che amplifica i rumori generati nella zona dagli intrusi e dissolve gli incantesimi di *silenzio* che potrebbero aver lanciato [congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*amplify* intensificato, da Spell Compendium a pagina 10, bardo 20° livello, diminuisce la CD di Ascoltare di 20, dissolve *silenzio*); CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31].

Stanza 1

Rettangolare; Collegata alla Torre Minore dal Trasportatore e da una rampa di scale alla stanza 2

Trappola:

Ai lati di questa stanza quattro statue raffiguranti cultisti nell'atto di cantare un inno fanno parte di una grossa trappola che lancia *grido superiore* contro tutte le creature che entrano all'interno della stanza tramite il Trasportatore senza prima incanalare energia negativa (con una prova di intimorire non morti) [congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*grido superiore*, mago 15° livello, 10d6 danni sonori, stordimento 1 round, sordità 4d6 round, Temp CD 22 dimezza e nega); CA 18, pf 20 (ogni statua), durezza 8; Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33]

Stanza 2

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 1 e da una rampa di scale alla stanza 3

Incontro:

In questa stanza due cantori della distruzione insieme a tre elementali della distruzione (statistiche a parte) attendono pigramente l'arrivo di creature da polverizzare. I cantori sono lontani dall'entrata, mentre gli elementali li proteggono, fungendo da prima linea di difesa.

Stanza 3

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 2 e da una rampa di scale alla stanza 4

Incontro:

Due banshrae assalitori e un banshrae comandante (statistiche a parte) aspettano in questa stanza per fermare chiunque voglia avanzare. Il comandante bombarda i nemici di incantesimi per intralciarli, mentre gli assalitori attaccano in mischia.

Stanza 4

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 3 e da una rampa di scale alla stanza 5

Trappola:

Una trappola dall'aspetto di quattro bracieri in cui brucia un fuoco nero oscura la stanza con un'*oscurità profonda* che impedisce di vedere quattro automi dall'aspetto di cultisti con le mani sulle orecchie, tutti parte di una seconda trappola che lancia *orrido avvizzimento* su tutte le creature che non seguono un particolare tragitto, si muovono a "L", cambiando ogni round la direzione e spostandosi lungo il perimetro della stanza [congegno magico, attivatore di prossimità (*individuazione del male*), ripristino automatico, incantesimo (*oscurità profonda* intensificato, mago 20° livello); CA 20, pf 25 (ogni braciere), durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34] e [congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*orrido avvizzimento* intensificato, mago 20° livello, 20d6 danni alle creature viventi, Temp CD 23 dimezza); CA 20, pf 25 (ogni automa), durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34].

Stanza 5

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 4 e da una rampa di scale alla stanza 6

Incontro:

Quattro arpie arcieri e due scorpioni corali (statistiche a parte) sono appostati in questa stanza piena di rocce modellate in strane forme. Gli scorpioni sono fusi nella pietra grazie alle loro capacità magiche se hanno avvertito presenze in avvicinamento e le arpie sono sempre nascoste per tendere agguati.

Stanza 6

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 5 e da una rampa di scale alla stanza 7

Incontro:

Due urlatori mortali avanzati (Manuale dei Mostri III, pagina 194) celati nelle pareti e sei terrori urlanti a dieci teste (Manuale dei Mostri III, pagina 178) appesi al soffitto tentano di impedire a chiunque di oltrepassare la loro stanza. I terrori ritardano l'iniziativa prima di entrare in mischia, in modo che gli urlatori mortali possano bersagliare gli avversari con i loro conchi sonori, per non essere coinvolti.

Stanza 7

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 6 e alla Torre Prismatica dal Trasportatore

Incontro:

In questa stanza, la Voce Rinata insieme al suo coro abissale di venti bassi, dieci baritoni e cinque tenori (statistiche a parte) è deciso a intralciare il passo a chiunque voglia arrivare fino ad Akpa. Dopo un breve dialogo la Voce e gli immondi affrontano i PG fino alla sconfitta di una delle due parti in causa.

Arpia arciere

Arpia Ranger 12

CM Umanoide mostruoso Medio

Iniziativa: +12; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +21, Osservare +17

Linguaggi: Comune

Grado di sfida: 16

CA: 27, contatto 22, colto alla sprovvista 19; Schivare, Mobilità (+8 Destrezza, +5 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 19d8+76 (161 medi pf; 19 DV)

Resistenza: Eludere

Tempra: +19; **Riflessi:** +26; **Volontà:** +17

Velocità: 6 m (4 quadretti); volare 24 m (media)

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

Mischia: 2 artigli +22 (1d3+3)

Distanza: Arco lungo composito +30/+25/+20/+15 (1d8+6/x3)

Distanza (con Tiro Rapido): Arco lungo composito +28/+28/+23/+18/+13 (1d8+6/x3)

Distanza (con Tiro Multiplo): Arco lungo composito +26/+26 (1d8+6/x3)

o arco lungo composito +24/+24/+24 (1d8+6/x3)

o arco lungo composito +22/+22/+22/+22 (1d8+6/x3)

Attacco base: +19; **Lotta:** +22

Opzioni di attacco: Tiro Rapido, Tiro Multiplo, Tiro Ravvicinato, distracting attack^{PHI} (i nemici colpiti sono considerati fiancheggiati dal primo attacco degli alleati)

Azioni speciali: Nemico prescelto (umani +4, elfi +4, nani +2), canto ammaliatore (tutte le creature entro 90 m che non siano arpie sono ammaliare e si avvicinano, Vol CD 24 nega)

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da ranger tipicamente preparati (LI 12°; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):

3° - *Neutralizza veleno, zanna magica superiore*

2° - *Crescita di spine, muro di vento,*

1° - *Passo veloce, resistere all'energia*

Caratteristiche: For 16, Des 26, Cos 19, Int 6, Sag 16, Car 20

Qualità speciali: Andatura nel bosco, rapido seguito

Talenti: Attacco in Volo, Persuasivo, Schivare, Seguire Tracce [B], Tiro Rapido [B], Mobilità, Resistenza Fisica [B], Iniziativa Migliorata, Tiro Multiplo [B], Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Tiro Preciso Migliorato [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +21, Intimidire +9, Intrattenere (oratoria) +7, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +25, Osservare +17, Raggiare +13

Tratti: -

Proprietà: Arco lungo composito perfetto [For +3], 1500 mo

Punti Eccellenza: 218 (+6 potenziamento alla Forza, +6 potenziamento alla Destrezza, +6 potenziamento alla Costituzione, +4 deviazione alla CA, +4 potenziamento all'armatura naturale, +3 potenziamento alle armi impugate, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +5 competenza a Nascondersi)

Banshrae assalitore

Banshrae^{MMV} Assassino 7/Warblade^{ToB} 2

CM Folletto Medio

Iniziativa: +17; **Sensi:** Visione crepuscolare; Ascoltare +28, Osservare +28

Linguaggi: Comprende Comune, Elfico e Silvano; non può parlare; telepatia 30 m

Grado di sfida: 17

CA: 46, contatto 36, colto alla sprovvista 38; Deviare Frecce, Maestria in Combattimento, Mobilità, sylvan warrior, schivare prodigioso, schivare prodigioso migliorato (+12 Destrezza, +7 classe, +6 scudo, +3 armatura naturale, +7 deviazione, +1 schivare)

Pf: 22d6+154 più 2d12+14 (258 medi pf, 273 con *vita falsata*; 24 DV)

Resistenza: RD 10/ferro freddo

Tempra: +22; **Riflessi:** +38; **Volontà:** +20 (+3 contro veleni)

Velocità: 18 m (12 quadretti)

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

Mischia: Colpo senz'armi 42/37/32 (3d6+10)

Distanza: Cerbottana superiore perfetta 38/33/28 (1d3)

Attacco base: +14; **Lotta:** +20

Opzioni di attacco: Pugno stordente 3 v/gg (Temp CD 25 nega), attacco furtivo +4d6, attacco mortale 1 v/3 round di studio (uccide o paralizza per 1d6+7 round, Temp CD 23 nega), Maestria in Combattimento, Attacco Rapido

Azioni speciali: Blowgun flute (a volontà, azione immediata, evoca un flauto utilizzabile come cerbottana superiore perfetta, svanisce se lasciato, suonato come azione veloce produce un effetto dei seguenti su tutti i nemici che lo sentono entro 18 m come influenza mentale, Vol CD 29 nega:

dread dirge: le creature diventano scosse, effetto di paura

gibbering sing-along: le creature non possono Muoversi Silenziosamente, parlare, lanciare incantesimi con componenti verbali, rivelano la loro posizione se invisibili o nascosti

traveler's tune: le creature devono muoversi di almeno 6 m nel loro turno)

dart cone 1 v/gg (azione di round completo, cono di 4,5 m, 4d6 danni, Rifl CD 34 dimezza), locust

dart 1 v/gg (una creatura colpita da un dardo è inferma per 1 round e subisce 2d6 danni, Temp CD 29 nega, una sciame di locuste compare nel suo spazio per 2d6 round)

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da assassino conosciuti (LI 11°; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):

4° (1 volta al giorno) - *Porta dimensionale, libertà di movimento*

3° (3 volte al giorno) - *Anti-individuazione, cerchio magico contro il bene, vita falsata*

2° (5 volte al giorno) - *Allineamento imperscrutabile, alterare se stesso, invisibilità, movimenti del ragno*

1° (5 volte al giorno) - *Caduta morbida, colpo accurato, foschia occultante, saltare*

Capacità magiche (LI 10°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

1 volta al giorno - *Scagliare maledizione* (CD 21, -6 a Raggiare e Diplomazia, -2 CA)

Manovre e posizioni da warblade conosciute (IL 13°; preparate 3*): 4

Stances - Leading the Charge (WR)*

Strikes - Finishing Move (IH)*, Steel Wind (IH)

Boosts e counters - Manticore Parry (IH)*, Iron Heart Surge (IH)*

Caratteristiche: For 22, Des 34, Cos 24, Int 22, Sag 16, Car 24

Qualità speciali: Sylvan warrior (non perde la Des alla CA se colto alla sprovvista), uso dei veleni, battle clarity

Talenti: Maestria in Combattimento, Deviare Frecce [B], Schivare, Colpo Senz'Armi Migliorato [B], Mobilità, Attacco Rapido, Pugno Stordente [B], Arma Accurata, Arma Focalizzata (colpo senz'armi), Attacco Naturale Migliorato (colpo senz'armi), Iniziativa Migliorata, Incantatore Esperto^{CA} (assassino)

Difetti: -

Abilità: Equilibrio +23, Raggiare +17, Scalare +12, Diplomazia +11, Camuffare +15 (+17 recitazione), Artista della Fuga +46, Nascondersi +27, Intimidire +19, Saltare +29, Conoscenze

(natura) +12, Conoscenze (storia) +8, Conoscenze (locali) +8, Ascoltare +28, Muoversi Silenziosamente +32, Intrattenere (strumenti a fiato) +32 (+34 con blowgun flute), Osservare +28, Sopravvivenza +3, Acrobazia +38, Utilizzare Corde +12

Tratti: -

Proprietà: Scudo pesante di metallo perfetto, 830 mo

Punti Eccellenza: 219 (+4 potenziamento a tutte le caratteristiche, +3 potenziamento all'armatura naturale, +4 potenziamento agli scudi, +4 potenziamento alle armi naturali, +10 competenza ad Artista della Fuga, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, *volare* e *velocità* per 10 round al giorno)

Banshrae comandante

Banshrae^{MMV} Maresciallo^{Mini} 4/Stregone 13

CM Folletto Medio

Iniziativa: +24; **Sensi:** Visione crepuscolare; Ascoltare +28, Osservare +28

Aure minori (attivazione come azione veloce, attiva*): Motivate dexterity* (+10 alle prove di Destrezza per gli alleati entro 18 m), Force of will (+10 TS Vol)

Aura maggiore (attivazione come azione veloce, attiva*): Motivate attack (+1 ai tiri per colpire)

Linguaggi: comprende Comune, Elfico e Silvano; non può parlare; telepatia 30 m

Grado di sfida: 18

CA: 42, contatto 37, colto alla sprovvista 31; Deviare Frecce, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare, sylvan warrior (+11 Destrezza, +11 classe, +10 deviazione)

Pf: 15d6+105 più 4d8+28 più 13d4+91 (327 medi pf; 32 DV)

Resistenza: RD 10/ferro freddo

Tempra: +25; **Riflessi:** +31; **Volontà:** +31

Velocità: 18 m (12 quadretti)

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

Mischia: Colpo senz'armi +15/+11 (2d6+3)

Distanza: Cerbottana superiore perfetta +15/+11 (1d3)

Attacco base: +7; **Lotta:** +10

Opzioni di attacco: Pugno stordente 3 v/gg (Temp CD 30 nega), Maestria in Combattimento, Attacco Rapido

Azioni speciali: Blowgun flute (a volontà, azione immediata, evoca un flauto utilizzabile come cerbottana superiore perfetta, svanisce se lasciato, suonato come azione veloce produce un effetto dei seguenti su tutti i nemici che lo sentono entro 18 m come influenza mentale, Vol CD 38 nega:

dread dirge: le creature diventano scosse, effetto di paura

gibbering sing-along: le creature non possono Muoversi Silenziosamente, parlare, lanciare incantesimi con componenti verbali, rivelano la loro posizione se invisibili o nascosti

traveler's tune: le creature devono muoversi di almeno 6 m nel loro turno)

dart cone 1 v/gg (azione di round completo, cono di 4,5 m, 4d6 danni, Rifl CD 37 dimezza), locust dart

1 v/gg (una creatura colpita da un dardo è inferma per 1 round e subisce 2d6 danni, Temp CD 33 nega,

una sciame di locuste compare nel suo spazio per 2d6 round), Conferire azione di movimento 1 v/gg

(azione standard, un alleato ottiene un'azione di movimento)

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 17°; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo):

7° (5 volte al giorno) - *Immagine proiettata, gabbia di forza*

6° (8 volte al giorno) - *Dissolvi magie superiore, visione del vero, disintegrazione*

5° (8 volte al giorno) - *Blocca mostri, miraggio arcano, muro di forza, volo giornaliero*

4° (8 volte al giorno) - *Ancora dimensionale, confusione, porta dimensionale, invisibilità superiore*

3° (8 volte al giorno) - *Suggestione, distorsione, lentezza, velocità*

2° (15 volte al giorno) - *Resistere all'energia, vedere invisibilità, polvere luccicante, ragnatela, immagine speculare*

1° (9 volte al giorno) - *Protezione dal bene, scudo, armatura magica, unto, raggio di indebolimento*

0 - *Individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, frotto acido, suono*

fantasma, luce, tocco di affaticamento, mano magica, prestidigitazione

Capacità magiche (LI 10°; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo):

1 volta al giorno - *Scagliare maledizione* (CD 24, -6 a Raggiare e Diplomazia, -2 CA)

Caratteristiche: For 18, Des 32, Cos 24, Int 20, Sag 18, Car 30

Qualità speciali: Sylvan warrior (non perde la Des alla CA se colto alla sprovvista)

Talenti: Maestria in Combattimento, Deviare Frecce [B], Schivare, Colpo Senz'Armi Migliorato [B],

Mobilità, Attacco Rapido, Pugno Stordente [B], Arma Accurata, Arma Focalizzata (colpo senz'armi),

Capacità Focalizzata (Diplomazia) [B], Iniziativa Migliorata, Incantatore Esperto (stregone), Incantesimi

Silenziosi, Incantesimi Immobili, Capacità Focalizzata (blowgun flute)

Difetti: -

Abilità: Concentrazione +33, Equilibrio +21, Raggiare +24, Scalare +9, Diplomazia +19, Camuffare +18 (+20 recitazione), Artista della Fuga +39, Nascondersi +23, Intimidire +17, Saltare +26,

Conoscenze (natura) +11, Conoscenze (arcane) +18, Ascoltare +28, Muoversi Silenziosamente +23,

Intrattenere (strumenti a fiato) +32 (+34 con blowgun flute), Osservare +28, Sopravvivenza +4,

Acrobazia +29, Utilizzare Corde +11, Sapienza Magica +20

Tratti: -

Proprietà: 2000 mo in componenti per incantesimi

Punti Eccellenza: 218 (+4 potenziamento a tutte le caratteristiche +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +10 competenza ad Artista della Fuga, rende rapidi gli incantesimi di 3° livello o inferiore 3 volte al giorno [come una *verga minore della metamagia, rapidità*], raddoppio degli slot di 2° livello [come un *anello della stregoneria II*])

Cantore della distruzione

Ruin chanter^{MMV} avanzato

CM Folletto Medio (Aria, Terra)

Iniziativa: +12; **Sensi:** Visione crepuscolare; Ascoltare +37, Osservare +37

Linguaggi: Comune, Auran, Gigante, Silvano, Terran

Grado di sfida: 16

CA: 33, contatto 19, colto alla sprovvista 24; Maestria in Combattimento, Mobilità (+8 Destrezza, +14 armatura naturale, +1 schivare)

Pf: 31d6+186 (294 medi pf; 20 DV)

Resistenza: RD 15/ferro freddo e magia

Tempra: +16; **Riflessi:** +25; **Volontà:** +20

Velocità: 12 m (8 quadretti); volare 12 m (perfetta)

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

Mischia: *Mazza leggera di adamantio* +2 +26/+21 (1d6+7)

Distanza: -

Attacco base: +15; **Lotta:** +20

Opzioni di attacco: Maestria in Combattimento

Azioni speciali: Musica bardica 12 v/gg (Ispirare coraggio +2, controcanto, affascinare 4 creature, ispirare competenza, ispirare grandezza 2 creature, *canto di libertà*), richiamare elementale della rovina (richiama un elementale della rovina), infermità del corpo (1 creatura, penalità di -6 For, Des e Cos per 1 ora o rimossa con *rimuovi maledizione*, Temp CD 35 nega), infermità della mente (1 creatura, *confusione* per 1 ora o rimossa con *rimuovi maledizione*, Temp CD 35 nega)

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 20°; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):

3 volte al giorno - *Disperazione opprimente* (CD 22), *stretta corrosiva* (+15 contatto in mischia, CD 22), *rocce aguzze* (CD 24)

Caratteristiche: For 20, Des 26, Cos 23, Int 18, Sag 17, Car 26

Qualità speciali: -

Talenti: Maestria in Combattimento, Schivare, Resistenza Fisica, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Arma Accurata, Arma Focalizzata (mazza leggera), Capacità Focalizzata (infermità del corpo), Capacità Focalizzata (infermità della mente), Capacità Magica Rapida (rocce aguzze), Capacità Focalizzata (rocce aguzze)

Difetti: -

Abilità: Concentrazione +26, Nascondersi +42, Conoscenze (architettura e ingegneria) +32, Conoscenze (storia) +33, Ascoltare +37, Muoversi Silenziosamente +41, Intrattenere (canto) +42, Cercare +31, Osservare +37, Sopravvivenza +37, Acrobazia +42

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Elementale della distruzione

Ruin elementale^{MMV} avanzato

N Elementale Enorme (Terra)

Iniziativa: +3; **Sensi:** Scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Ascoltare +18, Osservare +18

Linguaggi: Terran

Grado di sfida: 15

CA: 24, contatto 7, colto alla sprovvista 24 (-2 Taglia, -1 Destrezza, +17 armatura naturale)

Pf: 33d8+363 (511 medi pf; 33 DV)

Resistenza: RD 5/-, immunità degli elementali, immune alle *rocce aguzze*

Tempra: +28; **Riflessi:** +5; **Volontà:** +11

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Spazio: 3 m; **Portata:** 3 m

Mischia: 2 schianti +37 (3d6+14)

Distanza: Roccia +38 (3d6+14)

Attacco base: +24; **Lotta:** +50

Opzioni di attacco: Scagliare rocce (+1 razziale), spingere (+22 alla prova contrapposta), Attacco Poderoso, Colpo Terrificante

Azioni speciali: Shock wave 1 v/1d4 round (azione veloce, creature non del sottotipo terra entro 6 m sono spinte, prova contrapposta a +26 contro creature Medie, spinge di 1,5 m e butta a terra pronò)

Caratteristiche: For 38, Des 8, Cos 30, Int 9, Sag 16, Car 7

Qualità speciali: -

Talenti: Lancio Brutale, Spingere Migliorato, Spezzare Migliorato, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (schianto), Robustezza Migliorata^{MMIII}, Volontà di Ferro, Arma Focalizzata (roccia), Colpo Terrificante, Lottare Migliorato

Difetti: -

Abilità: Nascondersi -1 (+3 in zone di rocce in rovina), Saltare +13, Ascoltare +18, Osservare +18

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Scorpione corale

Scorpione stridente^{MMIII} avanzato a quattro teste^{SS}

NM Aberrazione Enorme (Terra)

Iniziativa: +3; **Sensi:** Scurovisione 36 m; Ascoltare +33, Osservare +33

Linguaggi: linguaggi e metodi di comunicazione posseduti

Grado di sfida: 13

CA: 25, contatto 7, colto alla sprovvista 25 (-2 taglia, -1 Destrezza, +18 armatura naturale)

Pf: 24d8+240 (348 medi pf; 24 DV)

Resistenza: RD 5/magia

Tempra: +18; **Riflessi:** +7; **Volontà:** +16

Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 6 m, scalare 6 m

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: 4 morsi +27 (3d6+10 più veleno) e 6 artigli +26 in mischia (2d6+5)

Distanza: -

Attacco base: +18; **Lotta:** +36

Opzioni di attacco: Veleno (ferimento, Temp CD 34, 1d4 Des/-, se riduce a Des 0 pietrifica come *carne in pietra*), 4 stridii frantumanti 1 v/5 round (Intrattenere (canto) vs CA di contatto, bersaglio singolo entro 18 m, 12d6 Des e stordimento 1d6 round, Temp CD 34 nega lo stordimento), Attacco Poderoso

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 9°; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo; necessita di componenti verbali):

3 volte al giorno – *fondersi nella pietra, scolpire pietra*

1 volta al giorno – *muro di pietra*

Caratteristiche: For 30, Des 8, Cos 30, Int 16, Sag 10, Car 18

Qualità speciali: -

Talenti: Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Correre, Multiattacco, Multiattacco Migliorato [B], Iniziativa Migliorata [B], Riflessi in Combattimento [B], Capacità Focalizzata (stridio frantumante), Capacità Focalizzata (veleno), Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Volontà di Ferro

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +33, Intrattenere (canto) +31, Osservare +33, Scalare +40, Sopravvivenza +27

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Basso

Jovoc

CM Esterno Piccolo (Caotico, Malvagio)

Iniziativa: +2; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +7, Osservare +7

Linguaggi: Comune, Abissale

Grado di sfida: 5

CA: 16, contatto 13, colto alla sprovvista 13 (+1 taglia, +2 Destrezza, +3 armatura naturale)

Pf: 4d8+19 (37 medi pf; 4 DV)

Resistenza: RD 5/argento, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, guarigione rapida 5

Tempra: +8; **Riflessi:** +7; **Volontà:** +5

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Mischia: 2 artigli 17 (1d3+1) e morso 12 (1d4)

Distanza: -

Attacco base: +4; **Lotta:** +1

Opzioni di attacco: *Evoca tanar'ri* (20% di evocare 1 jovoc)

Azioni speciali: Aura retributiva (ogni danno subito viene inflitto anche alle creature non tanar'ri entro 9 m, Temp CD 15 dimezza)

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 16, Int 7, Sag 10, Car 7

Qualità speciali: -

Talenti: Robustezza, Robustezza Superiore

Abilità: Nascondersi +8, Ascoltare +7, Cercare +3, Pecepire Intenzioni +3, Osservare +7

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Baritono

Vrock

CM Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Iniziativa: +2; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +24, Osservare +24

Linguaggi: Comune, Abissale

Grado di sfida: 9

CA: 22, contatto 11, colto alla sprovvista 20 (-1 taglia, +2 Destrezza, +11 armatura naturale)

Pf: 10d8+70 (115 medi pf; 10 DV)

Resistenza: RD 10/bene, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, RI 17

Tempra: +15; **Riflessi:** +10; **Volontà:** +11

Velocità: 9 m (6 quadretti); volare 15 m (media)

Spazio: 3 m; **Portata:** 3 m

Mischia: 2 artigli +15 (2d6+6), morso 24 (1d8+3), 2 speroni +9 (1d6+3)

Distanza: Colpo telecinetico 24 (12d6)

Attacco base: +10; **Lotta:** +20

Opzioni di attacco: Stridio stordente (1 volta all'ora entro 9 m, Temp CD 22 o stordimento per 1 round), *evoca tanar'ri* (35% di evocare 2d10 dretch o 1 vrock)

Azioni speciali: Danza della rovina (tre o più vrock ballano per 3 round, alla fine del terzo 20d6 ad area, Rifl CD 18 dimezza), spore (come azione gratuita ogni 3 turni, 1d8 danni alle creature adiacenti e 1d4 a turno per 10 turni)

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 12°; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):

1 volta al giorno - *Eroismo*

A volontà - *Immagine speculare, telecinesi, teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti)

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 25, Int 14, Sag 16, Car 16

Qualità speciali: elenco qualità speciali

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in Combattimento

Abilità: Ascoltare +24, Cercare +15, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +15, Diplomazia +5, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Osservare +24, Percepire Intenzioni +16, Sapienza Magica +17, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Tenore

Kastighur

CM Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Iniziativa: -1; **Sensi:** Scurovisione 18 m, olfatto acuto; Ascoltare +19, Osservare +19

Aura: Presenza terrificante (18 m, scosso, Vol CD 18 nega)

Linguaggi: Abissale, Celestiale, Draconico, telepatia 30 m

Grado di sfida: 11

CA: 23, contatto 7, colto alla sprovvista 23 (-2 taglia, -1 Destrezza, +7 armatura, +9 armatura naturale)

Pf: 15d8+105 (172 medi pf; 15 DV)

Resistenza: Immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo e al fuoco 10, RI 17

Tempra: +17; **Riflessi:** +9; **Volontà:** +11

Velocità: 9 m (6 quadretti) in giaco di maglia; velocità base 12 m

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: Corno +21 (2d6+8) e 2 schianti +19 (1d8+4)

Distanza: -

Attacco base: +15; **Lotta:** +31

Opzioni di attacco: Stunning charge (in carica corno 34, 5d6+12, stordisce per 1 round, Temp CD 25 nega), Fear bolstered (+2 ai tiri per colpire contro avversari scossi, spaventati o in preda al panico)

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 18°; tiro salvezza CD 9 + livello dell'incantesimo):

A volontà – *Caduta morbida*, *teletrasporto* (solo su sé stesso)

Caratteristiche: For 27, Des 8, Cos 25, Int 8, Sag 12, Car 8

Qualità speciali: -

Talenti: Capacità Focalizzata (presenza terrificante), Spingere Migliorato, Oltrepassare Migliorato, Multiattacco, Carica Poderosa, Capacità Magica Rapida (teletrasporto) [B], Seguire Tracce [B]

Difetti: -

Abilità: Concentrazione +15, Diplomazia +1, Intimidire +17, Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (natura) +6, Conoscenze (piani) +5, Ascoltare +19, Cercare +8, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +8, Osservare +19, Sopravvivenza +19

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: 4 (+2 potenziamento alle armature)

TORRE PRISMATICA

Collegata alla Torre Armonica, i teletrasporti sono possibili solo limitatamente all'interno della torre. *Muri di forza* incassati nelle pareti esterne bloccano le uscite fisiche. I Trasportatori funzionano solo in una direzione una volta che essa viene scelta per 1 round e rimangono inattivi per 1 minuto dopo aver funzionato.

In questa torre le mura sono di pietra rinforzata, con uno spessore di 90 cm (durezza 8; 540 pf; CD per rompere 50), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è garantita da torce di *fiamma perenne* sulle pareti. Tutti gli ambienti sono illuminati da una luce accecante che rende le creature abbagliate.

Stanza 1

Rettangolare; Collegata alla Torre Armonica dal Trasportatore e da una rampa di scale alla stanza 2

Trappola:

Ai lati di questa stanza sei cristalli regolari trasparenti alti come una persona fanno parte di una grossa trappola che lancia *scintillating sphere* potenziato contro tutte le creature che entrano all'interno della stanza tramite il Trasportatore senza prima incanalare energia negativa (con una prova di intimorire non morti) [*scintillating sphere* potenziato, Spell Compendium pagina 181; congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*scintillating sphere* potenziato, mago 15° livello, 15d6 danni da elettricità, Rifl CD 17 dimezza); CA 18, pf 20 (ogni cristallo), durezza 16; Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30]

Stanza 2

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 1 e da una rampa di scale alla stanza 3

Incontro+Trappola:

Quattro overseer (Lord of Madness, pagina 139) e tre zeugalak (Lord of Madness, pagina 139) presidiano questa stanza; i tre zeugalak sono stati potenziati dai raggi di *catena di fulmini* degli overseer e pertanto possiedono 4 punti extra di Destrezza; se colpiti nuovamente possono teletrasportarsi verso di loro per proteggerli nel caso venissero coinvolti in una mischia. Una trappola dall'aspetto di un glifo lucente sul pavimento genera un'*immagine speculare* di tutti i mostri [*immagine speculare* intensificato; congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*immagine speculare* intensificato, mago 20° livello); CA 20, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]

Stanza 3

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 2 e da una rampa di scale alla stanza 4

Incontro:

In questa stanza si annidano cinque fuochi malevoli (statistiche a parte), invisibili e pronti a tendere un agguato ad eventuali intrusi.

Stanza 4

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 3 e da una rampa di scale alla stanza 5

Incontro+Trappola:

Tre riflessi dell'arconte (statistiche a parte), riposando nelle loro ali chiuse, rimuginano sull'etica universale, ma sono lieti di interrompere questi pensieri per massacrare chiunque entri nella stanza. Una trappola di stanza schiacciante minaccia tutti coloro che non siano incorporei [trappola meccanica, attivatore di posizione, ripristino automatico; le pareti si muovono all'unisono (16d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano nella stanza); infallibile; danni ritardati (2 round); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 20]

Stanza 5

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 4 e da una rampa di scale alla stanza 6

Trappola:

Una trappola formata da sedici prismi e una piramide argentata incastonata al centro della stanza intralcia il passaggio a chiunque non chiuda gli occhi e si muova per scansare gli ostacoli da essa generati; i sedici prismi formano, a gruppi di quattro, quattro trappole di *trama scintillante*, mentre la piramide genera due *sferi prismatiche* concentriche che intrappolano le creature tra l'una e l'altra, mentre la confusione le porta a muoversi casualmente e attraversarle [*trama scintillante* intensificato; congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*trama scintillante* intensificato, mago 20° livello, confusione per 1d4 round su creature con 13 o più Dadi Vita, nessun TS); CA 20, pf 30 (ogni cristallo), durezza 16; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34] e [*sfera prismatica* intensificata e *sfera prismatica* ampliata e intensificata; congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*sfera prismatica* intensificata e *sfera prismatica* ampliata e intensificata, mago 25° livello, effetti di un *muro prismatico*, Temp, Vol e Rifl CD 28); CA 26, pf 49, durezza 16; Cercare CD 37; Disattivare Congegni CD 37]

Stanza 6

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 5 e da una rampa di scale alla stanza 7

Incontro+Trappola:

Quattro lumi ardenti (statistiche a parte) attendono persone da punire che si addentrino nella loro stanza. I lumi percepiscono sempre l'attivazione della trappola nella stanza precedente, e quindi di solito hanno tutto il tempo per lanciarsi incantesimi difensivi e di potenziamento. Durante il combattimento si curano a vicenda dei danni e degli effetti negativi, mentre colpiscono i loro nemici fino alla morte.

Stanza 7

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 6 e da una rampa di scale alla stanza 8

Incontro+Trappola:

Un team di tre tesse incantesimi (statistiche a parte) coadiuva da dietro le quinte i mostri evocati da tre trappole di *evoca mostri IX*, dall'aspetto di altari di cristallo. Xyz potenzia i mostri con le sue trasmutazioni, Yxz interferisce con le magie nemiche e indebolisce grazie alle abiurazioni e necromanzie e Zyx controlla il campo di battaglia con delle evocazioni [*evoca mostri IX*; congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*evoca mostri IX*, mago 20° livello); CA 20, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]

Stanza 8

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 7 e da una rampa di scale alla stanza 9

Incontro+Trappola:

Tre golem prismatici (Manuale dei Mostri III, pagina 86) il cui codice etico è stato forzato attaccano ora gli intrusi che entrano in questa stanza. La loro tattica è semplicemente quella di attaccare a vista, ma tre micidiali trappole dall'aspetto di sfere dorate sulla parete opposta alle scale di entrata generano un *muro prismatico* tra ogni golem e qualunque altra creatura che riescano a percepire, dopo che i golem hanno attaccato; durante il loro turno i golem toccano il muro disattivandolo e guarendo dagli eventuali danni grazie alla loro immunità alla magia [*muro prismatico* intensificato; congegno magico, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*muro prismatico* intensificato, mago 21° livello, effetti di un *muro prismatico*, Temp, Vol e Rifl CD 25); CA 26, pf 49, durezza 16; Cercare CD 37; Disattivare Congegni CD 37]

Stanza 9

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 8 e da una rampa di scale alla stanza 10

Incontro:

Uno scrutatore radioso (statistiche a parte), intenzionato a seguire il capo della Torre fino alla fine, protegge questa stanza.

Stanza 10

Rettagonolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 9 e alla Torre del Tessitore dal Trasportatore

Incontro+Trappola:

In questa stanza invasa da una luce accecante che non sembra arrivare da nessun punto in particolare, Licht e Ferils (statistiche a parte) sono decisi a intralciare il passo a chiunque voglia arrivare fino ad Akpa. Nella stanza sono presenti anche tre trappole, sottoforma di un circolo di dodici cristalli lucenti, ognuna formata da quattro cristalli: una protegge Licht con una *sfera elastica* rapida, interrompendo l'incantesimo non appena arriva il suo turno e riattivandolo alla fine dello stesso, un'altra genera una *nebbia solida* ampliata e invisibile che permea l'intera stanza, la terza lancia *libertà di movimento* su Licht e sul drago [*sfera elastica* rapida, *nebbia solida* intensificata e ampliata, *libertà di movimento* intensificata; congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*sfera elastica* rapida, *nebbia solida* intensificata, *libertà di movimento* intensificata, mago 20° livello e chierico 20° livello); CA 23, pf 32 (ogni cristallo), durezza 21; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]

Dopo un breve dialogo Licht e i mostri affrontano i PG fino alla sconfitta di una delle due parti in causa.

Ferils

Drago prismatico^{ELH} molto giovane

NM Drago Enorme (Luce)

Iniziativa: +4; **Sensi:** Percezione cieca 18 m, scurovisione 36 m, sensi acuti; Ascoltare +38, Osservare +38

Aura: Presenza terrificante (18 m, ≤4 DV in preda al panico, >5 DV scosso per 4d6 round, Vol CD 31 nega)

Linguaggi: Draconico

Grado di sfida: 16

CA: 46, contatto 15, colto alla sprovvista 46 (-2 taglia, +4 *armatura magica*, +27 *armatura naturale*, +7 deviazione)

Pf: 28d12+196 (378 medi pf; 28 DV)

Resistenza: Immunità al sonno, alla paralisi, agli effetti di luce e alla cecità, RD 10/magia, RI 30

Tempra: +23; **Riflessi:** +16; **Volontà:** +23

Velocità: 18 m (12 quadretti); volare 75 m (scarsa)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 3 m (4,5 m con morso)

Mischia: Morso +38 (2d8+11/19-20 x2) e 2 artigli +35 (2d6+5) e 2 ali +35 (1d8+5) e colpo di coda +35 (2d6+16)

Distanza: -

Attacco base: +28; **Lotta:** +47

Opzioni di attacco: Arma a soffio (cono di 15 m, *spruzzo prismatico*, Rifl, Vol o Temp CD 33 nega o parziale), schiacciamento (area pari al proprio spazio, 2d8+16 a tutte le creature Medie o più piccole, Rifl CD 31 nega), spazzata di coda (semicerchio di 9 m, 2d4+16 a tutte le creature Piccole o più piccole, Rifl CD 31 dimezza), spingere (+19 alla prova contrapposta), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Colpo Terrificante

Azioni speciali: Potenziare capacità magiche, massimizzare capacità magiche

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 12°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

4° (4 volte al giorno) – *Porta dimensionale*

3° (7 volte al giorno) – *Distorsione, velocità*

2° (8 volte al giorno) – *Immagine speculare, resistere all'energia, vedere invisibilità*

1° (8 volte al giorno) – *Armatura magica, dardo incantato, protezione dal bene, raggio di indebolimento, scudo*

0 – *Resistenza, individuazione del magico, lettura del magico, suono fantasma, lampo, luce, luci danzanti, mano magica*

Capacità magiche (LI 26°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

A volontà – *trama ipnotica*

Caratteristiche: For 33, Des 10, Cos 25, Int 24, Sag 25, Car 24

Qualità speciali: -

Talenti: Attacco Poderoso, Multiattacco, Incantatore Provetto^{CA} (stregone), Capacità Magica Potenziata (trama ipnotica), Capacità Focalizzata (arma a soffio), Iniziativa Migliorata, Arma Focalizzata (morso), Critico Migliorato (morso), Attacco in Volo, Spingere Migliorato, Colpo Terrificante

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +38, Cercare +38, Concentrazione +38, Conoscenze (arcane) +38, Conoscenze (dungeon) +38, Conoscenze (natura) +38, Conoscenze (piani) +38, Conoscenze (religioni) +38, Diplomazia +38, Intimidire +38, Osservare +38, Percepire Intenzioni +38, Utilizzare Oggetti Magici +38

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Fuoco malevolo

Fuoco fatuo Necromante del terrore^{HOH} 14

CM Aberrazione Piccola (Aria)

Iniziativa: +18; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +X, Osservare +X

Aura: Paura (1,5 m, rende scossi, Vol CD 24 nega)

Linguaggi: Comune, Auran

Grado di sfida: 15

CA: 46, contatto 34, colto alla sprovvista 32; Schivare, Mobilità, Bersaglio Sfuggente (+1 taglia, +14 Destrezza, +7 armatura, +5 armatura naturale, +9 deviazione)

Pf: 9d8+36 più 14d6+56 (181 medi pf; 23 DV)

Resistenza: Immunità alla magia (eccetto *dardo incantato* e *labirinto*), RD 6/contundente e magia, fortificazione leggera (25%)

Tempra: +18; **Riflessi:** +28; **Volontà:** +25 (+4 contro *sonno*, stordimento, paralisi, veleno, malattie ed effetti di energia negativa)

Velocità: Volare 15 m (perfetta)

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

Mischia: Scossa +28 contatto (2d8 elettricità) o tocco macabro +28 contatto (1d8+3 energia negativa)

Distanza: -

Attacco base: +13; **Lotta:** +4

Opzioni di attacco: Esplosione di energia negativa 3 v/gg (esplosione di 1,5 m, 14d4 energia negativa, Vol CD 24 dimezza), tocco scabroso 2 v/gg (quando colpisce con tocco macabro trasmette una malattia, Temp CD 24 nega), tocco debilitante (quando colpisce con tocco macabro infligge fino a 2 livelli negativi, Temp CD 24 per rimuoverli, massimo 7 livelli negativi al giorno)

Azioni speciali: Invisibilità naturale (azione standard, diventa *invisibile*), intimidire non morti 10 v/gg

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da necromante del terrore conosciuti (LI 14°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

7° (4 volte al giorno) – *Canto di discordia, controllare non morti, distruzione, dito della morte, ferire superiore*^{HOH}, *infilgi ferite gravi di massa, morte infame*^{HOH}

6° (5 volte al giorno) – *Cerchio di morte, costrizione/cerca, creare non morti, ferire, infliggi ferite moderate di massa, legame planare, nebbia acida, onde di esaurimento, sguardo penetrante*

5° (7 volte al giorno) – *Dissolvi magie superiore, distruggere viventi, evoca non morti*^{V^{HOH}}, *fuoco nel sangue*^{HOH}, *giara magica, giuramento del sangue*^{HOH}, *inardire, incubo, infliggi ferite leggere di massa, legame planare inferiore, non morto a morto, nube mortale, onde di affaticamento, piaga degli insetti, profanare*

4° (7 volte al giorno) – *Allucinazione mortale, animare morti, contagio, debilitazione, dissolvi magie, evoca non morti*^{IV^{HOH}}, *infilgi ferite critiche, interdizione alla morte, parassiti giganti, paura, scagliare maledizione, tentacoli neri di evard, veleno*

3° (8 volte al giorno) – *Disperazione opprimente, evoca non morti*^{III^{HOH}}, *fermare non morti, infliggi ferite gravi, interdizione alla morte, parlare con i morti, raggio di esaurimento, tocco del vampiro*

2° (8 volte al giorno) – *Cecità/sordità, comandare non morti, evoca non morti*^{II^{HOH}}, *evoca sciame, infliggi ferite moderate, mano spettrale, oscurità, rintocco di morte, riposo inviolato, spaventare, tocco del ghoul, vita falsata*

1° (8 volte al giorno) – *Allineamento imperscrutabile, anatema, devastazione, evoca non morti*^{I^{HOH}}, *incuti paura, individuazione dei non morti, individuazione del magico, infliggi ferite leggere, nascondersi ai non morti, raggio di indebolimento, scagliare ferita*^{HOH}, *tocco gelido*

Caratteristiche: For 1, Des 38, Cos 19, Int 16, Sag 16, Car 24

Qualità speciali: Padronanza dei non morti

Talenti: Allerta, Arma Accurata [B], Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Schivare, Mobilità, Bersaglio Sfuggente^{CW}, Anima Sepolcrale^{LM}, Incantesimi Surrogati^{SS}

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +17, Camuffare +7 (+9 recitazione), Cercare +15, Diplomazia +9, Intimidire +9, Osservare +17, Raggiare +19, Sopravvivenza +3 (+5 seguendo tracce)

Tratti: -

Proprietà: 2000 mo

Punti Eccellenza: 218 (+6 potenziamento al Carisma, +6 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +3 armatura alla CA, +5 potenziamento all'armatura naturale, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +2 fortuna ai Tiri Salvezza)

Famiglio viso spettrale^{FF}

GS -; Non morto Minuscolo (Incorporeo, Simbionte); DV 14; pf 90; Iniz +2; Vel volare 3 m (perfetta); CA 17, contatto 17, colto alla sprovvista 15; Att base +13; Lotta -; Att o Att comp +4 contatto in mischia (fondersi, tocco incorporeo); AS sguardo di terrore, fondersi, viso; QS Scurovisione 18 m, sottotipo incorporeo, scudo mentale, tratti dei simbrionti, tratti dei non morti, condividere incantesimi, eludere migliorato, legame empatico, trasmettere incantesimi a contatto, RI 19, scrutare sul famiglio; AL CM; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +15; For -, Des 14, Cos -, Int 12, Sag 9, Car 16, Ego 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +5, Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +5, Intimidire +7, Nascondersi +10, Osservare +5, Raggiare +7, Allerta [B], Volontà di Ferro

Lumi ardente

Lumi^{MMIII} Anima prescelta^{CD} 4/Monaco 2/Pugno sacro^{CD} 10

LM Esterno Medio

Iniziativa: +5; **Sensi:** Scurovisione 18 m, percezione cieca 3 m; Ascoltare +11, Osservare +11

Linguaggi: Comune, Lumi

Grado di sfida: 18

CA: 31, contatto 23, colto alla sprovvista 23 (+1 Destrezza, +7 Saggezza, +3 armatura, +5 armatura naturale, +5 deviazione con *scudo della fede*)

Pf: 18d8+108 (189 medi pf; 18 DV)

Resistenza: Immunità agli incantesimi ed effetti magici di morte, risucchi di energia, effetti di energia negativa, accecamento, abbagliamento, effetti di luce, fiancheggiamento, decapitazione e soffocamento, eludere

Tempra: +29; **Riflessi:** +20; **Volontà:** +23

Velocità: 18 m (12 quadretti)

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

Mischia: Colpo senz'armi con *arma magica superiore* +23/+18/+13/+8 (2d10+6) o colpo senz'armi +21/+21/+16/+11/+6 (2d6+6)

Distanza: Shuriken con *arma magica superiore* +21/+16/+11/+6 (1d3+6)

Attacco base: +16; **Lotta:** +22

Opzioni di attacco: Raffica di colpi, pugno stordente 6 v/gg (Temp CD 28 nega), Riflessi in Combattimento

Azioni speciali: Fiamme sacre 2 v/gg (+4 danni da fuoco/+3 sacri ai colpi senz'armi per 1 minuto), armatura interiore 1 v/gg (+4 sacro alla CA e ai TS, RI 25 per 7 round)

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da anima prescelta conosciuti (LI 18°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

7° (3 volte al giorno) – *Dettame, ristorare superiore, transizione eterea*

6° (5 volte al giorno) – *Barriera di lame, dissolvi magie superiore, ferire, guarigione*

5° (6 volte al giorno) – *Colpo infuocato, giusto potere, muro di pietra, resistenza agli incantesimi, spezzare incantamento, visione del vero*

4° (6 volte al giorno) – *Ancora dimensionale, arma magica superiore, camminare nell'aria, congedo, libertà di movimento, potere divino*

3° (6 volte al giorno) – *Epurare invisibilità, fondersi nella pietra, luce diurna, luce incandescente, muro di vento, protezione dall'energia*

2° (6 volte al giorno) – *Aiuto, allineare arma, resistere all'energia, ristorare inferiore, scudo su altri, silenzio*

1° (6 volte al giorno) – *Comando, favore divino, foschia occultante, protezione dal caos, scudo entropico, scudo della fede*

0 – *Cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, resistenza, riparare, virtù*

Capacità magiche (LI 3°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo):

3 volte al giorno – *Cura ferite leggere, polvere luccicante*

A volontà – *Distuggere non morti, luce*

Caratteristiche: For 14, Des 12, Cos 22, Int 8, Sag 24, Car 24

Qualità speciali: Corpo di luce, visione nitida, testa fluttuante, bonus alla CA

Talenti: Iniziativa Migliorata [B], Attacco Naturale Migliorato (colpo senz'armi), Incantare in Combattimento, Pugno Stordente [B], Colpo Senz'Armi Migliorato [B], Riflessi in Combattimento [B], Incantatore Esperto^{CA} (anima prescelta), Arma Focalizzata (colpo senz'armi) [B], Improved Unarmed Strike^{TOB}, Capacità Focalizzata (pugno stordente), Lottare Migliorato

Difetti: -

Abilità: Acrobazia +11, Ascoltare +11, Cercare +3, Concentrazione +24 (+28 per lanciare incantesimi sulla difensiva), Conoscenze (piani) +3, Conoscenze (religioni) +7, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Sapienza Magica +14

Tratti: -

Proprietà: 50 shuriken, 2000 mo in componenti per incantesimi

Punti Eccellenza: 218 (+6 potenziamento al Carisma, +6 potenziamento alla Saggezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +2 potenziamento alla Destrezza, +3 armatura alla CA, +5 potenziamento all'armatura naturale, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +1 fortuna ai Tiri Salvezza, +5 competenza a Sapienza Magica)

Riflesso dell'arconte

Arconte tromba mezzo-immondo phantom^{MMV}

LM Esterno Medio (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale)

Iniziativa: +9; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +18, Osservare +18

Aura: Aura di minaccia (6 m, -2 ad attacchi, CA e TS finché non colpisce l'arconte, Vol CD 22 nega), *cerchio magico contro il male*

Linguaggi: *Linguaggi*

Grado di sfida: 19

CA: 34, contatto 19, colto alla sprovvista 29 (+5 Destrezza, +15 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 12d8+84 (138 medi pf; 12 DV)

Resistenza: RD 10/magia e male, RI 29, resistenza all'acido, al freddo e al fuoco 10, immunità all'elettricità, al veleno e alla pietrificazione

Vulnerabilità: Vulnerabilità al tocco fantasma (50% danni extra da armi del tocco fantasma)

Tempra: +14; **Riflessi:** +13; **Volontà:** +11

Velocità: 12 m (8 quadretti); volare 27 m (buona)

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

Mischia: *Spadone* +4 +23/+18/+13 (2d6+11/19-20 x2) e artiglio +14 (1d4+3) e morso +14 (1d6+3) o 2 artigli +19 (1d4+7) e morso (1d6+3)

Distanza: -

Attacco base: +12; **Lotta:** +17

Opzioni di attacco: Punire il bene 1 v/gg (+12 danni), phantom strike (i suoi attacchi colpiscono come se contemporaneamente corporei e incorporei), Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi in Combattimento

Azioni speciali: Tromba (tutte le creature che non sono arconti sono paralizzate per 1d4 round, Temp CD 20 nega), teletrasporto (come *teletrasporto superiore*, solo su sé stesso più 25 kg di oggetti), incorporeal jaunt (diventa incorporeo come azione veloce, può tornare corporeo come azione veloce o standard)

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da chierico tipicamente preparati (LI 14°; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo; domini del Bene e della Legge):

7° - *Cura ferite gravi di massa, ristorare superiore, transizione eterea*

6° - *Barriera di lame, esilio, guarigione, non morto a morto*

5° - *Dissolvi il male, cura ferite leggere di massa, muro di pietra, spostamento planare*

4° - *Congedo, immunità agli incantesimi, neutralizza veleno, potere divino, punizione sacra*

3° - *Cerchio magico contro il caos, epurare invisibilità, luce diurna, protezione dall'energia x2, veste magica*

2° - *Aiuto, consacrare, forza del toro x2, ristorare inferiore, saggezza del gufo x2*

1° - *Benedizione x2, favore divino x2, protezione dal caos, santuario, scudo della fede*

0 - *Individuazione del magico, lettura del magico, luce, purificare cibo e bevande, resistenza x2*

Capacità magiche (LI 12°; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo):

A volontà - *fiamma perenne, individuazione del male, messaggio*

3 volte al giorno - *Oscurità, veleno*

1 volta al giorno - *Dissacrare, influenza sacrilega, contagio, blasfemia*

Caratteristiche: For 24, Des 21, Cos 15, Int 20, Sag 16, Car 18

Qualità speciali: -

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Difetti: -

Abilità: Addestrare Animali +19, Artista della Fuga +20, Ascoltare +18, Cavalcare +22, Concentrazione +22, Conoscenze (piani) +20, Diplomazia +21, Intrattenere (strumenti a fiato) +19, Muoversi Silenziosamente +20, Osservare +18, Percepire Intenzioni +18, Utilizzare Corde +6 (+8 con legami)

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Scrutatore radioso

Beholder radiant creature^{DR#321} Beholder mage 9^{LoM}

CM Esterno Grande (Nativo)

Iniziativa: +11; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +18, Osservare +28

Aura: Rainbow aura (9 m, abbaglia per 1d6 round, Vol CD 25 nega, chi non vede è immune)

Linguaggi: Beholder, Comune

Grado di sfida: 23

CA: 44, contatto 21, colto alla sprovvista 37 (-1 taglia, +7 Destrezza, +4 *armatura magica*, +19 armatura naturale, +4 deviazione, +1 cognitivo)

Pf: 11d8+88 più 9d4+72 (232 medi pf; 20 DV)

Resistenza: Non può essere fiancheggiato, immunità all'accecamento, al frastornamento e allo stordimento, RD 10/magia, guarigione rapida 2 finché vicino a una fonte di luce

Tempra: +20; **Riflessi:** +18; **Volontà:** +23

Velocità: 1,5 m (1 quadretto); volare 6 m (buona), *caduta lenta* permanente

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

Mischia: Morso +14 (2d4) o incantesimo +14 (incantesimo)

Distanza: Incantesimo +19 (incantesimo)

Attacco base: +12; **Lotta:** +15

Opzioni di attacco: Attacco in Volo

Azioni speciali: Raggi oculari, arcane hands (manipola oggetti come una mano con For 9), spells (lancia incantesimi come azione gratuita come per i raggi oculari di un beholder)

Strumenti da combattimento: -

Raggi oculari (LI 14°; tiro salvezza dell'incantesimo):

Incantesimo di livello 0

Incantesimo di 1° livello

Incantesimo di 2° livello

Incantesimo di 3° livello

Incantesimo di 4° livello

Incantesimo di 5° livello

Incantesimo di 6° livello

Incantesimo di 7° livello

Incantesimo di 8° livello

Incantesimo di 9° livello

Incantesimi da beholder mage conosciuti (LI 23°; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo):

9° (3 volte al giorno) - *Disgiunzione di Mordenkainen, evoca mostri IX*

8° (5 volte al giorno) - *Momento di prescienza, esplosione solare, raggio polare, metamorfosi di un oggetto*

7° (6 volte al giorno) - *Esilio, riflettere incantesimo, immagine proiettata, gabbia di forza, onde di esaurimento, transizione eterea*

6° (6 volte al giorno) - *Dissolvi magie superiore, globo di invulnerabilità, visione del vero, muro di ferro, velo, catena di fulmini, mano possente di Bigby, disintegrazione*

5° (6 volte al giorno) - *Spezzare incantamento, dominare persone, nebbia mentale, muro di pietra, nube mortale, teletrasporto, cono di freddo, muro di forza, onde di affaticamento, metamorfosi funesta*

4° (6 volte al giorno) - *Ancora dimensionale, pelle di pietra, rimuovi maledizione, charme sui mostri, occhio arcano, nebbia solida, porta dimensionale, tentacoli neri di Evard, invisibilità superiore, muro di ghiaccio, sfera elastica di Otiluke, debilitazione*

3° (6 volte al giorno) - *Protezione dall'energia, eroismo, suggestione, nube maleodorante, distorsione, immagine maggiore, muro di vento, raggio di esaurimento, arma magica superiore, forma gassosa, intermittenza, lentezza, velocità, volare*

2° (6 volte al giorno) - *Resistere all'energia, risata incontenibile di Tasha, tocco di idiozia, individuazione dei pensieri, vedere invisibilità, nube di nebbia, polvere luccicante, ragnatela, immagine minore, immagine speculare, invisibilità, sfocatura, folata di vento, raggio rovente, mano spettrale, vita falsata*

1° (6 volte al giorno) - *Allarme, protezione dal bene, scudo, charme su persone, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, individuazione delle porte segrete, armatura magica, foschia occultante, unto, camuffare se stesso, immagine silenziosa, spruzzo colorato, ventriloquio, dardo incantato, raggio di indebolimento, tocco gelido, ritirata rapida*

0 - *Resistenza, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, fiotto acido, suono fantasma, lampo, luce, luci danzanti, raggio di gelo, distruggere non morti, tocco di affaticamento, aprire/chiudere, mano magica, messaggio, riparare, prestidigitazione*

Capacità magiche (LI 20°; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo):

1 volta al giorno - *Immagine speculare, luce incandescente, libertà di movimento, trama iridescente, spruzzo prismatico, repulsione, trama scintillante, sfera prismatica*

3 volte al giorno - *Sfocatura, spruzzo colorato*

Caratteristiche: For 8, Des 24, Cos 25, Int 30, Sag 14, Car 30

Qualità speciali: Visione a 360°, volare

Talenti: Allerta [B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro, Incantatore Esperto^{CA} (beholder mage), Robustezza Migliorata^{MMIII}, Arma Focalizzata (incantesimo a raggio)

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +18, Cercare +28, Concentrazione +30, Conoscenze (arcane) +33, Conoscenze (piani) +20, Conoscenze (religioni) +20, Nascondersi +9, Osservare +28, Sapienza Magica +35, Utilizzare Oggetti Magici +30

Tratti: -

Proprietà: *Pietra magica, prisma rosa polvere*

Punti Eccellenza: 215 (+6 potenziamento all'Intelligenza, +6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +1 potenziamento al livello dell'incantatore, +4 potenziamento all'armatura naturale, +4 deviazione alla CA, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, 1200 PE da spendere come componenti di incantesimi)

Xyz

Tessi incantesimi^{MMII} Trasmutatore 3/Ultimate magus^{CM} 5

NM Umanoide mostruoso Medio

Iniziativa: +6; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +16, Osservare +16

Linguaggi: Telepatia 1000 miglia (solo tra tessi incantesimi)

Grado di sfida: 16

CA: 33, contatto 20, colto alla sprovvista 27 (+6 Destrezza, +4 *armatura magica*, +9 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 10d8+30 più 8d4+24 (119 medi pf; 18 DV)

Resistenza: Immunità agli effetti di influenza mentale e alla lettura del pensiero (chi tenta di leggere il pensiero diventa confuso per 1d6 giorni; Vol CD 27 nega), RI 29

Tempra: +17; **Riflessi:** +17; **Volontà:** +23

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Mischia: 2 schianti +9 (1d3-2)

Distanza: -

Attacco base: +11; **Lotta:** +9

Opzioni di attacco: -

Azioni speciali: Tessere incantesimi (finché il livello totale degli incantesimi che lancia non supera il 6° può lanciare fino a 6 incantesimi a turno), augmented casting 5 v/gg (sacrifica slot da una lista per usare un talento di metamagia con un aumento pari o inferiore allo slot sacrificato su un incantesimo dell'altra lista non già metamagizzato; solo su incantesimi di massimo 2° livello)

Strumenti da combattimento: Disco cromatico (può usare 10 livelli di incantesimo extra al giorno, se usato da altri esplose infliggendo 4d10 danni entro 9 metri)

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 17°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione e abiurazione):

7° (5 volte al giorno) – *Riflettere incantesimo, statua*

6° (7 volte al giorno) – *Globo di invulnerabilità, eroismo superiore, visione del vero*

5° (8 volte al giorno) – *Spezzare incantamento, legame telepatico di Rary, teletrasporto*

4° (8 volte al giorno) – *Pelle di pietra, rimuovi maledizione, scudo di fuoco, sfera elastica di Otiluke*

3° (8 volte al giorno) – *Cerchio magico contro il bene, eroismo, raggio di esaurimento, volare*

2° (8 volte al giorno) – *Protezione dalle frecce, mano spettrale, vita falsata, immagine speculare, pirotecnica, resistere all'energia*

1° (9 volte al giorno) – *Contrastare elementi, charme su persone, spruzzo colorato, dardo incantato, raggio di indebolimento, protezione dal caos*

0 – *Individuazione del magico, lettura del magico, fiotto acido, lampo, luce, luci danzanti, raggio di gelo, distruggere non morti, tocco di affaticamento*

Incantesimi da trasmutatore conosciuti (LI 14°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione e abiurazione; scuole proibite necromanzia e invocazione; preparati*):

4° – *Ancora dimensionale**, *globo di invulnerabilità inferiore**, *invisibilità superiore**, *porta dimensionale**, *metamorfosi*, *potenziatore mnemonico di Rary**

3° – *Cerchio magico contro il caos*, *protezione dall'energia**, *eroismo*, *ira**, *distorsione**, *sfera di invisibilità*, *arma magica superiore**, *intermittenza**, *lentezza*, *respirare sott'acqua*, *velocità**, *volare*

2° – *Levitazione**, *vedere invisibilità**, *immagine speculare*, *invisibilità**, *sfocatura**, *astuzia della volpe*, *forza del toro**, *grazia del gatto*, *movimenti del ragno*, *resistenza dell'orso**, *saggezza del gufo*, *splendore dell'aquila*, *trucco della corda*

1° – *Allarme**, *protezione dal caos*, *scudo**, *comprensione dei linguaggi*, *armatura magica**, *unto**, *camuffare se stesso*, *arma magica**, *caduta morbida**, *ritirata rapida*, *saltare**

0 – *Resistenza*, *frastornare*, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lettura del magico*, *fiotto acido*, *suono fantasma*, *aprire/chiudere*, *mano magica*, *messaggio*, *riparare*, *prestidigitazione*, *sigillo arcano*

Capacità magiche (LI 15°, 3° per *sudden shift*; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo):

9 volte al giorno – *Sudden shift*^{PHI} (come azione immediata ottiene una velocità di nuotare, scalare o volare 9 m fino alla fine del suo turno)

1 volta al giorno – *Spostamento planare*

A volontà – *Individuazione del magico*, *invisibilità*

Sempre attiva – *Vedere invisibilità*

Caratteristiche: For 6, Des 22, Cos 16, Int 28, Sag 16, Car 28

Qualità speciali: Mente protetta, arcane spell power +2, expanded spell knowledge

Talenti: Incantesimi Potenziati, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Estes, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Focalizzati (trasmutazione) [B], Incantesimi Focalizzati (abiurazione) [B], Incantesimi Inarrestabili [B], Scrivere Pergamene [B], Incantesimi Concatenati^{CA}, Easy Metamagic^{DR#325} (Incantesimi Concatenati), Incantatore Esperto (trasmutatore), Incantesimi Lontani^{CD} [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +16, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (dungeon) +18, Conoscenze (piani) +30, Conoscenze (religioni) +23, Osservare +16, Sapienza Magica +32, Utilizzare Oggetti Magici +30

Tratti: -

Proprietà: 6000 mo in componenti materiali, libro degli incantesimi

Punti Eccellenza: 209 (+6 potenziamento all'Intelligenza, +6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +1 potenziamento al livello dell'incantatore, +4 potenziamento all'armatura naturale, +4 deviazione alla CA, +5 resistenza ai Tiri Salvezza)

Yxz

Tessi incantesimi^{MMII} Abiuratore 3/Ultimate magus^{CM} 5

NM Umanoide mostruoso Medio

Iniziativa: +6; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +16, Osservare +16

Linguaggi: Telepatia 1000 miglia (solo tra tessi incantesimi)

Grado di sfida: 16

CA: 33, contatto 20, colto alla sprovvista 27 (+6 Destrezza, +4 *armatura magica*, +9 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 10d8+30 più 8d4+24 (119 medi pf; 18 DV)

Resistenza: Immunità agli effetti di influenza mentale e alla lettura del pensiero (chi tenta di leggere il pensiero diventa confuso per 1d6 giorni; Vol CD 27 nega), RI 29

Tempra: +17; **Riflessi:** +17; **Volontà:** +23

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Mischia: 2 schianti +9 (1d3-2)

Distanza: -

Attacco base: +11; **Lotta:** +9

Opzioni di attacco: -

Azioni speciali: Tessere incantesimi (finché il livello totale degli incantesimi che lancia non supera il 6° può lanciare fino a 6 incantesimi a turno), augmented casting 5 v/gg (sacrifica slot da una lista per usare un talento di metamagia con un aumento pari o inferiore allo slot sacrificato su un incantesimo dell'altra lista non già metamagizzato; solo su incantesimi di massimo 2° livello)

Strumenti da combattimento: Disco cromatico (può usare 10 livelli di incantesimo extra al giorno, se usato da altri esplose infliggendo 4d10 danni entro 9 metri)

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 21°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia e abiurazione):

7° (5 volte al giorno) – *Blocca persone di massa, onde di esaurimento*

6° (7 volte al giorno) – *Campo anti-magia, dissolvi magie superiore, repulsione*

5° (8 volte al giorno) – *Congedo, dominare persone, metamorfosi funesta, volo giornaliero*

4° (8 volte al giorno) – *Charme sui mostri, confusione, porta dimensionale, debilitazione*

3° (8 volte al giorno) – *Protezione dall'energia, blocca persone, suggestione, lentezza*

2° (8 volte al giorno) – *Resistere all'energia, risata incontenibile di Tasha, tocco di idiozia, levitazione, pirotecnica*

1° (9 volte al giorno) – *Scudo, charme su persone, individuazione delle porte segrete, immagine silenziosa, tocco gelido, protezione dal caos*

0 – *Frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, frotto acido, suono fantasma, lampo, luce, luci danzanti, raggio di gelo*

Incantesimi da abiuratore conosciuti (LI 10°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia e abiurazione; scuole proibite ammaliamento e trasmutazione; preparati*):

4° – *Ancora dimensionale**, *globo di invulnerabilità inferiore**, *muro illusorio**, *terreno illusorio**, *trama iridescente, debilitazione, scagliare maledizione**

3° – *Anti-individuazione**, *cerchio magico contro il bene**, *dissolvi magie**, *protezione dall'energia, rune esplosive, immagine maggiore**, *muro di vento**, *raggio di esaurimento**

2° – *Protezione dalle frecce**, *resistere all'energia, serratura arcana**, *individuazione dei pensieri**, *vedere invisibilità**, *immagine speculare**, *raggio rovente**, *tocco del ghoul*

1° – *Allarme**, *blocca porte, protezione dal caos, contrastare elementi**, *individuazione dei non morti, armatura magica**, *spruzzo colorato**, *raggio di indebolimento, caduta morbida, ridurre persone**, *ritirata rapida**

0 – *Resistenza, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, frotto acido, suono fantasma, distruggere non morti, tocco di affaticamento, aprire/chudere, mano magica, messaggio, riparare, prestidigitazione, sigillo arcano*

Capacità magiche (LI 15°, 3° per *urgent shield*; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo):

9 volte al giorno – *Urgent shield*^{PHI} (come azione immediata ottiene +2 scudo alla CA fino all'inizio del suo prossimo turno)

1 volta al giorno – *Spostamento planare*

A volontà – *Individuazione del magico, invisibilità*

Sempre attiva – *Vedere invisibilità*

Caratteristiche: For 6, Des 22, Cos 16, Int 28, Sag 16, Car 28

Qualità speciali: Mente protetta, arcane spell power +2, expanded spell knowledge

Talenti: Incantesimi Potenzianti, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Estesi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Focalizzati (abiurazione) [B], Incantesimi Focalizzati (invocazione) [B], Incantesimi Inarrestabili [B], Scrivere Pergamene [B], Incantesimi Ripetuti^{CA}, Easy Metamagic^{DR#325} (Incantesimi Ripetuti), Incantatore Esperto (stregone), Incantesimi Transdimensionali^{CA} [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +16, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (dungeon) +18, Conoscenze (piani) +30, Conoscenze (religioni) +23, Osservare +16, Sapienza Magica +32, Utilizzare Oggetti Magici +30

Tratti: -

Proprietà: 7800 mo in componenti materiali, libro degli incantesimi

Punti Eccellenza: 209 (+6 potenziamento all'Intelligenza, +6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +1 potenziamento al livello dell'incantatore, +4 potenziamento all'armatura naturale, +4 deviazione alla CA, +5 resistenza ai Tiri Salvezza)

Zyx

Tessi incantesimi^{MMIII} Evocatore 3/Ultimate magus^{CM} 5

NM Umanoide mostruoso Medio

Iniziativa: +6; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +16, Osservare +16

Linguaggi: Telepatia 1000 miglia (solo tra tessi incantesimi)

Grado di sfida: 16

CA: 33, contatto 20, colto alla sprovvista 27 (+6 Destrezza, +4 *armatura magica*, +9 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 10d8+30 più 8d4+24 (119 medi pf; 18 DV)

Resistenza: Immunità agli effetti di influenza mentale e alla lettura del pensiero (chi tenta di leggere il pensiero diventa confuso per 1d6 giorni; Vol CD 27 nega), RI 29

Tempra: +17; **Riflessi:** +17; **Volontà:** +23

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Mischia: 2 schianti +9 (1d3-2)

Distanza: -

Attacco base: +11; **Lotta:** +9

Opzioni di attacco: -

Azioni speciali: Tessere incantesimi (finché il livello totale degli incantesimi che lancia non supera il 6° può lanciare fino a 6 incantesimi a turno), augmented casting 5 v/gg (sacrifica slot da una lista per usare un talento di metamagia con un aumento pari o inferiore allo slot sacrificato su un incantesimo dell'altra lista non già metamagizzato; solo su incantesimi di massimo 2° livello)

Strumenti da combattimento: Disco cromatico (può usare 10 livelli di incantesimo extra al giorno, se usato da altri esplose infliggendo 4d10 danni entro 9 metri)

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 17°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di evocazione e invocazione):

7° (5 volte al giorno) – *2Gabbia di forza, inversione della gravità*

6° (7 volte al giorno) – *Muro di ferro, mano possente di Bigby, disintegrazione*

5° (8 volte al giorno) – *Nebbia mentale, muro di pietra, nube mortale, volo giornaliero*

4° (8 volte al giorno) – *Porta dimensionale, tentacoli neri di Evard, muro di ghiaccio, sfera elastica di Otiluke*

3° (8 volte al giorno) – *Protezione dall'energia, nube maleodorante, tempesta di nevischio, palla di fuoco*

2° (8 volte al giorno) – *Resistere all'energia, individuazione dei pensieri, nube di nebbia, immagine speculare, frantumare, polvere luccicante*

1° (9 volte al giorno) – *Protezione dal bene, disco fluttuante di Tenser, evoca mostri I, immagine silenziosa, ventriloquio, unto*

0 – *Frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, distruggere non morti, tocco di affaticamento, mano magica, messaggio, prestidigitazione*

Incantesimi da evocatore conosciuti (LI 14°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo; scuole proibite ammalimento e necromanzia, 20 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di evocazione e invocazione; preparati*):

4° – *Globo di invulnerabilità inferiore*, occhio arcano*, nebbia solida*, muro illusorio*, terreno illusorio*, muro di fuoco, tempesta di ghiaccio*

3° – **Cerchio magico contro il bene*, chiaroudienza/chiaroveggenza*, vista arcana*, destriero fantomatico*, immagine maggiore*, muro di vento**

2° – *Vedere invisibilità*, evoca sciame*, polvere luccicante, ragnatela*, folata di vento*, oscurità*, sfera infuocata*, pirotecnica*

1° – *Protezione dal caos*, scudo*, colpo accurato, comprensione dei linguaggi*, armatura magica*, foschia occultante*, unto, camuffare se stesso*, immagine silenziosa, dardo incantato*, caduta morbida*

0 – *Resistenza, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, frotto acido, suono fantasma, lampo, luce, luci danzanti, raggio di gelo, aprire/chiudere, mano magica, messaggio, riparare, prestidigitazione, sigillo arcano*

Capacità magiche (LI 15°, 3° per *abrupt jaunt*; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo):

9 volte al giorno – *Abrupt jaunt^{PHIII}* (come azione immediata si teletrasporta di 3 m)

1 volta al giorno – *Spostamento planare*

A volontà – *Individuazione del magico, invisibilità*

Sempre attiva – *Vedere invisibilità*

Caratteristiche: For 6, Des 22, Cos 16, Int 28, Sag 16, Car 28

Qualità speciali: Mente protetta, arcane spell power +2, expanded spell knowledge

Talenti: Incantesimi Potenziati, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Estes, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Focalizzati (evocazione) [B], Incantesimi Focalizzati (invocazione) [B], Incantesimi Inarrestabili [B], Scrivere Pergamene [B], Incantesimi Modellati^{CA}, Easy Metamagic^{DR#325} (Incantesimi Ingranditi), Incantatore Esperto (evocatore), Incantesimi Raddoppiati^{CA} [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +16, Concentrazione +24, Conoscenze (arcane) +30, Conoscenze (dungeon) +18, Conoscenze (piani) +30, Conoscenze (religioni) +23, Osservare +16, Sapienza Magica +32, Utilizzare Oggetti Magici +30

Tratti: -

Proprietà: 8400 mo in componenti materiali, libro degli incantesimi

Punti Eccellenza: 209 (+6 potenziamento all'Intelligenza, +6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +1 potenziamento al livello dell'incantatore, +4 potenziamento all'armatura naturale, +4 deviazione alla CA, +5 resistenza ai Tiri Salvezza)

TORRE DEL TESSITORE

Collegata alla Torre Prismatica, i teletrasporti sono possibili solo limitatamente all'interno della torre. *Muri di forza* incassati nelle pareti esterne bloccano le uscite fisiche. I Trasportatori funzionano solo in una direzione una volta che essa viene scelta per 1 round e rimangono inattivi per 1 minuto dopo aver funzionato.

In questa torre le mura sono di pietra rinforzata, con uno spessore di 90 cm (durezza 8; 540 pf; CD per rompere 50), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è garantita da torce di *fiamma perenne* sulle pareti.

Stanza 1

Rettangolare; Collegata alla Torre Prismatica dal Trasportatore e da una rampa di scale alla stanza 2

Trappola:

Ai lati di questa stanza delle statue raffiguranti cultisti in armatura che imbracciano spade fanno parte di una grossa trappola che lancia *field of icy razors* contro tutte le creature che entrano all'interno della stanza tramite il Trasportatore senza prima incanalare energia negativa (con una prova di intimorire non morti) [*field of icy razors*, Spell Compendium pagina 90; congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*field of icy razors*, mago 15° livello, 15d6 danni da freddo/taglienti, riduce la velocità di 6 metri per 15 round, Rifl CD 22 dimezza e nega); CA 18, pf 20 (ogni statua), durezza 8; Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33]

Stanza 2

Rettangolare; Collegata alla Torre Minore dal Trasportatore e da una rampa di scale alla stanza 3

Incontro+Trappola:

In questa stanza due sventramaghi avanzati (statistiche a parte) difendono il passaggio. Due trappole di *dardo incantato*, ognuna modellata con la forma di cinque statue di arcieri, bersaglia tutte le creature presenti nella stanza, permettendo agli sventramaghi (la cui resistenza agli incantesimi non può essere superata dalla trappola) di ottenere i benefici della loro capacità devour spell ogni round [*dardo incantato* massimizzato ripetuto (Incantesimi Ripetuti, Perfetto Arcanista pagina 79); congegno magico, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*dardo incantato* massimizzato ripetuto, mago 15° livello, 5 danni da forza su fino a cinque bersagli diversi distanti non più di 4,5 m l'uno dall'altro); CA 18, pf 20 (ogni statua), durezza 8; Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33]

Stanza 3

Irregolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 2 e da una rampa di scale alla stanza 4

Incontro:

Questa stanza è più bassa, tortuosa e stretta delle altre, riducendosi in pratica a un insieme di tunnel di 3 metri per 3 che disegnano una croce formata da due bracci e intersecata da un quadrato, e ognuno dei tunnel procede come una greca, con parti rettilinee di massimo 4,5 m. I tunnel sono abitati da due sventratori spaccamontagne e un colosso spaccamontagne (statistiche a parte) dall'aspetto di demoni, che hanno ricevuto l'ordine di uccidere chiunque si inoltri nei tunnel se più di una creatura alla volta vi entra. I costrutti si muovono continuamente nei tunnel tortuosi in modo da avere sempre una buona copertura dagli attacchi a distanza.

Stanza 4

Irregolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 3 e da una rampa di scale alla stanza 5

Incontro:

In questa stanza gelida e ricoperta di ghiaccio uno shivad (Frostburn, pagina 152) insieme a quattro tlalusk (Frostburn, pagina 157) da esso soggiogati piantona le scale. Questo essere è una versione particolare della specie e la Torre è considerata il suo ghiacciaio ai fini della sua capacità glacier bond. Mentre i tlalusk travolgono e bloccano gli avversari a terra lo shivad attacca i nemici volanti grazie alla sua enorme mole che gli permette di coprire con la portata l'intera stanza.

Stanza 5

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 4 e da una rampa di scale alla stanza 6

Trappola:

Una grossa trappola che occupa l'intero pavimento della stanza colpisce con un *tocco di idiozia* massimizzato chiunque lo tocchi. Al di sopra della soglia si trova una gemma che lancia *disgiunzione di Mordenkainen* su tutta la stanza appena vi accede più di una creatura alla volta [*tocco di idiozia* massimizzato; congegno magico, attivatore di posizione (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*tocco di idiozia* massimizzato, mago 20° livello, penalità di -6 a Intelligenza, Saggezza e Carisma); CA 20, pf 310, durezza 8; Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30] e [*disgiunzione di Mordenkainen* ; congegno magico, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*disgiunzione di Mordenkainen* ampliato, mago 25° livello, Vol CD 29 nega); CA 29, pf 58, durezza 8; Cercare CD 37; Disattivare Congegni CD 37]

Stanza 6

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 5 e da una rampa di scale alla stanza 7

Incontro+Trappola:

In questa stanza, oltre a due belligeranti goristro (Fiendish Codex I, pagina 40), trappole multiple dall'aspetto di occhi disseminati su tutte le pareti bombardano con degli *antimagic ray* le creature che hanno addosso aure magiche per rendere più facile ai demoni sconfiggere gli invasori, evitando i demoni. Le trappole sono venti e lanciano fino a cinque raggi alla volta ogni round, ognuno su una creatura separata, continuando a colpire nei round successivi se il bersaglio è stato mancato o ha superato il tiro salvezza [*antimagic ray* intensificato, Spell Compendium pagina 14; congegno magico, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*antimagic ray* intensificato, mago 29° livello, *campo antimagia* sulla creatura o oggetto colpito, +15 contatto a distanza, Vol CD 31 nega); CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 35; Disattivare Congegni CD 35]

Stanza 7

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 6 e da una rampa di scale alla stanza 8

Trappola:

In questa stanza una parete di fanghiglia di flusso (Manuale dei Livelli Epici, pagina 106), che cade a cascata dal soffitto e finisce in uno scarico che si riversa in un *portale* , blocca il passaggio alle scale.

Stanza 8

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 7 e da una rampa di scale alla stanza 9

Trappola:

Questa stanza è protetta da trappole multiple: ogni volta che più di una creatura nell'arco di 10 minuti vi entra un congegno magico si attiva e innesca le trappole meccaniche: una trappola fa scorrere delle pareti mobili che dividono la stanza in sei compartimenti separati (le pareti mobili hanno le stesse statistiche di quelle fisse presenti nel resto della Torre). Una volta che la prima trappola si è attivata, armi colossali colpiscono selvaggiamente qualunque cosa sia rimasta nei compartimenti; le armi colpiscono 20 volte (due volte a round per un minuto) prima che il meccanismo si ricarichi e la stanza torni alla normalità [trappola meccanica, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, pareti scorrevoli, Rifl CD 20 per spostarsi da una parte o dall'altra della parete in un compartimento adiacente; CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20] e [trappola meccanica, attivatore di posizione, ripristino automatico, Att +52/+47 in mischia (6d6+20, spadone/lancia/mazza); CA 25, pf 160, durezza 5 (ogni arma); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30]

Stanza 9

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 8 e da una rampa di scale alla stanza 10

Incontro:

In questa stanza una melma ur (statistiche a parte) blocca l'uscita e risucchia magia da chiunque si trovi nella stanza. Tre balhannoth del terrore (statistiche a parte) attendono nascosti sul soffitto che qualche creatura utilizzatrice di magia entri, per intrappolarla nella loro morsa.

Stanza 10

Rettangolare; Collegata da una rampa di scale alla stanza 9 e alla Torre di Akpa dal Trasportatore

Incontro+Trappola:

In questa ultima stanza, dalle pareti, pavimento e soffitto di adamantio, l'Ago del Tessitore è pronto a scatenare tutta la sua forza contro gli intrusi. È supportato da due golem dell'intreccio (statistiche a parte), che appaiono come enormi grovigli di cavi metallici dalla forma umanoide, e da una trappola sul pavimento che si attiva ogni volta che l'Ago pronuncia la parola "inversione": la trappola genera una scacchiera tridimensionale formata da cubi di tre metri che alterna zone normali a *campi anti-magia*. Ad ogni attivazione successiva i cubi di effetto si invertono. Inoltre, altre due trappole dall'aspetto di colonne con una decorazione a tessuto appena fuori dall'area dei *campi anti-magia* lanciano *dissolvi magie* come controincantesimo contro chiunque provi a lanciare un incantesimo, preparando ogni round l'azione; altre sei colonne identiche non magiche sotto l'effetto di *aura magica di Nystul* rendono difficile distinguere le trappole [*campo anti-magia* modellato; congegno magico, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*campo anti-magia* modellato, mago 20° livello); CA 20, pf 25 (ogni piastrella sulla verticale dei cubi), durezza 20; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34] e [*dissolvi magie* intensificato; congegno magico, attivatore di posizione (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*dissolvi magie* intensificato, mago 20° livello); CA 20, pf 25 (ogni colonna), durezza 20; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]

Balhannoth del terrore

Balhannoth^{MMIV} avanzato dark creature^{ToM}

CM Aberrazione Enorme (Extraplanare)

Iniziativa: +7; **Sensi:** Cecità, dweomersight 36 m (come *vista arcana*), visione crepuscolare superiore; Ascoltare +6

Aura: *Serratura dimensionale*, 6 m, LI 10°

Linguaggi: -

Grado di sfida: 15

CA: 23, contatto 11, colto alla sprovvista 20 (-2 taglia, +3 Destrezza, +12 armatura naturale)

Pf: 30d8+300 (435 medi pf; 30 DV)

Resistenza: Immunità agli effetti visivi, RD 15/magia, RI 34, resistenza al freddo 10

Tempra: +19; **Riflessi:** +15; **Volontà:** +21

Velocità: 18 m (12 quadretti); scalare 18 m

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m (6 m con tentacoli), Uccisore di Maghi

Mischia: 2 tentacoli +35 (2d6+14/19-20 x2) e morso +32 (1d8+7)

Distanza: -

Attacco base: +22; **Lotta:** +48

Opzioni di attacco: Stritolare 2d6+1d8+14, afferrare migliorato (tentacoli), Attacco Poderoso, Penetrare Protezione Magica

Azioni speciali: Antimagic grapple (le creature in lotta vedono i loro oggetti magici soppressi e non possono usare incantesimi o capacità magiche), nascondersi in piena vista (finché nell'ombra)

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 38, Des 16, Cos 28, Int 3, Sag 12, Car 8

Qualità speciali: Camouflage

Talenti: Critico Migliorato (tentacolo), Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro, Multiattacco, Arma Focalizzata (tentacolo), Lottare Migliorato, Uccisore di Maghi, Penetrare Protezione Magica, Robustezza Migliorata

Difetti: -

Abilità: Scalare +17, Nascondersi +31, Saltare +17, Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +19, Sapienza Magica -2

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Colosso Spaccamontagne

Colosso spaccapietre^{MMIII} avanzato

N Costrutto Enorme (Terra)

Iniziativa: +1; **Sensi:** Scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Ascoltare +1, Osservare +1

Linguaggi: -

Grado di sfida: 19

CA: 37, contatto 9, colto alla sprovvista 36 (-2 taglia, +1 Destrezza, +28 armatura naturale)

Pf: 45d10+40 (287 medi pf; 45 DV)

Resistenza: Immunità dei costrutti, RD 10/adamantio, resistenza all'acido, al freddo, al fuoco e all'elettricità 10, RI 39

Tempra: +15; **Riflessi:** +16; **Volontà:** +16

Velocità: 6 m (4 quadretti), passo tonante

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 3 m, combattere nei tunnel

Mischia: 4 schianti +45 (4d6+14 più colpo frastornante)

Distanza: -

Attacco base: +33; **Lotta:** +55

Opzioni di attacco: Colpo frastornante (frastorna per 1 round; Temp CD 33 nega), travolgere (4d6+21, AdO o Rifl CD 46 dimezza)

Azioni speciali: Passo tonante (tutte le creature entro 1,5 m dal colosso in movimento cadono a terra prone; Rifl CD 33 nega)

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 38, Des 12, Cos -, Int -, Sag 12, Car 1

Qualità speciali: Combattere nei tunnel (non subisce penalità per muoversi in uno spazio ristretto)

Talenti: -

Difetti: -

Abilità: -

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Golem dell'intreccio

Golem di ferro avanzato

N Costrutto Enorme

Iniziativa: -2; **Sensi:** Visione crepuscolare, scurovisione 18 m; Ascoltare +0, Osservare +0

Linguaggi: -

Grado di sfida: 23

CA: 31, contatto 6, colto alla sprovvista 31 (-2 taglia, -2 Destrezza, +25 armatura naturalee)

Pf: 54d10+40 (337 medi pf; 54 DV)

Resistenza: Immunità dei costrutti, RD 15/adamantio, immunità alla magia

Tempra: +18; **Riflessi:** +16; **Volontà:** +18

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: Schianto +58 (4d8+20)

Distanza: -

Attacco base: +40; **Lotta:** +68

Opzioni di attacco: Arma a soffio (azione gratuita ogni 1d4+1 round, gas velenoso 1d4 Cos/3d4 Cos, Temp CD 37 nega)

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 50, Des 7, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Qualità speciali: -

Talenti: -

Difetti: -

Abilità: -

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Melma Ur

Melma arcana avanzata

N Melma Mastodontica

Iniziativa: -5; **Sensi:** Vista cieca 18 m; Ascoltare -5, Osservare -5

Aura: Sifone magico (18 m, Risucchia uno slot del livello più alto a ogni incantatore che inizia il suo turno nell'area e che abbia linea d'effetto, guadagna pf temporanei pari a 5 x livello dello slot, Temp CD 46 nega)

Linguaggi: -

Grado di sfida: 17

CA: 1, contatto 1, colto alla sprovvista 1 (-4 taglia, -5 Destrezza, +4 armatura naturale)

Pf: 45d10+630 (877 medi pf; 45 DV)

Resistenza: Immunità delle melme, senza mente, immunità alla magia

Tempra: +29; **Riflessi:** +10; **Volontà:** +10

Velocità: 6 m (4 quadretti); scalare 6 m

Spazio: 6 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: Schianto +39 (3d6+15 più 2d6 acido)

Distanza: -

Attacco base: +33; **Lotta:** +55

Opzioni di attacco: Afferrare migliorato, stritolare (3d6+15 più 2d6 acido)

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 30, Des 1, Cos 38, Int -, Sag 1, Car 1

Qualità speciali: Acido

Talenti: -

Difetti: -

Abilità: -

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Sventramaghi

Spelleater avanzato

CM Drago Mastodontico

Iniziativa: +6; **Sensi:** Visione crepuscolare superiore, scurovisione 18 m; Ascoltare +21, Osservare +25

Linguaggi: Comune, Draconico

Grado di sfida: 21

CA: 33, contatto 8, colto alla sprovvista 31 (-4 taglia, +2 Destrezza, +25 armatura naturale)

Pf: 30d12+270 (465 medi pf; 30 DV)

Resistenza: Immunità al sonno e alla paralisi, RI 36

Tempra: +26; **Riflessi:** +19; **Volontà:** +17

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Spazio: 6 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: Morso +42 (4d6+15/19-20 x2) e coda +36 (3d6+7)

Distanza: -

Attacco base: +30; **Lotta:** +61

Opzioni di attacco: Attacco Poderoso, Penetrare Protezione Magica, Riflessi in Combattimento, Uccisore di Maghi

Azioni speciali: Devour spell (quando un incantesimo di livello X non supera la sua RI sceglie se ottenere per X round:

+2 ad attacchi e danni in mischia

RD 5/adamantio

guarigione rapida 10

-2 al LI a tutti entro 18 m)

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 14°):

A volontà – *Individuazione del magico*

Caratteristiche: For 40, Des 14, Cos 28, Int 12, Sag 8, Car 10

Qualità speciali: -

Talenti: Riflessi in Combattimento, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Attacco Naturale Migliorato (morso), Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (morso), Resistenza Agli Incantesimi

Rafforzata^{BoVD}, Uccisore di Maghi^{CA}, Penetrare Protezione Magica^{CA}, Lottare Migliorato

Difetti: -

Abilità: Equilibrio +10, Raggiare +18, Concentrazione +19, Diplomazia +4, Addestrare Animali +6, Nascondersi +20, Intimidire +28, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (storia) +6, Ascoltare +21, Muoversi Silenziosamente +22, Cavalcare +4, Cercare +13, Percepire Intenzioni +21, Sapienza Magica +23, Osservare +25, Sopravvivenza +7

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Sventratore spaccamontagne

Sventratore spaccapietre^{MMIII} avanzato

N Costrutto Enorme (Terra)

Iniziativa: +1; **Sensi:** Scurovisione 18 m, visione crepuscolare; Ascoltare +0, Osservare +0

Linguaggi: linguaggi e metodi di comunicazione posseduti

Grado di sfida: 20

CA: 32, contatto 9, colto alla sprovvista 31 (-2 taglia, +1 Destrezza, +23 armatura naturale)

Pf: 45d10+40 (287 medi pf; 45 DV)

Resistenza: Immunità dei costrutti, RD 10/adamantio, resistenza all'acido, al freddo, al fuoco e all'elettricità 10, RI 50

Tempra: +15; **Riflessi:** +16; **Volontà:** +15

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m, combattere nei tunnel

Mischia: 4 *lame adamantine* +2 +49 (3d8+18/18-20 x3)

Distanza: -

Attacco base: +33; **Lotta:** +57

Opzioni di attacco: Mobilità potenziata (può muoversi fino a 4,5 m ed effettuare un attacco completo), Attacco Turbinante

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 42, Des 12, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Qualità speciali: Critico aumentato, combattere nei tunnel (non subisce penalità per muoversi in uno spazio ristretto)

Talenti: Attacco Turbinante [B]

Difetti: -

Abilità: -

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

TORRE DI AKPA

Collegata alla Torre del Tessitore, i teletrasporti sono possibili solo limitatamente all'interno della torre. Quattro strati di *muri di forza* incassati nelle pareti esterne bloccano le uscite fisiche e i passaggi tra un piano e l'altro. I mostri che la abitano vengono nutriti quel tanto che basta da non farli fuggire, ma in modo che rimangano affamati. I Trasportatori funzionano solo in una direzione una volta che essa viene scelta per 1 round e rimangono inattivi per 1 minuto dopo aver funzionato; una creatura di qualsiasi dimensione può attraversare magicamente un trasportatore (e questo gioca a favore dei mostri, che possono inseguire chi tenta di scappare dalla loro stanza) ed esso trasporta solo creature insieme al loro equipaggiamento, non gli oggetti che si trovano nelle stanze. Sono presenti porte che dividono gli ambienti, facilmente apribili dall'interno delle stanze trapezoidali, ma bloccate dall'esterno, con una piccola finestrella ai piani II, III e IV per permettere ai mephit di guardia di muoversi liberamente da una stanza all'altra.

I PIANO

In questo piano le mura sono di pietra rinforzata, con uno spessore di 90 cm (durezza 8; 540 pf; CD per rompere 50), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è garantita da torce di *fiamma perenne* sulle pareti.

Stanza 1

Trapezoidale; Collegata alla Torre del Tessitore dal Trasportatore A e da una porta alla Stanza 9

Trappola:

Sulle pareti di questa stanza quattro volti in bronzo raffiguranti cultisti dallo sguardo arcigno e la bocca innaturalmente spalancata gridano e sputano meteore dirette contro le creature che entrano all'interno della stanza tramite il Trasportatore senza prima incanalare energia negativa (con una prova di intimorire non morti) [congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, +12/+12/+12/+12 contatto a distanza, incantesimo (*sciame di meteore* massimizzato, mago 24° livello, 12 danni contundenti e 36 danni da fuoco a tutte le creature entro 6 metri da ogni colpo, Rifl CD 28 dimezza); CA 23, pf 32, durezza 8 (ogni volto); Cercare CD 37; Disattivare Congegni CD 37 (ogni volto)]

Stanza 2

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 6 dal Trasportatore G e da una porta alla Stanza 9

Incontro+Trappola:

Tre elementali d'ombra anziani (Tome of Magic, pagina 166) attendono gli intrusi dall'interno delle pareti di questa stanza, che non è illuminata come le altre da *fiamma perenne*, ma da normale *luce*, coperta da un incantesimo *oscurità*, per mantenere i bonus degli elementali dati dalla scarsa illuminazione. Tre trappole magiche ad attivazione automatica sulle pareti senza la porta, senza alcun segno distintivo particolare, lanciano *immagine maggiore* dopo che un elementale si muove dalla sua posizione, generando l'illusione di un elementale d'ombra che attacca durante il volo, in modo da confondere gli avversari e far loro sprecare attacchi contro le immagini [congegno magico, attivatore di prossimità (*individuazione del male*), ripristino automatico, incantesimo (*immagine maggiore* intensificato, mago 20° livello, Vol CD 23 dubita); CA 20, pf 25, durezza 8 (ogni trappola); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34 (ogni trappola)].

Stanza 3

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 5 dal Trasportatore F e da una porta alla Stanza 9
Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 8

Incontro:

Due golem di ombracciaio superiori ai lati della stanza (Manuale dei Mostri III, pagina 85) e un'ala notturna sul soffitto (Manuale dei Mostri, pagina 197) attendono in agguato chiunque entri. Le torce di *fiamma perenne* generano un effetto di *velocità* sui golem e forniscono loro occultamento grazie alla loro capacità di immunità alla magia.

Un *simbolo di morte* e un *simbolo di debolezza* (morte, Temp CD 28 nega e 3d6 danni alla Forza, Temp CD 27 rispettivamente, 150 pf max per il *simbolo di morte*) iscritti da Esyl Akpa torreggiano sulla fronte dei golem.

Stanza 4

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 7 dal Trasportatore H e da una porta alla Stanza 9

Incontro+Trappola:

Nella stanza è presente una trappola di stanza allagata [meccanica, attivatore di posizione, ripristino manuale, bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano nella stanza); infallibile,; danni ritardati (2 round); acqua; CA 20, pf 31, durezza 5; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25], mentre una doppia porta scorrevole con le stesse statistiche dei muri blocca ogni uscita. Nella stanza si nasconde un beholder cadaverico avanzato (statistiche a parte) che attacca a vista e si nasconde dietro a un finto muro che gli offre copertura totale, con l'occhio centrale chiuso e pronto a lanciare raggi oculari. Una seconda trappola, senza alcun segno distintivo particolare, che lancia *blackwater taint* (Stormwrack, pagina 113) si attiva in ogni round in cui la stanza è riempita almeno un poco di acqua. [congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*blackwater taint* intensificato, 10d6 danni e 1 livello negativo, i non morti guariscono 10d6 danni, mago 20° livello), Temp CD 23 dimezza e nega; CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]

Stanza 5

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 3 dal Trasportatore F

Trappola:

Nella stanza è presente un baule di acciaio rinforzato magicamente (durezza 20, 60 punti ferita) di fattura raffinata, protetto da quattro serrature eccezionali (Scassinare Serrature CD 40 ognuna) ricoperte di estratto di loto nero (contatto Temp CD 20, 3d6 Cos/2d6 Cos, Cercare CD 18, Disattivare Congegni CD 26), il cofano è percorso per tutta la sua lunghezza da 5 *rune esplosive* (30d6 da forza totali), due *simboli di stordimento* (150 pf ognuno, stordisce per 1d6 round, Temp CD 22 nega), delle nicchie attivano *colpo accurato* quando una creatura è a portata su quattro falci e quattro dardi su cui vengono lanciati *arma magica superiore* (LI 20°) e *arma affilata* (Att 56 in mischia, 2d4+13/19-20 x4), ognuna di queste armi è ricoperta di bile di drago (contatto Temp CD 26, 3d6 For/0, Cercare CD 18, Disattivare Congegni CD 26), è protetto da una *serratura arcana*, una trappola di *nube incendiaria* (4d6 da fuoco per 15 round, Rifl CD 22 dimezza, Cercare CD 33, Disattivare Congegni CD 33), due trappole di *risucchio di energia* (+8/+8 contatto a distanza, 2d4 livelli negativi per 24 ore, Cercare CD 34, Disattivare Congegni CD 34), e una trappola di *spruzzo prismatico modellato* in una linea che attraversa l'intera stanza (Temp, Rifl o Vol CD 20, Cercare CD 34, Disattivare Congegni CD 34). Tutte le trappole hanno le stesse statistiche difensive (CA 20, pf 25, durezza 5).

Il baule non contiene alcunché.

Al di sotto del baule una delle pietre del pavimento si può muovere (Cercare CD 30 per notarlo) e sotto di essa si trova una chiave a scheletro.

Stanza 6

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 2 dal Trasportatore G

Incontro+Trappola:

Nella stanza è presente un vasuthant orribile (Manuale dei Mostri III, pagina 197) che aspetta qualsiasi creatura entri nella stanza, pronto ad entrare in lotta. Appena preso in lotta un personaggio attiva *fermare il tempo* per risucchiare più Forza possibile con la sua capacità di schiacciamento debilitante e lanciare *inversione della gravità* per dividere avversari multipli. L'intera stanza è coperta tramite una trappola dall'aspetto di una piastrella del pavimento da un effetto di *globo di invulnerabilità* [congegno magico, attivatore di prossimità (*individuazione del male*), ripristino automatico, incantesimo (*globo di invulnerabilità* intensificato, mago 20° livello); CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34] per sopprimere eventuali *porte dimensionali* e *libertà di movimento*.

Stanza 7

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 4 dal Trasportatore H

Trappola:

Nella stanza è presente un baule identico a quello nella stanza 5 (varie *auree magiche di nystul* ne replicano le auree magiche), ma privo di qualsiasi difesa.

Anch'esso è vuoto.

Stanza 8

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 10 (II piano) dal Trasportatore B

Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 3

Incontro+Trappola:

Nella stanza sono presenti tre golem di forza avanzati (statistiche a parte) che attaccano tutti coloro che non indossino vesti della Fratellanza e non pronuncino la frase "L'inizio è la fine, la fine è l'inizio" appena entrati. All'interno della stanza sono presenti cinque mattonelle che, ogni volta che vengono calpestate (ma non più di una volta per round), generano ognuna un diverso effetto magico cui i golem sono immuni (*palla di fuoco* [15d6, Rifl CD 26 dimezza], *catena di fulmini* [30d6 bersaglio primario, 15d6 ai secondari, Rifl CD 26 dimezza], *cono di freddo* [22d6, Rifl CD 26 dimezza], *grido superiore* (15d6 e sordità, Temp CD 26 dimezza e nega), *acid breath* [15d6, Rifl CD 26 dimezza, da Spell Compendium pagina 7]; tutti gli incantesimi sono potenziati e intensificati al 9° livello [congegno magico, attivatore di posizione, ripristino automatico, incantesimi (vari, mago 20° livello), CD varie; CA 20, pf 25, durezza 8 (ogni mattonella); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34 (ogni mattonella)]. I costrutti tentano di spostare gli intrusi sopra le mattonelle con la loro capacità *pulse* e camminano sopra le altre in modo da attivarne quante più possibile contemporaneamente.

Stanza 9

Ottagonale; Collegata alle Stanze 1, 2, 3, 4 da quattro porte

Incontro:

Su ogni parete della stanza in cui non sono presenti porte è incassato un sarcofago ricoperto di rune magiche. I quattro sarcofagi contengono ognuno un signore delle mummie (Manuale dei Mostri, pagina 187) che apre il coperchio del sepolcro e attacca ogni creatura ostile presente nella stanza non appena essa viene individuata da un *allarme* posto su ognuna delle porte o da un sensore magico che effettua prove di Osservare ogni turno (bonus alla prova +20), mentre le rune lanciano contemporaneamente su ognuno dei non morti *protezione dal fuoco* (assorbe fino a 120 danni), *velocità*, *volare*, *libertà di movimento*, *pelle di pietra*, *scudo della fede*, *distorsione* e *visione del vero* al 20° livello dell'incantatore. Ognuna delle rune può essere singolarmente disattivata con una prova di Disattivare Congegni con CD 34, dissolta superando una prova di livello incantatore con CD 31 o fisicamente cancellata, ma una prova fallita o una cancellazione fisica innesca le restanti rune e allerta le mummie.

II PIANO

In questo piano le mura sono di pietra rinforzata, con uno spessore di 90 cm (durezza 8; 540 pf; CD per rompere 50), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è garantita da torce di *fiamma perenne* sulle pareti.

Stanza 10

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 8 dal Trasportatore B e da una porta alla Stanza 18
Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 15

Trappola:

Una trappola eterea intelligente che genera un effetto di *evoca monolito elementale* (Perfetto Arcanista pagina 105, statistiche del monolito da pagina 157) a volontà attende inesorabile chiunque entri in questa stanza e venga individuato da essa stessa; quando si manifesta ha l'aspetto di una torre dotata di zampe di ragno e occhi perlacei su tutta la superficie. La trappola evoca il monolito e diventa eterea mentre mantiene la concentrazione. Se nota che il monolito sta per essere sconfitto o incapacitato interrompe la concentrazione, diventa materiale e ne evoca un altro al pieno delle forze. La trappola è in grado di muoversi alla velocità di 6 metri per inseguire chi provasse a uscire dalla stanza [congegno magico, attivatore intelligente (scurovisione 36 m, percezione cieca, e udito), eterea (*transizione eterea*), ripristino automatico, incantesimo (*evoca monolito elementale*, mago 20° livello); poteri inferiori (10 gradi ad Ascoltare e Osservare, *individuazione del magico* a volontà); poteri superiori (*individuazione del bene* a volontà, *occhio arcano* 1 volta al giorno); Int 18, Sag 18, Car 10, Ego 16; CA 31, pf 63, durezza 22; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34].

Stanza 11

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 16 dal Trasportatore L e da una porta alla Stanza 18
Incontro+Trappola:

Tre giganti del crepuscolo superiori (Eroi dell'Orrore, pagina 149) abitano questa stanza e ne custodiscono il Trasportatore. Tre trappole magiche al centro della stanza lanciano (rispettivamente) *guarigione* (150 pf curati), *eroismo superiore* (20 pf temporanei, +4 a tiri per colpire, tiri salvezza e prove di abilità, immunità alla paura) e *libertà di movimento* sui giganti, che possono attivarle tutte contemporaneamente. Le trappole sono tarate in maniera da riconoscere i giganti e se qualcuno di diverso da loro le calpesta lanciano invece *ferire* [congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*guarigione*, *eroismo superiore*, *libertà di movimento*, *ferire* intensificati), chierico e mago 20° livello, 150 danni (non può ridurre al di sotto di 1 punto ferita), Vol CD 23 dimezza; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]. Se allertati dal mephit della stanza 18 i giganti attivano le trappole di *eroismo superiore* e *libertà di movimento* su sé stessi, dopodiché escono dalla porta e lanciano le loro *debilitazioni* contro i nemici in portata.

Stanza 12

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 17 dal Trasportatore M e da una porta alla Stanza 18
Incontro+Trappola:

Un orb wraith (City of The Spider Queen, pagina 122) è occultato in questa stanza, su cui è stato lanciato *dissacrare*, potenziato da un altare profano (+2 ai tiri per colpire, per i danni e ai TS a tutti i non morti, -6 a tutte le prove di scacciare non morti), e *profanare* (+4 alle prove di comandare non morti, creature buone evocate o convocate non possono entrare nell'area se viene superata la loro RI, +2 deviazione alla CA e +2 resistenza ai TS contro gli attacchi delle creature buone, le creature protette non possono essere possedute), con un effetto aggiuntivo di *silenzio* che copre l'intera stanza, il tutto al 20° livello dell'incantatore.

Se allertato dal mephit della stanza 18 il wraith si affaccia alla porta senza uscire dalla

stanza (per mantenere i bonus dati da *dissacrare*) e lancia raggi di *debilitazione* addosso ai bersagli entro 18 metri.

Stanza 13

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 19 (III piano) dal Trasportatore C e da una porta alla Stanza 18

Incontro+Trappola:

Due geriviar (Manuale dei Mostri III, pagina 67) attendono appostati in questa stanza, utilizzando la loro capacità di *invisibilità* se sentono arrivare qualcuno da una stanza attigua. Solitamente un geriviar entra in mischia con un nemico (preferibilmente incantatore) tentando di abbatterlo, mentre l'altro scaglia rocce e/o noduli esplosivi da distanza sullo stesso bersaglio per togliere di mezzo la minaccia. Una trappola meccanica protetta da *invisibilità superiore* colpisce con asce bipenni perfette di taglia Colossale incassate nelle pareti chiunque si trovi al di sopra di 9 metri di altezza (cioè fuori dalla portata naturale dei geriviar) con qualunque metodo di trasporto [trappola meccanica, attivatore di posizione, ripristino automatico, Att +39/+34 in mischia (8d6+20/x3, ascia bipenne); CA 25, pf 160, durezza 5 (ogni ascia); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30]; fino a quattro asce a turno possono venire attivate da creature diverse. Se allertati dal mephit della stanza 18 i geriviar escono dalla porta quel tanto che basta per bersagliare dalla distanza i nemici.

Stanza 14

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 15 dal Trasportatore I

Incontro+Trappola:

Quattro annihilator (Forgotten Realms Underdark, pagina 79) popolano questa stanza, in attesa di chiunque riesca ad entrare per dissolverlo in polvere; su di essi è stato lanciato *vuoto mentale* al 20° livello dell'incantatore (ogni giorno il *vuoto mentale* viene lanciato nuovamente). La stanza è coperta da catene appese al soffitto che arrivano fino a terra e coprono tutti i quadretti, permettendo tra l'altro agli annihilator di scalarle per colpire avversari volanti. Il pavimento, le pareti, il soffitto e tutte le catene fanno parte di un'unica, enorme trappola di *danza irresistibile di Otto* che è impossibile non toccare se si è di taglia superiore a Minuscola (e quindi si attiva su chiunque sia presente nella stanza senza alcun Tiro Salvezza) [congegno magico, nessun attivatore, ripristino automatico, incantesimo (*danza irresistibile di Otto*, mago 17° livello, nessuna azione per 1d4+1 round, -4 CA, -10 TS sui Riflessi, nessun bonus di scudo, provoca attacchi di opportunità nel proprio round); indistruttibile manualmente; Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28]; gli annihilator sono immuni all'effetto della trappola (e a molti altri effetti) fintantoché su di essi perdura il *vuoto mentale*.

Stanza 15

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 14 dal Trasportatore I

Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 10

Incontro+Trappola:

In questa stanza il trasportatore è bloccato da una crisalide di cristallo, al cui interno si trovano due guerrieri formian supremi (statistiche a parte). La crisalide ha durezza 5 e 20 punti ferita e mantiene i formian in uno stato vegetativo, ma blocca anche l'accesso al trasportatore. Se la crisalide viene frantumata, i formian attaccano a vista.

Stanza 16

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 11 dal Trasportatore L

Incontro:

In questa stanza grossi alveari pendono dal soffitto e coprono le pareti. Altro non sono che i nidi di 14 sciami di vespe infernali (Manuale dei Mostri, pagina 222), che divorano con piacere le creature che entrano nella stanza.

Stanza 17

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 12 dal Trasportatore M

Incontro+Trappola:

Due allucinazioni assassine (Eroi dell'Orrore, pagina 142) si trovano all'interno di nicchie nelle pareti di questa stanza ed emergono da esse per attaccare chiunque entri, sperando di ucciderlo con la loro capacità di allucinazione apparente. Chiunque non soccomba a tale capacità rimarrà comunque frastornato e dovrà vedersela con le trappole meccaniche nascoste nelle pareti (che non vengono attivate dalle allucinazioni assassine, grazie alla loro incorporeità). Le trappole meccaniche, attaccano con balestre perfette armate di dardi avvelenati di taglia Colossale tutte le creature nella stanza [trappola meccanica, attivatore di posizione, ripristino automatico (1 round), Att +25 in mischia (6d8/19-20 x2 più veleno, balestra pesante); veleno di scorpione colossale (ferimento Temp CD 33, 1d10 Cos/1d10 Cos); CA 25, pf 32, durezza 5 (ogni balestra); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30]; fino a dodici balestre a turno possono venire attivate, con un massimo di tre dardi per creatura.

Stanza 18

Ottagonale; Collegata alle Stanze 10, 11, 12, 13 da quattro porte

Incontro:

Nella stanza è presente una trappola sottoforma di glifo che evoca un mephit dell'aria (Manuale dei Mostri, pagina 174) non appena qualcuno entra nella stanza; il mostro, non appena vede entrare qualcuno, vola nell'ordine verso le stanze 13, 12 e 11 finché non viene fermato, gridando "Allarme!" e allertando le sentinelle [*evoca mostri IV* intensificato; congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*evoca mostri IV*, mago 20° livello; CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34].

Inoltre, nella stanza è presente un gigante di pietranera (Abissi e Inferi, pagina 72), scolpito a forma di Marilith, insieme a tre statue di pietra colossali raffiguranti dei balor che vengono animati nel primo round di combattimento dal costrutto come oggetti animati (Manuale dei Mostri, pagina 193)

III PIANO

In questo piano le mura sono di pietra rinforzata, con uno spessore di 90 cm (durezza 8; 540 pf; CD per rompere 50) con un'anima di adamantio di 10 cm (durezza 20; 160 pf; CD per rompere 40), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è assente.

Stanza 19

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 13 dal Trasportatore C e da una porta alla Stanza 27
Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 26

Incontro:

Termendous Hope (statistiche a parte) e le sue spoglie mortali occupano questa stanza. Quest'ultima appare come una stanza vuota, non fosse per uno spadone arrugginito piantato nel pavimento, circondato da ossa rinsecchite e monete sparpagliate.

Termendous era un eroe, una volta, ma è stato fantasma per così tanto tempo da aver rivisto le sue prospettive, e ha giurato fedeltà ad Esyl Akpa. Attacca i nemici con la sua spada mossa da *telecinesi* e con le sue manovre chi entra nella stanza, stando sempre per metà in mezzo ad un oggetto solido, fino alla distruzione di una delle due fazioni, forte del fatto che comunque ritornerà grazie al ringiovanimento dopo pochi giorni.

Se allertato dal mephit della stanza 27 Termendous si affaccia alla porta e usa la *telecinesi* per intralciare coloro che combattono contro gli abitanti del dungeon, lanciando pietre o lottando a distanza.

Stanza 20

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 22 dal Trasportatore N e da una porta alla Stanza 27
Incontro+Trappola:

In questa stanza un ethereal defiler warlock (statistiche a parte), appostato sul piano etereo, tende un agguato a coloro che vogliono oltrepassare la soglia. Egli è coadiuvato da una trappola magica senza alcun segno distintivo che lancia *controllare venti* centrato sulla sua posizione non appena si manifesta (di solito vicino a qualcuno in modo da danneggiarlo con la sua capacità di ethereal bore), lasciando libero il suo spazio e la sua portata (in cui, tra l'altro, può intrappolare i nemici con la sua anchoring aura). La trappola è in grado di generare nella stanza effetti simili a quelli di un tornado, come indicato sulla Guida del Dungeon Master a pagina 95 [congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*controllare venti*, druido 20° livello); CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30].

Se allertato dal mephit della stanza 27 l'ethereal defiler si manifesta vicino alla porta e bombarda con le sue *deflagrazioni mistiche* coloro che individua come nemici.

Stanza 21

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 28 dal Trasportatore D (IV piano) e da una porta alla Stanza 27

Incontro+Trappola:

Quattro giganti arcani (Manuale dei Mostri III, pagina 70) abitano questa stanza e difendono il Trasportatore dagli intrusi. Utilizzano la loro capacità di *dissolvi magie superiore* a turno per rimuovere gli incantesimi da chi prova ad entrare, per poi entrare in mischia e tentare di sopraffare i nemici privi di protezioni magiche. Una trappola con l'aspetto di un arco che circonda la porta lancia *dissolvi magie superiore* ad area su tutti coloro che attraversano la porta o stanno in prossimità di essa [congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*dissolvi magie superiore*), mago 20° livello; CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31].

Se allertati dal mephit della stanza 27 i giganti si affacciano alla porta e bersagliano coi loro *dissolvi magie superiore* e *dardi incantati* i nemici visibili.

Stanza 22

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 20 dal Trasportatore N e da una porta alla Stanza 27
Incontro+Trappola:

Tre demoni delle frecce avanzati (statistiche a parte) sono posizionati su di una balconata vicina al soffitto della stanza che offre loro copertura, mentre due quasit ospedalieri (statistiche a parte) protetti da *invisibilità* e sotto copertura totale lanciano incantesimi per potenziarli. La balconata, entro un raggio di 9 metri da essa, è protetta da una trappola che emana un'aura multipla di *antipatia* nei confronti di elfi, umani, mezzelfi, nani, mezzorchi, halfling e gnomi ogni volta che un demone vi si trova sopra (praticamente sempre) [congegno magico, attivatore di prossimità (*individuazione del male*), ripristino automatico, incantesimo (*antipatia* intensificato, druido 26° livello), Vol CD 29 permette di muoversi entro 9 metri ma riduce la Destrezza di 4 punti; CA 29, pf 58, durezza 8; Cercare CD 38; Disattivare Congegni CD 38]. A terra, quattro spawn of Juiblex (Monster Manual V, pagina 163) dissuadono dall'attaccare a distanza senza le dovute precauzioni.

Se allertati dal mephit della stanza 27 i quasit usano *occhi indagatori* per ispezionare la situazione e, se essa non sembra estremamente rischiosa, mandano i demoni delle frecce ad attaccare a distanza, altrimenti continuano ad osservare, pronti a lanciare incantesimi di potenziamento sui loro protetti.

Stanza 23

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 25 dal Trasportatore O
Incontro:

Due molydeus (Fiendish Codex I, pagina 47) attendono, smaniosi di combattere, qualsiasi creatura osi entrare nella stanza; uno dei demoni ha il talento Capacità Magica Rapida (*dissolvi magie superiore*) invece di Capacità Magica Rapida (*telecinesi*). Usano entrambi le tattiche suggerite dal manuale e hanno sempre attivi *volare* e *invisibilità*, mentre la stanza è sempre coperta dalla loro *serratura dimensionale* (ad eccezione di un piccolo cubo per far entrare le creature e del Trasportatore).

Stanza 24

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 26 dal Trasportatore P
Incontro+Trappola:

Due Sibriex (Fiendish Codex I, pagina 52) fluttuano pigramente in questa stanza, forti del fatto che la loro *visione del vero* li avvertirà di ogni pericolo occulto. Sono supportati da una trappola dall'aspetto di una comune mattonella che lancia su di loro *superior invisibility* [congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*superior invisibility* (Spell Compendium, pagina 125), mago 20° livello); CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33]; per danneggiare coloro che tentino di dissolverla, sulla trappola stessa sono stati posti centinaia di metri cubi di acido non magico, ridotti a pezzi con *restringere oggetto*, poi reso *permanente* e successivamente invisibile dalla trappola, al livello dell'incantatore minimo (5°), in maniera che chiunque abbia la possibilità di dissolvere la trappola riporti anche automaticamente alle sue dimensioni l'acido (cui i demoni sono immuni), che infligge 10d6 danni per round di immersione. Chiunque riesca comunque a vedere i demoni dovrà vedersela con la loro capacità form of madness.

Stanza 25

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 23 dal Trasportatore O
Incontro:

Tre demoni servi del dolore (Manuale dei Mostri III, pagina 41) attendono, invisibili, gli sventurati che si avventureranno nella loro stanza. Utilizzano tutte le tattiche indicate nel manuale, ma possono accelerare l'uso delle capacità magiche grazie al loro numero.

Stanza 26

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 24 dal Trasportatore P

Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 19

Incontro:

L'esperimento O.V. imperfetto (statistiche a parte), creazione antica frutto di esperimenti magici e biologici, risiede in questa stanza. Gli ordini che ha ricevuto sono semplici: uccidere chiunque entri.

Stanza 27

Ottagonale; Collegata alle Stanze 19, 20, 21, 22 da quattro porte

Incontro:

Nella stanza è presente una trappola che evoca un mephit dell'aria (Manuale dei Mostri, pagina 174) non appena qualcuno entra nella stanza; il mostro, non appena vede entrare qualcuno, vola nell'ordine verso le stanze 22, 20 e 21 finché non viene fermato, gridando "Allarme!" e allertando le sentinelle [*evoca mostri IV* intensificato; congegno magico, attivatore di prossimità (*allarme*), ripristino automatico, incantesimo (*evoca mostri IV*, mago 20° livello; CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]. Inoltre, nella stanza sono presenti un deathdrinker (Monster Manual IV, pagina 40), spalleggiato da quattro morgh ladri (statistiche a parte); altri quattro morgh con 10 Dadi Vita incatenati e ridotti allo stremo delle forze (16 pf, danno minimo degli attacchi del deathdrinker) attendono, bloccati alle pareti, il colpo di grazia del demone che può sfruttarli per curarsi e potenziarsi grazie alle sue capacità. La stanza è riempita di grossi massi per permettere ai morgh di nascondersi.

IV PIANO

In questo piano le mura sono di pietra rinforzata e trattata magicamente, con uno spessore di 90 cm (durezza 16; 1080 pf; CD per rompere 70) con un'anima di adamantio trattata magicamente di 10 cm (durezza 40; 320 pf; CD per rompere 60), i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti verso l'alto (ad eccezione di quelli presenti) sono interdetti, ma è possibile teletrasportarsi orizzontalmente. L'illuminazione è assente.

Stanza 28

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 21 dal Trasportatore D

Incontro:

Due amalgama di vrock, quattro di adaru e quattro di gadacro (statistiche a parte), che appaiono come ammassi di demoni compressi e contorti fino a formare una creatura gigantesca simile al tipo di demoni di cui sono composti, ululano di dolore per la pressione che li mantiene uniti in questa stanza, aspettando di poter uccidere degli intrusi per distrarsi dalla loro agonia.

Stanza 29

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 37 (V piano) dal Trasportatore E

Incontro:

Un grande dragone nero immondo deformato magicamente, chiamato Figlio dell'Abisso (statistiche a parte), è a guardia del Trasportatore di questa stanza e combatterà fino alla morte per impedire che esso venga utilizzato per raggiungere l'ultimo piano. I suoi sensi incredibilmente acuti gli consentono di accorgersi della presenza di qualsiasi creatura sul piano e, nel caso qualcuno vi acceda senza teletrasportarsi immediatamente nella sua stanza, comincia lo scontro con tutti gli incantesimi difensivi possibili già attivi.

Stanza 30

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 34 dal Trasportatore Q

Incontro:

Chi entra in questa stanza dovrà affrontare quattro mature nabassu (Fiendish Codex I, pagina 49). Sulle pareti della stanza sono presenti dodici statue di gargoyle modellate con la forma dei demoni, in modo che essi possano attaccare a tradimento camuffandosi da sculture. Come prima azione nel loro round di sorpresa, se lo ottengono, tentano sempre di usare la loro capacità di vampiric link sulla stessa creatura (possibilmente una dalla Volontà bassa), senza muoversi per non far scoprire dove si trovano; se non vengono scoperti immediatamente evocano anche dei tanar'ri ad aiutarli nel combattimento. Potendo usare molte capacità magiche a volontà, la stanza è sempre sotto l'effetto di *silenzio* (questo impedisce l'uso di *blasfemia*, ma il loro livello dell'incantatore sarebbe comunque troppo basso per influenzare chiunque sia abbastanza potente da arrivare fino a loro) e *oscurità* e i demoni sono protetti da un'*aura sacrilega*. Se si trovano in difficoltà usano *transizione eterea* e attendono nel piano etereo di rigenerare abbastanza danni per poter rientrare in mischia.

Stanza 31

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 32 dal Trasportatore R

Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 32

Incontro+Trappola:

In questa stanza tre angeli della disperazione (statistiche a parte) sono pronti a fronteggiare gli intrusi. Inoltre, una trappola eterea intelligente è stata programmata per generare dei *portali* invisibili dalla forma di un muro che collegano le varie parti della stanza in maniera bizzarra. La trappola modifica la struttura dei portali ogni round alla fine del turno degli angeli con un ordine preciso, ma difficilmente prevedibile, conosciuto dai mostri.

Al primo round di combattimento e prima di esso i portali sono disposti a croce e

dividono la stanza in quattro parti (si consideri la stanza come rettangolare per semplicità, se la cosa risulta troppo complessa), che però agiscono come due corridoi formati dalle porzioni collegate tramite i lati minori e i lati maggiori, partendo da quella a nord est e proseguendo in senso orario; nel secondo round, ogni porzione viene divisa in quattro porzioni ulteriori che agiscono esattamente come quelle più grandi; nel terzo round la direzione viene invertita e funziona in senso orario; nel quarto round le porzioni minori scompaiono. Il ciclo poi si ripete.

[congegno magico, attivatore intelligente (scurovisione 36 m, percezione cieca, e udito), eterea (*transizione eterea*), ripristino automatico, incantesimo (*portale*, mago 20° livello, Invisible Spell, da Cityscape pagina 61); poteri inferiori (10 gradi ad Ascoltare e Osservare, *individuazione del magico* a volontà); poteri superiori (*individuazione del bene* a volontà, *occhio arcano* 1 volta al giorno); Int 18, Sag 18, Car 10, Ego 16; CA 31, pf 63, durezza 22; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34]

Stanza 32

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 31 dal Trasportatore R e da una porta alla Stanza 36
Porta segreta (Cercare CD 30) verso la Stanza 32

Incontro+Trappola:

All'interno di questa stanza si annida un'idra-golem da combattimento (statistiche a parte). Il pavimento della stanza è un'enorme trappola che lancia ogni round *trasmutare fango in roccia*, guarendo l'idra di tutti i danni subiti [congegno magico, attivatore visivo (*visione del vero*), ripristino automatico, incantesimo (*trasmutare fango in roccia*, mago 20° livello; Cercare CD 30; CA 19, pf 1620, durezza 8; Disattivare Congegni CD 30].

Stanza 33

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 35 dal Trasportatore S e da una porta alla Stanza 36
Incontro:

Un singolo garngrath (Monster Manual V, pagina 60) abita questa stanza, animato da un robusto appetito e intenzioni bellicose.

Stanza 34

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 30 dal Trasportatore Q e da una porta alla Stanza 36
Incontro:

Sei siege beetle (Monster Manual V, pagina 152) si annidano in questa stanza, appesi alle pareti e al soffitto, ansiosi di divorare chiunque oltrepassi la soglia.

Stanza 35

Trapezoidale; Collegata alla Stanza 33 dal Trasportatore S e da una porta alla Stanza 36
Incontro+Trappola:

Due malastor avanzati (statistiche a parte) sono sepolti nella terra da cui è riempita questa stanza, lasciando solo stretti cunicoli percorribili. Chi desideri arrivare al Trasportatore dovrà farsi strada attraverso i detriti, divenendo preda dei mostri in agguato. La stanza, inoltre, è coperta da una perenne *oscurità profonda*, che i malastor ignorano grazie alla loro vista cieca [congegno magico, attivatore di prossimità (*individuazione del male*), ripristino automatico, incantesimo (*oscurità profonda* intensificato, mago 20° livello); CA 25, pf 45, durezza 8; Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34].

Stanza 36

Ottagonale; Collegata alle Stanze 19, 20, 21, 22 da quattro porte

Trappola:

Nella stanza è presente un'*immagine programmata* di un mephitis dell'aria che appare come se fosse stato evocato e, non appena vede entrare qualcuno, vola verso la stanza 29 gridando "Allarme!" e ne attraversa la soglia. Essa fa parte dell'illusione e copre un *muro prismatico* generato da Akpa stesso con un *miracolo* e reso *permanente* (Riflessi,

Tempra e Volontà CD 29).

Inoltre, nella stanza sono presenti sedici grandi armature (meccaniche) dall'aspetto di demoni, armate di spada e scudo, che sono programmate per muoversi e afferrare l'elsa della spada per poi sfoderarla quando qualcuno entra nella stanza, come se stessero scattando in posizione di attacco (il meccanismo è attivato da un filo sottilissimo e *invisibile* che si spezza se qualcuno attraversa la porta, Osservare CD 60 per notarlo). Le armature non sono animate, ma servono a rafforzare la situazione di urgenza, in modo che qualche sventurato insegua il "mephit" per evitare di dover affrontare troppi nemici.

V PIANO

In questo piano le mura sono di pietra rinforzata e trattata magicamente, con uno spessore di 90 cm (durezza 16; 1080 pf; CD per rompere 70) con un'anima di *muro di forza*, i pavimenti sono di pietra liscia; i teletrasporti sono possibili in qualsiasi direzione. L'illuminazione è assente nella stanza 37, mentre la luce irradiata dal meteorite illumina a giorno la stanza 38

Stanza 37

Rettangolare; Collegata alla Stanza 38 da un portone magico; il portone si apre pronunciando il nome "Ellen" o utilizzando tre chiavi a scheletro, che si rompono dopo l'uso. Utilizzare le chiavi impiega 2 round per aprire il portone e dà il tempo a coloro che occupano la Stanza 38 di lanciare un incantesimo o preparare un'azione. Pronunciare la parola fa invece spalancare il portone.

2 porte segrete (Cercare CD 30) verso due nicchie, ognuna contenente una chiave a scheletro.

Stanza 38

Esagono irregolare; Collegata alla Stanza 37 da un portone magico e all'Abisso da un *portale*

Incontro:

Esyl Akpa attende qualunque intruso in questa stanza, insieme ad una marilith, un nycaloth (alleati planari superiori precedentemente evocati, statistiche a parte) e un balor (uscito dal *portale*), tutti protetti da un'*aura sacrilega*. Dopo un breve dialogo Akpa e gli immondi affrontano i PG fino alla sconfitta di una delle due parti in causa.

Alleato Planare Superiore

Marilith Swordsage di 2° livello

Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Dadi Vita: 18d8+198 (279 pf)

Iniziativa: +10

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 49 (-1 taglia, +9 Des, +18 naturale, +8 armatura, +5 Sag), contatto 25, colto alla sprovvista 40

Attacco base/Lotta: +17/+34

Attacco: Kukri +1 +31 in mischia (1d6+23/18-20) o schianto +29 in mischia (1d8+13) o colpo di coda +29 in mischia (4d6+13); o giavellotto +1 +27 a distanza (1d8+14)

Attacco completo: Kukri +1 primario +31/+26/+21/+16 in mischia (1d6+23/18-20) e 5 kukri +1 +31 in mischia (1d6+23/18-20) e colpo di coda +27 in mischia (4d6+6); o 6 schianti +29 in mischia (1d8+13) e colpo di coda +27 in mischia (4d6+6); o giavellotto +1 +27 a distanza (1d8+14)

Spazio/Portata: 3m/3m

Attacchi speciali: Stritolare 4d6+18 (Temp CD 30 o privo di conoscenza), Afferrare migliorato, Capacità magiche, Evoca tanar'ri (50% di evocare 4d10 dretch, 1d4 hezrou o 1 nalfeshnee; oppure 20% di evocare un glabrezu o un marilith)

Qualità speciali: RD 10/bene e ferro freddo, Scurovisione 18 m, Immunità all'elettricità e al veleno, Resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, RI 27, Telepatia 30 m, Visione del vero, Quick to act +1, Bonus alla CA

Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +22, Vol +20

Caratteristiche: For 36, Des 28, Cos 32, Int 18, Sag 25, Car 24

Abilità: Ascoltare +34, Camuffare +7 (+9 recitazione), Cercare +23, Concentrazione +30, Diplomazia +30, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +28, Nascondersi +24, Osservare +34, Percepire Intenzioni +26, Raggiare +26, Sapienza Magica +23 (+25 pergamene), Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce)

Talenti: Arma Focalizzata (kukri), Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Shadow Blade

Grado di Sfida: 17

Proprietà: Guanti della Destrezza +6, bracciali della Forza +4, cintura della Costituzione +2, fascia della Saggezza +4, armatura imbottita +5, amuleto dell'armatura naturale +2, fasce alate, 6 kukri, 10 giavellotti, 8911 mo

Allineamento: Caotico Malvagio

Capacità magiche (LI 16°): A volontà-Allineare arma, Arma magica, Aura sacrilega (CD 25), Barriera di lame (CD 23), Immagine proiettata (CD 23), Metamorfofi, Telecinesi (CD 22), Teletrasporto superiore (solo su se stesso più 25 chili di oggetti), Vedere invisibilità.

Manovre e stances (IL 10°, * preparate/attive)

Stances: - Island of Blades (1°), Assassin's Stance (3°)*

Strikes: - Bloodletting Strike (5°)

Boosts: - Burning Blade (1°), Searing Blade (4°), Cloak of Deception (2°)

Counters: - Zephyr Dance (3°)

Teleportation: Shadow Stride (5°)

Discipline: - Desert Wind, Shadow Hand

Alleato Planare Superiore

Nycaloth Warblade di 4° livello

Esterno Grande (Extraplanare, Malvagio, Yugoloth)

Dadi Vita: 14d8+126 più 4d12+36 (251 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti), volare 27 m (buona)

Classe Armatura: 36 (-1 taglia, +4 Des, +14 naturale, +7 armatura, +2 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 36

Attacco base/Lotta: +18/+32

Attacco: Artiglio +26 in mischia (1d6+17 più ferite profonde/19-20)* o ascia bipenne di adamantio affilata +2 +25 in mischia (3d6+27/19-20 x3) o giavelotto +22 a distanza (1d8+10)

Attacco completo: Ascia bipenne di adamantio affilata +2 +25/+20/+15/+10 in mischia (3d6+27/19-20 x3)* e 2 artigli +21 in mischia (1d6+12 più ferite profonde)* o 4 artigli +26 in mischia (1d6+17 più ferite profonde/19-20)*; o giavelotto +22 a distanza (1d8+10)

Spazio/Portata: 3m/3m

Attacchi speciali: Ferite profonde (1 danno ogni round per attacco subito finché non curato), Artigliare +26 (1d6+12)*, Afferrare migliorato, Sollevare, Capacità magiche, Evoca yugoloth, manovre

Qualità speciali: RD 10/bene, Immunità al veleno e all'acido, Resistenza al freddo 10, al fuoco 10 e all'elettricità 10, RI 28, Telepatia 30 m, Battle clarity, Weapon aptitude, Schivare prodigioso, Battle ardor (+4 per confermare critici)

Tiri salvezza: Temp +26, Rifl +18 (+22 se non è colto alla sprovvista), Vol +16

Caratteristiche: For 30, Des 18, Cos 28, Int 18, Sag 10, Car 16

Abilità: Acrobazia +22, Ascoltare +19, Cercare +12, Concentrazione +26, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Diplomazia +14, Intimidire +28, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +13, Osservare +19, Percepire Intenzioni +10, Raggiare +13, Saltare +28, Sapienza Magica +16

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (ascia bipenne), Attacco Poderoso, Attacco in Volo, Mobilità (B), Volontà di Ferro, Arma Focalizzata (artiglio), Critico Migliorato (artiglio)

Grado di Sfida: 14

Proprietà: Cintura della Forza +6, guanti della Destrezza +2, Fascia dell'intelletto +2, ascia bipenne di adamantio affilata +2, amuleto dei pugni potenti +2 corazza di piastre in mithral +2, mantello della resistenza +4, anello di protezione +2, bracciali dell'armatura naturale +2, 20 giavelotti, 8760 mo

Allineamento: Neutrale Malvagio

*comprensivo di Attacco Poderoso a -5

Capacità magiche: A volontà-Dissacrare, Immagine speculare, Invisibilità, Oscurità profonda, Paura (CD 17), Teletrasporto superiore (solo sé stesso più 25 chili di oggetti), Vedere invisibilità.

Manovre e stances (IL 11°, * preparate/attive)

Stances: - Blood in the Water (1°)*, Leaping Dragon Stance (3°)

Strikes: - Pouncing Charge (5°)*, Soaring Raptor Strike (3°)

Boosts: - Iron Heart Surge (3°)*, Dancing Mongoose (5°)*

Counters: - Wall of Blades (1°)*

Discipline: - Iorn Heart, Tiger Claw

Amalgama di Adaru

Mob^{DMGII} di Adaru^{MMV}

CM Esterno Mastodontico (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri, Folla di Esterni Grandi)

Iniziativa: +0; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +16, Osservare +16

Aura: Fetid cloud (9 m, le creature non malvagie sono inferme, le creature malvagie diverse dall'adaru ottengono +2 ad attacchi, danni, TS, prove di abilità e di caratteristica, se sotto i 127 pf ogni quadretto nell'area è terreno difficile per le creature non malvagie)

Linguaggi: Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Grado di sfida: 12

CA: 20, contatto 8, colto alla sprovvista 18; Schivare, Mobilità (-4 taglia +2 Destrezza, +12 armatura naturale)

Pf: 30d8+120 (255 medi pf; 30 DV)

Resistenza: RD 10/bene, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido, al freddo e al fuoco 10, RI 18

Tempra: +21; **Riflessi:** +19; **Volontà:** +17

Velocità: 12 m (8 quadretti); scavare 6 m, scalare 12 m, nuotare 6 m

Spazio: 6 m; **Portata:** 0 m

Mischia: Folla (5d6 più veleno)

Distanza: -

Attacco base: +30; **Lotta:** +45

Opzioni di attacco: Veleno (Temp CD 31, 2d6 danni/1d6 Cos), expert grappler (attacca senza penalità mentre mantiene in lotta, non è mai colto alla sprovvista mentre lotta), travolgere (2d6+4, AdO o Rifi CD 28 dimezza), spingere o oltrepassare (+19 alla prova contrapposta)

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 17, Des 14, Cos 19, Int 10, Sag 10, Car 10

Qualità speciali: Anatomia della folla (non soggetto a colpi critici ed attacchi furtivi, immune ad essere fiancheggiato, sbilanciato, in lotta o spinto; ogni attacco che elimina un individuo infligge due livelli negativi)

Talenti: Abilità Focalizzata (veleno), Schivare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Attacco Rapido, Spingere Migliorato [B], Oltrepassare Migliorato [B]

Difetti: -

Abilità: Equilibrio +20, Raggiare +16, Scalare +19, Concentrazione +11, Diplomazia +4, Camuffare +0 (+2 recitazione), Artista della Fuga +10, Nascondersi +18, Intimidire +18, Saltare +21, Conoscenze (piani) +8, Ascoltare +16, Muoversi Silenziosamente +18, Percepire Intenzioni +16, Osservare +16, Sopravvivenza +0 (+2 sugli altri piani), Nuotare +19, Acrobazia +20

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Amalgama di Gadacro

Mob^{DMGII} di Gadacro^{MMV}

CM Esterno Mastodontico (Caotico, Malvagio, Extraplanare, Tanar'ri, Folla di Esterni Piccoli)

Iniziativa: +0; **Sensi:** Scurovisione 36 m, visione crepuscolare superiore; Ascoltare +7, Osservare +11

Linguaggi: Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Grado di sfida: 8

CA: 10, contatto 10, colto alla sprovvista 6 (-4 taglia, +4 Destrezza)

Pf: 30d8+60 (195 medi pf; 30 DV)

Resistenza: RD 5/ferro freddo o bene, immunità al veleno e all'elettricità, resistenza 10 ad acido, freddo e fuoco, sudden escape (se viene colpito in mischia, come azione immedia si teletrasporta di 6 m dove ha linea di effetto)

Tempra: +19; **Riflessi:** +21; **Volontà:** +17

Velocità: 3 m (2 quadretti); volare 9 m (perfetta)

Spazio: 6 m; **Portata:** 0 m

Mischia: Folla (5d6)

Distanza: -

Attacco base: +30; **Lotta:** +40

Opzioni di attacco: Eyethief (rinuncia al danno dell'attacco furtivo, acceca per 5 round, le creature senza occhi sono immuni), attacco furtivo +1d6, expert grappler (attacca senza penalità mentre mantiene in lotta, non è mai colto alla sprovvista mentre lotta), travolgere (2d6-2, AdO o Rifl CD 23 dimezza), spingere o oltrepassare (+14 alla prova contrapposta)

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 7, Des 18, Cos 15, Int 8, Sag 10, Car 10

Qualità speciali: Anatomia della folla (non soggetto a colpi critici ed attacchi furtivi, immune ad essere fiancheggiato, sbilanciato, in lotta o spinto; ogni attacco che elimina un individuo infligge due livelli negativi)

Talenti: Attacco in Volo, Arma Accurata, Spingere Migliorato [B], Oltrepassare Migliorato [B]

Difetti: -

Abilità: Equilibrio +11, Artista della Fuga +15, Nascondersi -5, Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +11, Cercare +6, Osservare +11

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Amalgama di Vrock

Mob^{DMGII} di Vrock

CM Esterno Mastodontico (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri, Folla di Esterni Grandi)

Iniziativa: +0; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +21, Osservare +21

Linguaggi: Abissale, Celestiale, Draconico; telepatia 30 m

Grado di sfida: 11

CA: 19, contatto 8, colto alla sprovvista 17 (-4 taglia +2 Destrezza, +11 armatura naturale)

Pf: 30d8+240 (375 medi pf; 30 DV)

Resistenza: RD 10/bene, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido, al freddo e al fuoco 10, RI 17

Tempra: +25; **Riflessi:** +19; **Volontà:** +17

Velocità: 6 m (4 quadretti); volare 12 m (media)

Spazio: 6 m; **Portata:** 0 m

Mischia: Folla (5d6)

Distanza: -

Attacco base: +30; **Lotta:** +48

Opzioni di attacco: Expert grappler (attacca senza penalità mentre mantiene in lotta, non è mai colto alla sprovvista mentre lotta), travolgere (2d6+9, AdO o Rifl CD 31 dimezza), spingere o oltrepassare (+22 alla prova contrapposta)

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 25, Int 10, Sag 10, Car 10

Qualità speciali: Anatomia della folla (non soggetto a colpi critici ed attacchi furtivi, immune ad essere fiancheggiato, sbilanciato, in lotta o spinto; ogni attacco che elimina un individuo infligge due livelli negativi)

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato [B], Oltrepassare Migliorato [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +21, Cercare +13, Concentrazione +20, Conoscenze (piani) +13, Diplomazia +2, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Osservare +21, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +13, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce)

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Angelo della Disperazione

Angelo della rovina^{LM} avanzato

CM Non Morto Enorme

Iniziativa: +5; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +36, Osservare +36

Aura: Putrefazione (4,5 m, 5d6 danni alle creature corporee che toccano il terreno e cura l'angelo di 5 danni; Temp CD 33 nega)

Linguaggi: Comune, Abissale

Grado di sfida: 17

CA: 30, contatto 14, colto alla sprovvista 29 (-2 taglia, +1 Destrezza, +16 armatura naturale, +5 deviazione)

Pf: 37d12+40 (280 medi pf; 37 DV)

Resistenza: Immunità dei non morti, RD 10/adamantio e magia, RI 35

Tempra: +19; **Riflessi:** +20; **Volontà:** +32

Velocità: 9 m (6 quadretti); volare 15 m (scarsa)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: 2 artigli +34 (3d6+18) e 2 schianti d'ala +32 (1d8+9) più tocco di putrefazione

Distanza: -

Attacco base: +18; **Lotta:** +44

Opzioni di attacco: Tocco di putrefazione (se colpisce con più di un attacco nello stesso round infligge 1d8+9 extra e cura l'angelo di 5 danni)

Azioni speciali: Spingere (+34 alla prova contrapposta), Attacco Poderoso, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Attacco in Volo, Colpo Terrificante

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 46, Des 12, Cos -, Int 20, Sag 20, Car 20

Qualità speciali: Grazia sacrilega (aggiunge il Carisma come bonus di deviazione alla CA e ai TS)

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Robustezza Migliorata^{MMIII}, Tempra Possente, Volontà di Ferro, Attacco in Volo, Multiattacco, Spingere Migliorato, Colpo Terrificante

Difetti: -

Abilità: Acrobazia +14, Ascoltare +36, Cercare +36, Concentrazione +36, Conoscenze (arcane) +36, Diplomazia +14, Muoversi Silenziosamente +32, Nascondersi +20, Osservare +36, Percepire Intenzioni +36, Sapienza Magica +38, Sopravvivenza +7 (+9 seguendo tracce)

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Beholder dei tumuli

Beholder cadaverico^{BoVD} avanzato

NM Non Morto Enorme (Aberrazione atipica)

Iniziativa: +6; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +40, Osservare +40

Linguaggi: Comune, Beholder

Grado di sfida: 19

CA: 34, contatto 16, colto alla sprovvista 29; Schivare, Mobilità, Bersaglio Sfuggente (-2 taglia, +2 Destrezza, +18 armatura naturale, +5 Maestria)

Pf: 33d12+33 (247 medi pf; 33 DV)

Resistenza: Immunità dei non morti

Tempra: +13; **Riflessi:** +15; **Volontà:** +23

Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (maldestra)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 3 m

Mischia: Morso +19* (2d6+2) o schianto +19* (2d6+2)

Distanza: Raggio oculare a contatto +20* (raggio oculare)

*comprensivo del malus di -5 per Maestria in Combattimento

Attacco base: +24; **Lotta:** +34

Opzioni di attacco: Attacco in Volo

Azioni speciali: Raggi oculari

Strumenti da combattimento: -

Raggi oculari (LI 14°; tiro salvezza CD 32):

Charme sui mostri (Volontà)

Charme su persone (Volontà)

Disintegrazione (Tempra)

Paura (Volontà)

Dito della morte (Tempra)

Carne in pietra (Tempra)

Infliggi ferite moderate (Volontà)

Sonno (Volontà)

Lentezza (Volontà)

Telecinesi (Volontà)

Caratteristiche: For 14, Des 14, Cos -, Int 17, Sag 16, Car 18

Qualità speciali: Visione a 360°, cono anti-magia, volare, tratti dei non morti

Talenti: Allerta [B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro, Capacità Focalizzata (raggi oculari), Robustezza Migliorata^{MMIII}, Riflessi Fulminei, Arma Focalizzata (raggio oculare), Schivare, Mobilità, Bersaglio Sfuggente^{cw}, Maestria in Combattimento

Abilità: Ascoltare +40, Cercare +33, Conoscenze (arcane) +39, Nascondersi +30, Osservare +40, Sopravvivenza +2 (+4 seguendo tracce)

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Demone delle frecce avanzato

Demone delle frecce^{MMIII} Guerriero di 2° livello

CM Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri)

Iniziativa: +14; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +29, Osservare +29

Linguaggi: Abissale, Celestiale, Draconico, Telepatia 30 m

Grado di sfida: 14

CA: 38, contatto 25, colto alla sprovvista 25; Schivare, Mobilità (+11 Destrezza, +5 armatura, +8 armatura naturale, +3 deviazione)

Pf: 20d8+260 più 2d10+26 (387 medi pf; 22 DV)

Resistenza: RD 5/ferro freddo e bene, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido, al freddo e al fuoco 10, RI 30

Tempra: +31; **Riflessi:** +26; **Volontà:** +21

Velocità: 12 m (8 quadretti)

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

Mischia: Artiglio +31/+31/+31/+31 (1d6+9)

Distanza: *Arco lungo composito* +1 Grande +34/+34/+29/+24/19 (2d6+13/x3)

o *2 archi lunghi compositi* +1 Grandi +32/+32/+32/+27/+27/+22/+22/+17/+17 (2d6+13/x3)

Distanza (entro 9 metri): *Arco lungo composito* +1 Grande +34/+34/+29/+24/19 (2d6+25)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +32 (2d6+25/x3 più 2d6+25/-)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +30 (2d6+25/x3 più 4d6+50/-)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +28 (2d6+25/x3 più 6d6+75/-)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +32/+32 (2d6+25)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +30/+30 (2d6+25/x3 più 2d6+25/-)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +28/+28 (2d6+25/x3 più 4d6+50/-)

o *arco lungo composito* +1 Grande in movimento +26/+26 (2d6+25/x3 più 6d6+75/-)

Attacco base: +22; **Lotta:** +31

Opzioni di attacco: Tiro con l'arco simmetrico (tira il doppio delle frecce con una penalità di -2 a tutti gli attacchi), Tiro Rapido Migliorato, Tiro Ravvicinato, Dead Eye, Tiro Multiplo, Tiro in Movimento

Azioni speciali: -

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 20°; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo):

A volontà - *porta dimensionale* (solo sé stesso più 25 chili di oggetti)

Caratteristiche: For 28, Des 32, Cos 36, Int 14, Sag 22, Car 10

Qualità speciali: Tiro in combattimento ravvicinato (non subisce AdO per colpire con l'arco in mischia, minaccia con l'arco i quadretti adiacenti), armi sovrabbondanti (usa archi di una categoria di taglia superiore senza penalità)

Talenti: Arma Focalizzata (arco lungo), Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato, Iniziativa Migliorata, Tiro Multiplo, Tiro Rapido Migliorato, Schivare, Mobilità, Tiro in Movimento [B], Dead Eye^{DMC} [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +29, Concentrazione +35, Equilibrio +34, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +39, Osservare +29, Percepire Intenzioni +29, Raggiare +23, Saltare +36, Scalare +32

Tratti: -

Proprietà: *2 archi lunghi compositi* +1 Grandi [For +9], 50 frecce di adamantio, 250 di argento alchemico, 200 di ferro freddo

Punti Eccellenza: 219 (+6 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Forza, +4 potenziamento alla Costituzione, +4 potenziamento alla Saggezza, +4 potenziamento a tutte le armi impugnate, +5 armatura alla CA, +3 potenziamento all'armatura naturale, +3 deviazione alla CA, +5 competenza ad Ascoltare, +5 competenza a Nascondersi, +5 competenza ad Osservare, +5 resistenza ai Tiri Salvezza)

Esperimento O.V. imperfetto

Diopsid^{DMC} mezzo-minotauro^{DR#313} ferino Chierico 12/Crusader^{ToB} 1/Ruby Knight Vindicator^{ToB} 7

CM Umanoide Mostruoso Grande

Iniziativa: +11; **Sensi:** Scurovisione 24 m, olfatto acuto, minotaur cunning (sa sempre dov'è il nord, +4 alle prove per uscire da un *labirinto*); Ascoltare +3, Osservare +3

Linguaggi: Comune

Grado di sfida: 22

CA: 44, contatto 18, colto alla sprovvista 39 (-1 taglia, +5 Destrezza, +4 armatura, +7 scudo, +15 armatura naturale, +5 deviazione, -1 tratto)

Pf: 19d8+152 più 1d12+8 (255 medi pf; 20 DV)

Resistenza: Immunità al *sonno*, *steely resolve* 5, *sfocatura*, guarigione rapida 5

Tempra: +23; **Riflessi:** +16; **Volontà:** +25

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Spazio: 3 m; **Portata:** 3 m

Mischia: *Falchion* +29/+24/+19 (2d6+23/18-20 x2) e *Falchion* +29 (2d6+23/18-20 x2) e corna +24 (1d8+11) o artigli +29/+29 (2d6+17)

Distanza: -

Attacco base: +17; **Lotta:** +32

Opzioni di attacco: Furious counterstrike (max +1), Attacco Poderoso

Azioni speciali: Bioluminescence (luce entro 3 m, penombra entro 9 m a volontà come azione gratuita), wings (come azione immediata non subisce danni da caduta), scacciare non morti 20 v/gg, potere di dominio del Viaggio (*libertà di movimento* per 12 round al giorno)

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da chierico tipicamente preparati (LI 17°; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo; domini dell'Inganno e del Viaggio):

9° - *Fermare il tempo, miracolo*

8° - *Metamorfosi di un oggetto, campo anti-magia, serratura dimensionale*

7° - *Teletrasporto superiore, blasfemia, parola del caos, ristorare superiore, transizione eterea*

6° - *Fuorviare, dissolvi magie superiore, guarigione x2, ferire, parola del ritiro*

5° - *Teletrasporto, colpo infuocato, giusto potere x2, spezzare incantamento, visione del vero*

4° - *Porta dimensionale, ancora dimensionale, camminare nell'aria, libertà di movimento, potere divino x2, ristorare*

3° - *Volare, cerchio magico contro il bene, epurare invisibilità, luce diurna, muro di vento, preghiera, protezione dall'energia x2*

2° - *Invisibilità, aiuto, blocca persone, resistere all'energia, ristorare inferiore x2, silenzio x2*

1° - *Passo veloce, comando, favore divino x2, foschia occultante, protezione dalla legge x2, scudo entropico*

0 - *Guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce, riparare, virtù*

Manovre e posizioni da crusader conosciute (IL 14°; preparate 6*, garantite 2):

Stances – Martial spirit (DS), thicket of blades (DS), aura of chaos (DS)*

Strikes – Divine surge (DS), douse the flames (WR), doom charge* (DS), war leader's charge* (WR)

Boosts e counters – Covering strike* (WR), white raven tactics* (WR), lion's roar* (WR), shadow blink* (SH)

Caratteristiche: For 34, Des 20, Cos 26, Int 14, Sag 24, Car 20

Qualità speciali: Extra arms, limb symmetry (impugna due armi a due mani senza penalità, ignora requisiti di Des per combattere con due armi)

Talenti: Incantesimi Rapidi, Combattere con Due Armi [B], Attacco Poderoso [B], Metamagia Divina (Incantesimi Rapidi), Easy Metamagic (Incantesimi Rapidi)^{DR#325}, Iniziativa Migliorata, Scacciare Extra x3

Difetti: Disattento, mano tremula

Abilità: Nascondersi +3, Concentrazione +23, Conoscenze (religioni) +10, Intimidire +9

Tratti: Aggressivo

Proprietà: 2700 mo in componenti costose, 2 *falchion* +1

Punti Eccellenza: 753 (+6 potenziamento a tutte le caratteristiche, +1 intrinseco alla Forza, +4 intrinseco alla Destrezza, +5 deviazione alla CA, +5 potenziamento all'armatura naturale, +4 armatura alla CA, +7 scudo alla CA [prezzo di uno *scudo fluttuante* +9], +5 potenziamento a tutte le armi impugnate, +5 potenziamento a tutte le armi naturali, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, *sfocatura* continua [prezzo di un *mantello minore della distorsione*])

Ethereal defiler warlock

Ethereal defiler^{MMV} Warlock^{CA} 4

CM Aberrazione Grande (extraplanare)

Iniziativa: +14; **Sensi:** Percezione cieca 18 m, scurovisione 18 m, *vedere invisibilità, vista del diavolo*; Ascoltare +11, Osservare +16

Aura: Anchoring (6 m, impedisce teletrasporti; Vol CD 32 per spostarsi fuori dall'aura)

Linguaggi: Comune, Sottocomune, telepatia 30 m

Grado di sfida: 20

CA: 46, contatto 23, colto alla sprovvista 36 (-1 taglia, +10 Destrezza, +3 armatura, +20 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 22d8+242 più 4d6+44 (399 medi pf; 26 DV)

Resistenza: RD 11/ferro freddo, RI 33, resistenza al freddo e al fuoco 20

Tempra: +25; **Riflessi:** +24; **Volontà:** +24

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Spazio: 10 m; **Portata:** 10 m

Mischia: Artiglio +30 (1d8+11) e artiglio *tainted energy* +30 (1d8+11 più 10d6 più infermità) e coda +24 (1d8+6) o artiglio +30 (1d8+11) e artiglio +30 (1d8+11) e coda +24 (1d8+6)

Distanza: *Tainted energy* +29 contatto (10d6 più infermità) e *deflagrazione mistica* +29 contatto (10d6 più *deflagrazione terrificante*)

Attacco base: +19; **Lotta:** +32

Opzioni di attacco: *Tainted energy* (come azione veloce effettua un attacco a distanza, fino a 36 m, o potenzia un artiglio, il bersaglio colpito è nauseato per 1d4 round, Temp CD 34 nega), Incalzare, Tiro Ravvicinato, Attacco Poderoso

Azioni speciali: Ethereal bore 1 volta/10 round (*spostamento planare* tra piano etereo e materiale, infligge 10d6 danni entro 6 metri, Rifl CD 32 dimezza)

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 4°; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo):

A volontà - *Deflagrazione mistica* (10d6), *tainted energy* (10d6), *individuazione del magico, lancia mistica* (raggio della *deflagrazione mistica* aumentato a 75 m), *vedere l'inoservabile* (*vedere invisibilità* e scurovisione 18 m), *vista del diavolo* (vede nell'oscurità magica)

3 volte al giorno - *Tainted energy* potenziato (15d6)

Caratteristiche: For 29, Des 30, Cos 32, Int 6, Sag 12, Car 28

Qualità speciali: -

Talenti: Incalzare, Capacità Magica Potenziata (*tainted energy*), Tiro Lontano, Iniziativa Migliorata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (artiglio), Capacità Focalizzata (*tainted energy*)

Difetti: -

Abilità: Scalare +14, Saltare +13, Ascoltare +11, Osservare +16, Concentrazione +15

Tratti: -

Proprietà: 1000 mo

Punti Eccellenza: 217 (+6 potenziamento al Carisma, +6 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +3 armatura alla CA, +4 potenziamento all'armatura naturale, +4 deviazione alla CA, +2 potenziamento alle armi naturali, +1 potenziamento ai tiri per colpire a distanza, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +1 fortuna ai Tiri Salvezza, +5 competenza a Osservare, +2d6 danni alla *deflagrazione mistica*)

Wyrm figlio dell'Abisso

Drago Nero Grande Dragone Immondo Deformato magicamente^{MMIII}

CM Aberrazione Mastodontica (Acqua, Extraplanare, Drago atipico)

Iniziativa: +4; **Sensi:** Percezione cieca 18 m, sensi acuti, scurovisione 36 m; Ascoltare +48, Osservare +48

Aura: Presenza terrificante (scosso per 4d6 round, Vol CD 38 nega)

Linguaggi: Draconico, Abissale, Infernale, Celestiale, Comune, Elfico, Nanico

Grado di sfida: 24

CA: 66, contatto 15, colto alla sprovvista 66; Maestria in Combattimento (-4 taglia, +4 Destrezza, +43 armatura naturale, +4 *armatura magica*, +4 *scudo*, +5 deviazione)

Pf: 37d12+479 (719 medi pf; 37 DV)

Resistenza: Immunità a *sonno* e paralisi, immunità all'acido, resistenza al fuoco 10 e al freddo 10, RD 20/magia, RI 48, assorbire incantesimi

Tempra: +38; **Riflessi:** +29; **Volontà:** +33

Velocità: 18 m (12 quadretti); volare 60 m (maldestra); nuotare 18 m

Spazio: 6 m; **Portata:** 4,5 m (6 m con morso)

Mischia: Morso +51 (4d6+18) e artigli +49/+49 (2d8+9) e ali +49/+49 (2d6+9) e colpo di coda +49 (2d8+27), +5 a colpire e danni con Knowledge Devotion

Distanza: -

Attacco base: +37; **Lotta:** +65

Opzioni di attacco: Arma a soffio (linea di acido di 36 metri, 24d4, Rifl CD 43 dimezza), sbilanciare (+30 alla prova contrapposta), Attacco Poderoso, Incalzare, Knowledge Devotion, Riflessi in Combattimento,

Azioni speciali: Punire il bene 1 volta la giorno (+20 danni)

Strumenti da combattimento: elenco dei soli oggetti da usare in combattimento come pozioni, bacchette e simili

Incantesimi da Stregone conosciuti (LI 19°; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):

7° (5 volte al giorno) – *Riflettere incantesimo, vista arcana superiore*

6° (7 volte al giorno) – *Campo anti-magia, visione del vero, disintegrazione*

5° (8 volte al giorno) – *Teletrasporto, miraggio arcano, muro di forza, telecinesi*

4° (8 volte al giorno) – *Pelle di pietra, porta dimensionale, invisibilità superiore, scudo di fuoco*

3° (8 volte al giorno) – *Protezione dall'energia, distorsione, intermittenza, velocità*

2° (8 volte al giorno) – *Resistere all'energia, vedere invisibilità, immagine speculare, ragnatela, movimenti del ragno*

1° (8 volte al giorno) – *Protezione dal bene, scudo, armatura magica, dardo incantato, raggio di indebolimento*

0 – *Individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, suono fantasma, luce, luci danzanti, tocco di affaticamento, messaggio*

Capacità magiche (LI 37°; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):

1 volta al giorno – *Imputridire acqua*

3 volte al giorno – *Oscurità* (raggio 36 metri), *piaga degli insetti, crescita vegetale, charme sui rettili*

Caratteristiche: For 47, Des 18, Cos 37, Int 30, Sag 27, Car 27

Qualità speciali: Assorbire incantesimi (pf temporanei uguali a livello incantesimo x5, velocità base +livello dell'incantesimo x1,5 metri, resistenza 10 a un tipo di energia)

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Knowledge Devotion^{CC}, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Fluttuare, Capacità Focalizzata (arma a soffio), Capacità Focalizzata (presenza terrificante), Incantesimi Rapidi, Accelerated Metamagic (Incantesimi Rapidi)^{RotD}, Incantatore Esperto (stregone)^{CA}, Maestria in Combattimento, Sbilanciare Migliorato

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +48, Cercare +33, Concentrazione +53, Conoscenze (arcane) +40, Conoscenze (piani) +40, Conoscenze (religioni) +40, Conoscenze (locali) +40, Conoscenze (dungeon) +40, Conoscenze (natura) +40, Diplomazia +28, Intimidire +33, Muoversi Silenziosamente +43, Nascondersi +31, Osservare +48, Percepire Intenzioni +28, Utilizzare Oggetti Magici +48

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: 400 (+6 potenziamento a tutte le caratteristiche, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +5 potenziamento alla classe armatura, +5 deviazione alla classe armatura)

Golem di forza avanzato (in frenesia turbinante)

Force golem^{MMV} avanzato Barbaro 10

N Costrutto Enorme

Iniziativa: +10; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +28, Osservare +17

Linguaggi: Comune, Terran, Vasharan

Grado di sfida: 18

CA: 24, contatto 19, colto alla sprovvista 24; Schivare prodigioso (-2 taglia, +5 Destrezza, +2 armatura, +2 armatura naturale, +4 deviazione, +2 schivare)

Pf: 15d10+15 più 10d12+10 più 40 (172 medi pf; 25 DV)

Resistenza: Immunità agli incantesimi, immunità dei costrutti, resistenza al suono 10

Debolezza: Vulnerabilità alla forza (+50%)

Tempra: +10; **Riflessi:** +17; **Volontà:** +10

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 4,5 m

Mischia: Schianto +25/+25 o +23/+23/+23 (2d6+10)

Distanza: Pulse +20 o +16/+16 o +14/+14/+14 o +12/+12/+12/+12 contatto a distanza (spinge per 3 metri e butta a terra proni, For contrapposta +21)

Attacco base: +17; **Lotta:** +34

Opzioni di attacco: Force burst (ogni 3 round esplosione di 9 m, 12d6 da forza e butta a terra prono, Rifl CD 28 dimezza e nega), pulse, force reactive (se mancato in mischia come azione immediata spinge indietro di 1,5 m), Tiro Ravvicinato, Tiro Multiplo, spingere (+25 alla prova contrapposta), Riflessi in Combattimento

Azioni speciali: Frenesia turbinante 3 volte al giorno (durata 8 round)

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 28, Des 22, Cos -, Int 15, Sag 10, Car 18

Qualità speciali: -

Talenti: Iniziativa Migliorata, Tiro Ravvicinato, Tiro Preciso, Tiro Multiplo, Ira Estesa, Robustezza Migliorata, Spingere Migliorato, Capacità Focalizzata (force burst), Riflessi in Combattimento

Abilità: Acrobazia +23, Ascoltare +28, Equilibrio +17, Intimidire +32, Nuotare +18, Osservare +17, Saltare +21, Scalare +21

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, 825 mo

Punti Eccellenza: 15 (+2 potenziamento alla Forza, +2 potenziamento alla Destrezza, +2 resistenza ai Tiri Salvezza, +1 potenziamento a tutte le armi naturali)

Guerrigero formian supremo

Formian guerriero supremo^{ELH}

LN Esterno Medio (Extraplanare, Legale)

Iniziativa: +10; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +15, Osservare +15

Linguaggi: - (mente alveare)

Grado di sfida: 21

CA: 49, contatto 44, colto alla sprovvista 46; Schivare (+10 Destrezza, +5 armatura naturale, +12 intrinseco, +12 fortuna)

Pf: 4d8+76 (108 pf; 4 DV)

Resistenza: Immunità a veleno, pietrificazione e freddo, resistenza all'elettricità, al fuoco e al suono 10, RI 31, RD 20/epico, guarigione rapida 20

Tempra: +23; **Riflessi:** +24; **Volontà:** +22

Velocità: 36 m (24 quadretti)

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

Mischia: Pungiglione +40 (2d4+31 più veleno) e 2 artigli +38 in mischia (1d6+25) e morso +38 in mischia (1d4+25)

Distanza: -

Attacco base: +4; **Lotta:** +15

Opzioni di attacco: Attacco Poderoso

Azioni speciali: Veleno (Ferimento, Temp CD 36, 1d6 For/-)

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 15°; tiro salvezza CD 31 + livello dell'incantesimo):

3 volte al giorno - *Dissolvi magie superiore, velocità, vedere invisibilità*

Caratteristiche: For 32, Des 31, Cos 29, Int 25, Sag 27, Car 26

Qualità speciali: Mente alveare

Talenti: Multiattacco, Schivare, Attacco Poderoso [B], Capacità Focalizzata (veleno) [B]

Difetti: -

Abilità: Acrobazia +19, Ascoltare +15, Cercare +14, Diplomazia +14, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +17, Osservare +15, Saltare +22, Scalare +18, Sopravvivenza +8 (+10 seguendo tracce)

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Idra-golem da combattimento

Idra a dodici teste mezzo-golem di pietra^{MMII} Guerriero di 6° livello

NM Bestia Magica Enorme

Iniziativa: +6; **Sensi:** Scurovisione 18 m, Olfatto acuto; Ascoltare +10, Osservare +11

Linguaggi: -

Grado di sfida: 20

CA: 27, contatto 10, colto alla sprovvista 25 (-2 taglia, +2 Destrezza, +8 armatura, +9 armatura naturale)

Pf: 18d10+198 (297 medi pf; 18 DV)

Resistenza: Immunità alla magia (come golem di pietra), resistenza al fuoco e al freddo 10, RD 10/adamantio, guarigione rapida 22

Tempra: +25; **Riflessi:** +14; **Volontà:** +11

Velocità: 6 m (4 quadretti); nuotare 6 metri; volare 12 metri (media)

Spazio: 4,5 m; **Portata:** 3 m

Mischia: 12 morsi +33 (2d8+16)

Distanza: -

Attacco base: +18; **Lotta:** +42

Opzioni di attacco: Riflessi in Combattimento, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante

Azioni speciali: Lentezza (come per l'incantesimo, azione gratuita ogni 2 round, raggio 3 m, durata 7 round, Vol CD 31 nega)

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 42, Des 14, Cos 30, Int 1, Sag 12, Car 3

Qualità speciali: elenco qualità speciali

Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento [B], Robustezza Migliorata^{MMIII}, Volontà di Ferro, Capacità Focalizzata (lentezza), Attacco Poderoso [B], Spingere Migliorato [B], Colpo Terrificante [B], Iniziativa Migliorata [B]

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +10, Intimidire +10, Nuotare +17, Osservare +11

Tratti: -

Proprietà: Ali membranose (innesto immondo), bardatura completa

Punti Eccellenza: 24 (+4 potenziamento alla Forza, +2 potenziamento alla Costituzione, +2 resistenza ai Tiri Salvezza)

Malastor avanzato

Malastor^{MMV}

CM Bestia Magica Mastodontica

Iniziativa: +6; **Sensi:** Vista cieca 360 m, percezione tellurica 360 m; Ascoltare +21, Osservare +18

Linguaggi: -

Grado di sfida: 18

CA: 34, contatto 8, colto alla sprovvista 38; eventuali capacità che incidono sulla CA come schivare prodigioso (-4 taglia, +2 Destrezza, +26 armatura naturale)

Pf: 26d10+234 (377 medi pf; 26 DV)

Resistenza: -

Tempra: +24; **Riflessi:** +17; **Volontà:** +15

Velocità: 15 m (10 quadretti), scavare 15 m

Spazio: 6 m; **Portata:** 6 m

Mischia: Morso +33 (3d8+10/19-20 x2) e 2 artigli +28 (3d6+5/19-20 x2)

Distanza: -

Attacco base: +26; **Lotta:** +48

Opzioni di attacco: Riflessi in Combattimento, Attacco Poderoso

Azioni speciali: Avalanche wave (in una linea di 120 m alta 10 m o su una sola creatura volante entro 120 m infligge 8d6 danni e seppellisce, Rifl CD 25 dimezza e nega o For CD 25 per liberarsi), stunning roar (quando subisce danni per la prima volta lancia un grido entro 9 m che stordisce per 1 round, Temp CD 29 nega)

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 31, Des 14, Cos 28, Int 2, Sag 20, Car 10

Qualità speciali: -

Talenti: Riflessi in Combattimento, Critico Migliorato (morso), Critico Migliorato (artiglio), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro, Arma Focalizzata (morso), Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Poderoso

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +21, Osservare +18

Tratti: -

Proprietà: -

Punti Eccellenza: -

Morgh Ladro di 13° livello (creato in un'area dissacrata e dedicata a una divinità malvagia)

Morgh Ladro 13

CM Non Morto Medio

Iniziativa: +14; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +24, Osservare +28

Linguaggi: Comune

Grado di sfida: 14

CA: 38, contatto 24, colto alla sprovvista 22; Schivare, Mobilità, Schivare prodigioso, Schivare prodigioso migliorato (+10 Destrezza, +2 armatura, +13 armatura naturale, +4 deviazione)

Pf: 27d12+81 (256 medi pf; 27 DV)

Resistenza: Immunità dei non morti, Eludere migliorato

Tempra: +14; **Riflessi:** +27; **Volontà:** +18

Velocità: 9 m (6 quadretti)

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

Mischia: Schianto +32 (1d6+21)

o lingua +32 contatto (paralisi per 1d4 minuti, Temp CD 26 nega)

o *pugnale* +1 +28/+23/+18/+13 (1d4+12/19-20 x2)

Distanza: Arco corto composito 37/32/27/22 (1d6+11/x3)

Attacco base: +16; **Lotta:** +27

Opzioni di attacco: Attacco furtivo +7d6, colpo menomante (2 danni alla Forza contro un bersaglio di un attacco furtivo), Attacco Rapido, Attacco Poderoso, Riflessi in Combattimento

Azioni speciali: *Velocità* per 10 round al giorno, afferrare migliorato

Strumenti da combattimento: -

Caratteristiche: For 32, Des 30, Cos -, Int 13, Sag 10, Car 12

Qualità speciali: Percepire trappole +4, creare progenie

Talenti: Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Mobilità, Attacco Rapido, Robustezza Migliorata^{MMIII}, Capacità Focalizzata (paralisi), Attacco Poderoso, Riflessi in Combattimento

Difetti: -

Abilità: Acrobazia +33, Ascoltare +24, Equilibrio +15, Muoversi Silenziosamente +37, Nascondersi +37, Nuotare +25, Osservare +28, Saltare +26, Scalare +29

Tratti: -

Proprietà: Arco corto composito [For +11], *pugnale* +1, 1523 mo

Punti Eccellenza: 215 (+5 resistenza ai Tiri Salvezza, +6 potenziamento alla Destrezza, +6 potenziamento alla Forza, +2 armatura alla CA, +4 deviazione alla CA, +4 potenziamento all'armatura naturale, +5 potenziamento a tutte le armi naturali)

Quasit Ospedaliere

Quasit Abiuratore 3/Chierico 3/Teurgo mistico 8

CM Esterno Minuscolo (Caotico, Extraplanare, Malvagio)

Iniziativa: +8; **Sensi:** Scurovisione 18 m; Ascoltare +12, Osservare +11

Linguaggi: Comune, Abissale, Celestiale, Infernale

Grado di sfida: 12

CA: 21, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Schivare (+4 Destrezza, +4 *armatura magica*, +3 armatura naturale)

Pf: 6d8+18 più 11d4+33 (105 medi pf; 17 DV)

Resistenza: RD 5/ferro freddo o bene, immunità al veleno, resistenza al fuoco 10, guarigione rapida 2

Tempra: +17; **Riflessi:** +19; **Volontà:** +27

Velocità: 6 m (4 quadretti); volare 15 m (perfetta)

Spazio: 75 cm; **Portata:** 0 m

Mischia: 2 artigli +14 (1d3-2 più veleno) e morso +9 (1d4-2)

Distanza: -

Attacco base: +10; **Lotta:** +0

Opzioni di attacco: Veleno (ferimento, Temp CD 22, 1d4 Des/2d4Des)

Azioni speciali: Forma alternativa (come *metamorfosi*, LI 12°, non recupera pf, forma di pipistrello o di lupo), Poteri di dominio (ritira qualsiasi dado 1 v/gg, +3 resistenza al prossimo TS di una creatura entro 1 ora 1 v/gg), Intimorire non morti 3 v/gg

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da abiuratore conosciuti (LI 15°; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo; scuole proibite necromanzia ed ammaliamento; preparati*):

6° - *Dissolvi magie superiore***, *repulsione**

5° - *Spezzare incantamento**, *occhi indagatori**, *muro di forza***, *permanenza*

4° - *Pelle di pietra**, *nebbia solida**, *porta dimensionale**, *invisibilità superiore***

3° - *Protezione dall'energia**, *distorsione***, *estremità affilata***, *velocità**

2° - *Resistere all'energia***, *polvere luccicante***, *immagine speculare**, *invisibilità***

1° - *Protezione dal bene****, *scudo**, *armatura magica**, *foschia occultante*, *unto**, *dardo incantato*, *ritirata rapida**

0 - *Resistenza**, *individuazione del magico**, *individuazione del veleno*, *lettura del magico**, *fiotto acido*, *suono fantasma*, *lampo*, *luce*, *luci danzanti*, *raggio di gelo*, *aprire/chiedere*, *mano magica**, *messaggio*, *riparare*, *prestidigitazione**, *sigillo arcano*

Incantesimi da chierico tipicamente preparati (LI 15°; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo; domini della Fortuna e della Protezione):

6° - *Campo anti magia*, *guarigione x2*

5° - *Resistenza agli incantesimi x2*, *visione del vero x2*

4° - *Libertà di movimento x2*, *arma magica superiore*, *camminare nell'aria*, *ristorare*

3° - *Protezione dall'energia*, *epurare invisibilità*, *muro di vento*, *preghiera*, *rimuovi cecità/sordità*, *rimuovi maledizione*

2° - *Scudo su altri*, *aiuto*, *allineare arma*, *rimuovi paralisi*, *ristorare inferiore*, *silenzio x2*

1° - *Santuario*, *benedizione*, *favore divino*, *individuazione del bene*, *protezione dalla legge*, *rimuovi paura*, *scudo entropico*, *scudo della fede*

0 - *Guida*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *riparare*, *virtù*

Capacità magiche (LI 6°; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo):

1 volta alla settimana - *Comunione* (sei domande, LI 12°)

1 volta al giorno - *Incuti paura* (aura di 9 m centrata su sé stesso)

A volontà - *Individuazione del bene*, *individuazione del magico*, *invisibilità* (solo su sé stesso)

Caratteristiche: For 6, Des 18, Cos 14, Int 22, Sag 22, Car 10

Qualità speciali: -

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Incantatore Esperto (mago), Incantatore Esperto (chierico), Scrivere Pergamene [B], Robustezza Migliorata^{MMIII}, Schivare

Difetti: -

Abilità: Ascoltare +12, Camuffare +0 (+2 recitazione), Cercare +12, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +20, Conoscenze (religioni) +20, Diplomazia +2, Intimidire +2, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +18, Osservare +11, Raggiare +6, Sapienza Magica +26

Tratti: -

Proprietà: 3000 mo in componenti costose e focus

Punti Eccellenza: 97 (+6 potenziamento all'Intelligenza, +6 potenziamento alla Saggiatura, +5 resistenza ai Tiri Salvezza)

Termendous Hope (creato in un'area dissacrata e dedicata a una divinità malvagia)

Elfo grigio fantasma Crusader 5^{ToB}/Maestro della Mano Invisibile 4^{CA}/Crusader +9

N Non Morto Medio (Incorporeo)

Iniziativa: +10; **Sensi:** Visione crepuscolare, scurovisione 18 m; Ascoltare +13, Osservare +13

Aura: Sguardo corruttore (9 m, 1d4 danni al Carisma e 2d10 danni; Temp CD 29 nega)

Linguaggi: Comune, Elfico, Abissale, Celestiale

Grado di sfida: 20

CA: 32, contatto 24, colto alla sprovvista 26 (+6 Destrezza, +4 armatura, +8 deviazione, +4 scudo)

Pf: 18d12+54 (171 medi pf; 18 DV)

Resistenza: Trattati degli incorporei, tratti dei non morti, immunità al *sonno*, *steely resolve* 20, ardore, resistenza allo scacciare +4

Tempra: +15; **Riflessi:** +19; **Volontà:** +24 (+2 contro ammaliamenti)

Velocità: volare 9 m (perfetta)

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

Mischia: Tocco incorporeo +26 contatto (1d4 danni a una caratteristica a scelta, guarisce 5 danni a sé) o [con *telecinesi*] *spadone immorale del ferimento* +5 +31/+26/+21/+16 (4d6+5 più 1 Cos/19-20 x2)

Mischia (contro avversari eterei): Tocco incorporeo +18 contatto (1d4 danni a una caratteristica a scelta, guarisce 5 danni a sé) o [con *telecinesi*] *spadone immorale del ferimento* +5 +21/+16/+11/+6 (4d6+3 più 1 Cos/19-20 x2)

Distanza: -

Attacco base: +18; **Lotta:** +16

Opzioni di attacco: Furious counterstrike (max +4), smite 1 v/gg (+8 TxC, +14 danni), tocco di risucchio, sguardo corruttore, Attacco in Volo

Azioni speciali: Zealous surge (ritira 1 TS) 1 v/gg, telecinesi 1 v/1d4 round (CD 27, LI 22°, telecinesi versatile, impugnare telecinetico e attacco completo di telecinesi), manifestazione, strattone violento migliorato (LI per colpire, Car come bonus ai danni con uno strattone violento)

Strumenti da combattimento: -

Capacità magiche (LI 18°; CD 15 + livello dell'incantesimo):

A volontà (ogni 1d4 round) – *telecinesi* (LI 22°)

Manovre e posizioni da Crusader conosciute (IL 16°; preparate 6*, garantite 4):

Stances – Martial spirit (DS)*, leading the charge (WR), press the advantage (WR), aura of perfect order (DS)

Strikes – Douse the flames (WR), foehammer (DS), mountain hammer (SD), revitalizing strike (DS)*, white raven strike (WR)*, bonesplitting strike (SD)*, law bearer (DS), war leader's charge (WR), iron bones (SD)*, castigating strike (DS)*, ancient mountain hammer (SD)*

Caratteristiche: For 6, Des 22, Cos -, Int 14, Sag 16, Car 26

Qualità speciali: Indomitable soul, livello dell'incantatore migliorato, telecinesi versatile (può usare le varie versioni della *telecinesi* senza perdere la concentrazione, ad eccezione dello strattone violento), concentrazione sostenuta (usa solo un'azione di movimento per la forza sostenuta)

Talenti: Iniziativa Migliorata, Apprentice (martial artist)^{DMGII}, Attacco in Volo, Extra Granted Maneuver^{ToB}, Duro a Morire [B], Capacità Focalizzata (sguardo corruttore), Adaptive Style^{ToB}, Robustezza Migliorata^{MMIII}

Difetti: -

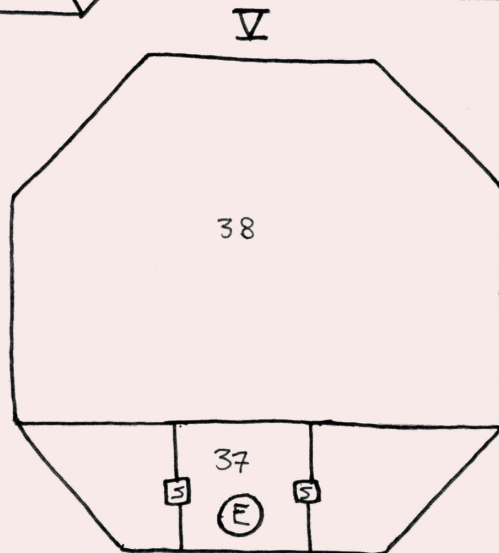
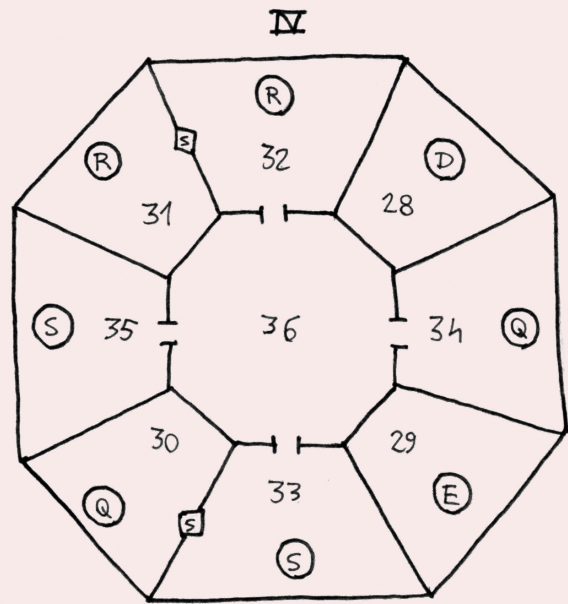
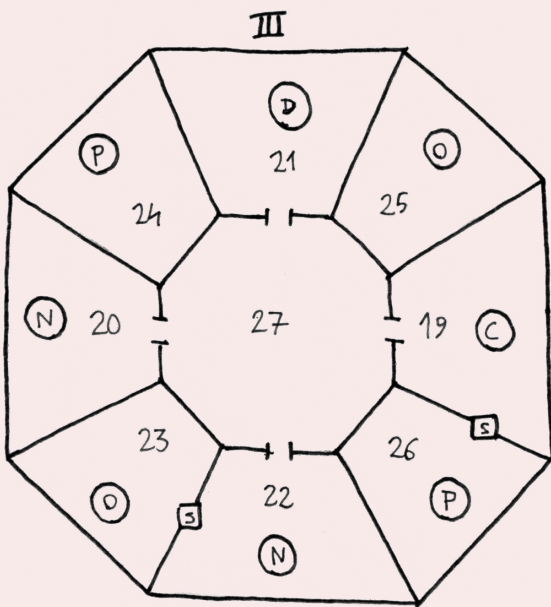
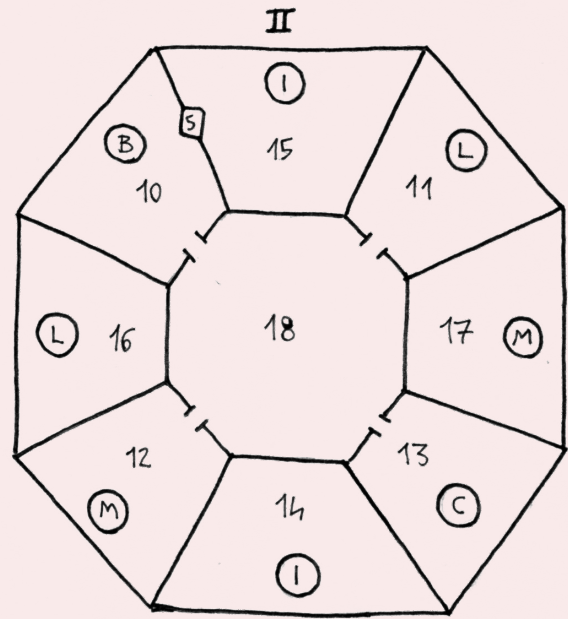
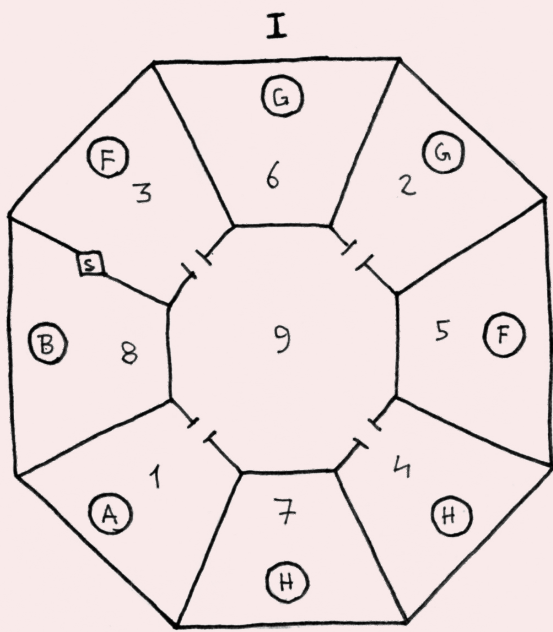
Abilità: Acrobazia +27, Ascoltare +13, Cercare +12, Concentrazione +29, Conoscenze (arcane) +6, Conoscenze (religioni) +19, Conoscenze (storia) +19, Diplomazia +25, Intimidire +29, Nascondersi +14, Osservare +13, Sapienza Magica +6; skill trick Swift Concentration

Tratti: -

Proprietà: *Spadone immorale del ferimento* +5, 1800 mo

Punti Eccellenza: 100 (+6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +1 potenziamento agli attacchi di contatto, +4 resistenza ai Tiri Salvezza, +1 fortuna ai Tiri Salvezza, +4 armatura alla CA, +4 scudo alla CA)

Mappa della Torre Di Akpa



La Voce Rinata (creato in un'area dissacrata e dedicata a una divinità malvagia)

Mezzelfo orrendamente sfigurato* creatura umbratile avanzata Bardo 6/Lyric Thaumaturge 10/Progenie Emancipata 3

CM Non Morto Medio (Incorporeo, Umanoide atipico, Umano, Elfo)

Iniziativa: +10; **Sensi:** Visione crepuscolare; Ascoltare +2, Osservare +2

Linguaggi: Comune, Elfico, Sottocomune, Gigante, Abissale

*Dungeon Master Guide II

Grado di sfida: 20

CA: 31, contatto 27, colto alla sprovvista 19 (+4 Destrezza, +8 classe, +9 deviazione)

Pf: 19d12+38 (264 pf; 19 DV)

Resistenza: Trattati dei non morti, tratti degli incorporei, immunità al *sonno*, resistenza al fuoco 10, resistenza allo scacciare +8, guarigione rapida 3

Tempra: 20; **Riflessi:** 39; **Volontà:** 29 (+2 contro ammaliamenti)

Velocità: Volare 12 metri (perfetta)

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

Mischia: Tocco incorporeo +20 (1d6x1,5 For)

Distanza: -

Attacco base: +14; **Lotta:** -

Opzioni di attacco: Sonic might (spende 1 uso di musica bardica per aggiungere 1d6 danni sonori per livello dell'incantesimo a ogni incantesimo col descrittore [sonoro]), danni alla forza (1d6 a colpo, se riduce a 0 uccide), creare progenie (se riduce a Forza 0 una creatura dopo 1d4 round la trasforma in un'ombra sotto il suo controllo)

Azioni speciali: Chiunque lo veda a volto scoperto entro 9 m deve effettuare un TS Temp CD 28 o essere nauseato per 1d4 round, musica bardica 16 volte al giorno (ispirare coraggio +2, controcanto, *affascinare* 4 creature, ispirare competenza, *suggestione*, ispirare grandezza 1 creatura), può spendere un uso di musica bardica per aumentare di 2 la CD di un'ammaliamento o illusione

Strumenti da combattimento: -

Incantesimi da bardo conosciuti (LI 17°, 18° per gli incantesimi di trasmutazione; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):

6° (2 volte al giorno) – *Danza irresistibile di Otto*, *grido superiore* (16d6 con sonic might), *legame planare*

5° (4 volte al giorno) – *Canto di discordia* (CD 24, 5d6 con sonic might), *dissolvi magie superiore*, *nebbia mentale* (CD 24), *suggestione di massa* (CD 24), *volo giornaliero*

4° (6 volte al giorno) – *Dominare persone* (CD 23), *libertà di movimento*, *porta dimensionale*, *terreno illusorio*, *metamorfosi*

3° (6 volte al giorno) – *Distorsione*, *immagine maggiore*, *loquacità*, *velocità*, *ragnatela*, *protezione dall'energia*

2° (7 volte al giorno) – *Immagine speculare*, *linguaggi*, *polvere luccicante*, *silenzio*, *ragnatela*

1° (7 volte al giorno) – *Allineamento imperscrutabile*, *camuffare se stesso*, *charme su persone* (CD 18), *cura ferite leggere*, *unto*, *protezione dal bene*

0 – *Individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *riparare*

Capacità magiche (LI 19°; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo):

1 volta al giorno – *Invisibilità superiore*

Caratteristiche: For -, Des 22, Cos -, Int 10, Sag 12, Car 26

Qualità speciali: -

Talenti: Melodic Casting, Abile Allievo [B], Incantesimi Focalizzati (ammaliamento) [B], Iniziativa Migliorata, Versatile Spellcaster, Captivating Melody [B], Chaos Music, Minor Shapeshift, Arma Accurata, Danno alle Caratteristiche Potenziato

Difetti: Ottenebrato, volontà debole

Abilità: Acrobazia +17, Ascoltare +2, Camuffare +20, Cercare +1, Conoscenze (storia) +10, Conoscenze (locali) +9, Conoscenze (arcano) +9, Diplomazia +40, Intimidire +27, Intrattenere (oratoria) +37, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +2, Percepire Intenzioni +19, Raccogliere Informazioni +22, Raggiare +36, Sapienza Magica +19

Tratti: Audace, onesto

Proprietà: -

Punti Eccellenza: 176 (+6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +4 resistenza ai Tiri Salvezza, +3 potenziamento alle armature, +3 potenziamento agli scudi, +2 deviazione alla CA, +10 competenza a Intrattenere (oratoria), +10 competenza a Diplomazia, +10 competenza a Raggiare, +10 competenza a Intimidire, +1 livello dell'incantatore, resistenza al fuoco 10, 12 non spesi)

Licht

Elfo delle stelle Stregone 14/Arcistregone 4

NM Umanoide Medio (Elfo)

Iniziativa: +3; **Sensi:** Visione crepuscolare; Ascoltare +1, Osservare +1

Linguaggi: Comune, Elfico

Grado di sfida: 18

CA: 22, contatto 18, colto alla sprovvista 15 (+3 Destrezza, +8 classe/+4 *armatura magica*, +2 deviazione, -1 difetto)

Pf: 18d4+54 (136 pf; 20 DV)

Resistenza: Immunità al sonno, resistenza 10 a tutti gli elementi (vengono convertiti in luce), *libertà di movimento, vuoto mentale, teletrasporto* contingente (quando è ridotto a meno di 20 punti ferita)

Tempra: +15; **Riflessi:** +15; **Volontà:** +19 (+2 contro ammaliamenti)

Velocità: 9 m (6 quadretti); *volare* 12 m (con *volo giornaliero*)

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

Mischia: Pugnale +8 (1d4-1/19-20 x2)

Distanza: Balestra leggera +12 (1d8/19-20 x2)

Attacco base: +9; **Lotta:** +8

Opzioni di attacco: Incantesimi

Azioni speciali: Cambia l'energia di un incantesimo (maestro degli elementi), lascia spazi negli incantesimi ad area (maestro delle forme)

Strumenti da combattimento: *bastone runico dell'illuminazione*

Incantesimi da stregone conosciuti (LI 20° per gli incantesimi di invocazione, 18° per gli altri incantesimi, 19° per gli incantesimi tematici, 21° per gli incantesimi tematici di invocazione; tiro salvezza CD 22 + livello dell'incantesimo, * incantesimo tematico):

9° (4 volte al giorno) – *Previsione**

8° (4 volte al giorno) – *Vuoto mentale, trama scintillante** (CD 31)

7° (8 volte al giorno) – *Palla di fuoco ritardata** (CD 30), *spruzzo prismatico* (CD 30), *transizione eterea*

6° (7 volte al giorno) – *Visione del vero, contingenza, dissolvi magie superiore**

5° (6 volte al giorno) – *Teletrasporto, sogno, cono di freddo** (CD 28), *volo giornaliero*

4° (8 volte al giorno) – *Ancora dimensionale, porta dimensionale, trama iridescente** (CD 27), *sfera elastica di Otiluke* (CD 27)

3° (9 volte al giorno) – *Suggestione, distorsione, fulmine** (CD 26), *palla di fuoco* (CD 26)

2° (9 volte al giorno) – *Ali di copertura**, *polvere luccicante, immagine speculare, trama ipnotica* (CD 25), *raggio rovente*

1° (9 volte al giorno) – *Scudo, charme su persone, armatura magica**, *dardo incantato, raggio di indebolimento*

0 (6 volte al giorno) – *Individuazione del magico**, *lettura del magico, suono fantasma, lampo, luce, luci danzanti, raggio di gelo, mano magica, prestidigitazione*

Capacità magiche (LI 20°; tiro salvezza CD 28):

4 volte al giorno – *Catena di fulmini potenziata*

Caratteristiche: For 8, Des 16, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 34

Qualità speciali: -

Talenti: Incantesimi Tematici (luce) [B], Incantesimi Veloci [B], Incantesimi Radiosi [B], Incantesimi Transdimensionali, Easy Metamagic (Incantesimi Radiosi), Incantesimi Veloci, Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Focalizzati (Illusione), Incantesimi Rapidi

Difetti: Vulnerabile, debole

Abilità: Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +16, Raggiare +19, Sapienza Magica +23

Tratti: Dotato per la magia (invocazione), distratto

Proprietà: Balestra leggera, pugnale, *veste radiosa* +1, anello della *libertà di movimento*, *bastone runico dell'illuminazione*, focus per la *contingenza*, 16963 mo

Punti Eccellenza: 330 (+6 potenziamento al Carisma, +4 potenziamento alla Destrezza, +4 potenziamento alla Costituzione, +4 intrinseco al Carisma, +5 resistenza ai tiri salvezza, +2 deviazione alla CA, 200 pe per incantesimi)

Ago del Tessitore

Umano di mezza età toccato dalla Crisalide Warblade 18

LM Umanoide Medio (Umano)

Iniziativa: +9; **Sensi:** eventuali capacità visive, come scurovisione; Ascoltare -1, Osservare +1

Linguaggi: Comune, Elfico, Nanico, Sottocomune

Grado di sfida: 19

CA: 40, contatto 30, colto alla sprovvista 30; schivare prodigioso migliorato (+6 Destrezza, +10 classe/+4 armatura, +5 armatura naturale, +5 deviazione, +4 schivare)

Pf: 18d12+108 (224 pf; 18 DV)

Resistenza: RI 28, +2 alle prove di Forza e Destrezza per evitare di essere spinto o travolto, +4 a tutte le prove contrapposte, immunità alla paura

Tempra: +23; **Riflessi:** +19; **Volontà:** +12

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (buona)

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

Mischia: Ago da battaglia +29 o +27/+22/+17/+11 e +27 (1d6+13 e 1d6+9/19-20 x2)*

*comprensivo di -2 per Maestria in Combattimento

Distanza: Aghi da lancio +27/+22/+17/+11 (1d2+11 più veleno)

*comprensivo di -2 per Maestria in Combattimento

Attacco base: +18; **Lotta:** +25

Opzioni di attacco: Channel the storm (per ogni AdO a cui rinuncia +4 a TxC e danni contro quello stesso nemico per 1 round), Combat Rhythm (Attacchi di contatto invece di attacchi normali, ognuno aumenta di 5 i danni per 1 round), Fight the Horde (se colpisce 2 o più nemici e combatte sulla difensiva +2 a TxC per 1 round)

Azioni speciali: +4 a tiri per colpire e danni negli attacchi di opportunità, +4 per colpire avversari colti alla sprovvista

Strumenti da combattimento: 20 aghi con veleno drow (ferimento CD 13; privo di sensi/privo di sensi per 2d4 ore), 20 aghi con veleno di scorpione grande (ferimento CD 18; 1d6 For/1d6 For), 20 aghi con veleno di ragno mostruoso Grande (ferimento CD 18; 1d6 For/1d6 For), 20 aghi con veleno di ragno mostruoso Colossale (ferimento CD 28; 2d8 For/2d8 For), 20 aghi con veleno di scorpione Colossale (ferimento CD 33; 1d10 Cos/1d10 Cos)

Manovre e posizioni da warblade conosciute (IL 18°; preparate 6*):

Stances – Thicket of blades (DS)*, punishing stance (IH), pearl of black doubt (DM), hearing the air (DM), stance of alacrity (DM)

Strikes – Foehammer (DS), pouncing charge (TC)*, adamantine hurricane (IH), lightning throw (IH), ruby nightmare blade (DM), strike of perfect clarity (IH)*

Boosts e counters – Moment of perfect mind (DM)*, wall of blades (IH)*, iron heart surge (IH)*, iron heart endurance (IH), raging mongoose (TC)*

Caratteristiche: For 26, Des 22, Cos 22, Int 18, Sag 10, Car 10

Qualità speciali: -

Talenti: Competenza nelle Armi Esotiche (aghi da lancio), Maestria in Combattimento [B], Sbilanciare Migliorato [B], Doppio Colpo [B], Combattere con Due Armi, Iniziativa Migliorata [B], Ironheart Aura [B], Riflessi in Combattimento [B], Estrazione Rapida [B], Stormguard Warrior, Mantenere la Posizione, Uccisore di Maghi, Martial Study (Foehammer), Martial Stance (Thicket of blades)

Difetti: Ottenebrato, riflessi scarsi

Abilità: Acrobazia +27, Artista della Fuga +5, Conoscenze (storia) +19, Conoscenze Marziali +25, Equilibrio +16, Concentrazione +28, Intimidire +21, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Nuotare +16, Saltare +28, Scalare +16, Sapienza Magica +14

Tratti: Corpulento, determinato

Proprietà: Aghi da battaglia (trattare come spade corte perfette che infliggono danni perforanti), 100 aghi da lancio (trattare come shuriken), giaco di maglia in mithral, *stivali del teletrasporto*, *scout's headband*, ali demoniache (innesto), 23480 mo

Punti Eccellenza: 303 (+6 potenziamento alla Destrezza, +1 intrinseco alla Destrezza, +4 potenziamento alla Forza, +2 potenziamento alla Costituzione, +2 potenziamento all'Intelligenza, +5 resistenza ai Tiri Salvezza, +5 potenziamento a tutte le armi impugnate, +5 deviazione alla CA, +5 armatura naturale alla CA, resistenza agli incantesimi 28)

Esyl Akpa con **potere divino**, con **giusto potere**, con **entrambi attivi**

Vasharan Ladro 3/Chierico cenobita 17

CM Umanoide Medio **Grande Grande** (Umano, Extraplanare)

Iniziativa: +13; **Sensi:** Ascoltare +10, Osservare +10

Linguaggi: Comune, Vasharan, Abissale

Grado di sfida: 20

CA: 41 **40 40**, contatto 25 **24 24**, colto alla sprovvista 33 **32 32** (+7 Destrezza, +9 classe/+8 armatura, +5 deviazione, +5 armatura naturale, +6 scudo, **-1 taglia, -1 taglia, -1 tratto**)

Pf: 20d6+120-12 (228 **248 248 268** pf; 20 DV)

Resistenza: Eludere, resistenza al freddo 10, 20% di probabilità di mancare se si muove, *resurrezione pura* contingente (dopo la morte), *proiezione astrale*, **RD 9/bene, RD 9/bene**

Tempra: +23 **+24 +24**; **Riflessi:** +21; **Volontà:** +24

Velocità: 12 m (8 quadretti)

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

Mischia: *Orlo del caos* +21/+16 (2d4+16) *Orlo del caos* +31/+26/+21/+16 (2d4+16) *Orlo del caos* +22/+17 (2d6+19) *Orlo del caos* +32/+27/+22/+17 (2d6+19)

Distanza: Balestra pesante perfetta +21 (1d10/19-20 x2) *Balestra pesante perfetta* +26 (1d10/19-20 x2)

Balestra pesante perfetta +20 (1d10/19-20 x2) *Balestra pesante perfetta* +25 (1d10/19-20 x2)

Attacco base: +10 **+20 +10 +20**; **Lotta:** +9 **+19 +14 +23** (+11 **+21 +15 +25** per sfuggire alla lotta)

Opzioni di attacco: Attacco furtivo +10d6 (+5d6 contro gli immuni), Incantesimi

Azioni speciali: Intimorire non morti 5 volte al giorno (1d20+4; 2d6+22), Nascondersi in piena vista [nelle ombre]

Strumenti da combattimento: -

Manovre e posizioni conosciute (IL 10°; preparate 1*):

Stances - Child of shadow*

Boosts e counters - Cloak of deception*

Incantesimi da chierico tipicamente preparati (LI 21°, 22° per gli incantesimi di divinazione e del caos; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo; domini dell'Inganno, della Conoscenza e del Caos):

9° - *Miracolo, portale, fermare il tempo*

8° - *Chain dispel* (PHII), *veil of undeath* (SC), *immunità agli incantesimi superiore, metamorfosi di un oggetto*

7° - *Blood to water* (SC), *blasfemia x2, ristorare superiore, parola del caos*

6° - *Barriera di lame, dissolvi magie superiore, esilio, ferire, guarigione x2, animare oggetti*

5° - *Righteous wrath of the faithful* (SC), *crawling darkness* (SC), *giusto potere, resistenza agli incantesimi, spezzare incantamento, visione del vero x2*

4° - *Ancora dimensionale, camminare nell'aria, libertà di movimento x2, potere divino, ristorare, veleno, divinazione*

3° - *Animare morti, camminare sull'acqua, dissolvi magie, preghiera, protezione dall'energia x2, veste magica, anti-individuazione*

2° - *Aiuto, blocca persone, resistere all'energia x2, ristorare inferiore x2, silenzio x2, invisibilità*

1° - *Comando x2, comprensione dei linguaggi, favore divino, foschia occultante, protezione dalla legge x2, scudo entropico, camuffare se stesso*

0 - *Individuazione del magico, nessuna luce, lettura del magico, guida, creare acqua, stabilizzare*

Caratteristiche: For 16 **20 20**, Des 24, Cos 22 **24 24**, Int 20, Sag 30, Car 14

Qualità speciali: Scoprire trappole, scurovisione 18 metri, visione crepuscolare superiore

Talenti: Arma Accurata, Abile Allievo [B], Iniziativa Migliorata [B], Martial Study (Cloak of deception) [B], Martial Stance (Child of shadow), Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Sacred Outlaw, Incantatore Provetto (Chierico), Shadow Blade, Darkstalker

Difetti: Ottenebrato, Volontà Debole

Abilità: Acrobazia +19, Ascoltare +13, Cercare +8, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +18, Disattivare Congegni +13, Equilibrio +12, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +36, Osservare +13, Percepire Intenzioni +18, Raggiare +18, Rapidità di Mano +23, Sapienza Magica +21, Scassinare Serrature +13, Utilizzare Oggetti Magici +18

Tratti: Aggressivo, Sfuggente

Proprietà: Vesti da cultista, *orlo del caos, collare della metamorfosi umbratile, anello del controincantesimo (dissolvi magie superiore)*, balestra pesante perfetta, buckler di mithral (potenziato con *veste magica*), focus per la *contingenza*, 8825 mo

Punti Eccellenza: 670 (+6 di potenziamento a tutte le caratteristiche, +4 intrinseco alla Saggezza, +2 intrinseco alla Destrezza, +2 intrinseco alla Costituzione, +5 resistenza ai tiri salvezza, +5 armatura naturale alla CA, +5 deviazione alla CA, +8 armatura alla CA, +1 livello incantatore, 5000 pe per incantesimi)

Attacco furtivo (Str): +10d6 danni quando fiancheggia o coglie alla sprovvista, alcune creature ne sono immuni, subiscono solo 5d6.

intimorire non morti (Sop): Tira 1d20+4 per determinare il non morto più potente influenzabile e 2d6+22 per i dadi vita totali di non morti da intimorire

ORLO DEL CAOS

Livello del possessore	-Costo personale-			Capacità
	Penalità agli attacchi	Perdita di PF	Perdita di slot	
5°				Distorcere luce
6°		2	1°	
7°		2		<i>Catena chiodata +2</i>
8°	-1		2°	Dardo incantato
9°		2		
10°			3°	Movimento caotico
11°				<i>Catena chiodata +3</i>
12°			4°	
13°		2		Raggio prismatico
14°			5°	
15°		2		<i>Catena chiodata +4</i>
16°			6°	Polvere luccicante a volontà (D)
17°				
18°			7°	<i>Catena chiodata anarchica +5</i>
19°		2		
20°			8°	Flusso caotico

Statistiche non-legacy: *Catena chiodata +1*; prezzo 2325 mo; Presagio: le cose attorno a Orlo del Caos sono sfocate e cominciano a tremare leggermente nel momento in cui l'oggetto rimane fisso in un punto, come se la realtà stesse sfaldandosi.

Distorcere luce (Mag): Una volta al giorno, il portatore può generare un effetto di *immagine speculare* su sé stesso, creando 1d4+1 immagini. LI 5°.

Dardo incantato (Mag): Fino a tre volte al giorno, il portatore può generare un effetto di *dardo incantato*, lanciando tre dardi. Ogni dardo appare di un diverso colore dell'arcobaleno. LI 5°.

Movimento caotico (Sop): Il portatore ottiene 3 metri di potenziamento alla sua velocità sul terreno. LI 7°.

Raggio prismatico (Mag): Una volta al giorno, il portatore può generare un effetto di *raggio prismatico*; la CD è pari a 17 o 15+il modificatore di carisma del portatore, quale sia il più alto. LI 11°.

Polvere prismatica (Mag): A volontà, il portatore può generare un effetto di *polvere luccicante*; la CD è pari a 13 o 12+il modificatore di carisma del portatore, quale sia il più alto. La polvere appare di tutti in colori dell'arcobaleno. LI 10°.

Flusso caotico (Sop): A volontà, il portatore può generare un campo di magia selvaggia in un'emanazione di 18 m centrata su sé stesso; è immune a tale effetto. LI 15°.

Note

Torre Armonica (pag. 5), **Torre Prismatica** (pag. 16), **Torre del Tessitore** (pag. 28)

Le torri, a parte la Torre di Akpa, sono lunghi "corridoi", con stanze da affrontare una dopo l'altra. I teletrasporti non possono essere utilizzati per regola 0, ma nel caso lo si ritenesse più efficace, si può considerare ogni stanza come un semipiano, ottenendo lo stesso effetto, ma rimanendo più aderenti alle regole base.

Trappole (pag. 5, 6, 16, 17, 18, 19, 28, 29, 30, 37, 38, 39, 40, 41, 42)

Tutte le trappole usano le regole aggiornate del manuale Dungeonscape per avere punti ferita, CA, TS e altre statistiche meglio strutturate; non è comunque necessario avere il manuale per usarle, dato che sono completamente dettagliate nella loro descrizione.

Scrutatore radio (pag. 18, 24)

Questo scontro potrebbe essere così difficile da essere definito ingiusto ed è facile che risulti impossibile ad un gruppo poco ottimizzato, dato che il beholder è capace di spacciare un gruppo di vari elementi in pochissimi round senza nemmeno essere toccato. È vitale che il DM assesti la difficoltà, assegnando livelli negativi al beholder (potrebbe essere imprigionato contro la sua volontà), facendolo ritirare dopo aver subito anche solo pochi danni (dopotutto, una creatura così potente potrebbe essere volubile nelle sue alleanze) o trovando altri espedienti.

Trappola di *disgiunzione di Mordenkainen* (pag. 29)

Con il mio gruppo ho utilizzato una variante dell'incantesimo per cui solo la prima parte del testo si applica (ho sempre ritenuto che dissolvere automaticamente tutti gli incantesimi attivi fosse già abbastanza potente senza anche dover tirare per tutti gli oggetti magici). I DM che vogliono utilizzare il testo originale siano avvertiti delle possibili conseguenze devastanti di ritrovarsi senza un oggetto importante a metà di un dungeon difficile e si regolino di conseguenza (è possibile, se si vuole rimanere aderenti alle regole e indebolire la trappola, sostituire *disgiunzione di Mordenkainen* con *dissolvi magie superiore*).

Portale (pag. 29)

Il portale, in questo caso, serve per far defluire la fanghiglia, ma un semplice scolo se il dungeon è più terra terra può fare il suo lavoro senza le conseguenze metafisiche di avere un *portale* (tra l'altro naturale per essere immune agli effetti della fanghiglia di flusso) piantato nel terreno.

Trappola di *campo anti-magia* (pag. 30)

Gestire una scacchiera tridimensionale può essere difficile, soprattutto dato che le statistiche dell'ago e dei giocatori cambiano a seconda se si trovi fuori o dentro di esso, ma possono essere facilmente gestite tenendo in considerazione i seguenti punti: 1) L'Ago del Tessitore cercherà sempre di usare il suo volo non magico per rimanere in un cubo in cui gli oggetti magici funzionano se si trova in corpo a corpo con un combattente; 2) L'Ago del Tessitore cercherà sempre di usare il suo volo non magico per rimanere in un cubo in cui gli incantesimi non funzionano se si trova in corpo a corpo con un incantatore; 3) Qualora un personaggio si trovi all'interno di un cubo antimagia volando perderà semplicemente 3 metri di quota, in ogni altro caso se è il suo turno probabilmente gli converrà spostarsi in una zona di magia normale.

Torre di Akpa (pag. 37 e seguenti)

I mostri della Torre di Akpa possono essere avvertiti della presenza di intrusi mentre sta già avvenendo una battaglia. È bene che il DM sia preparato a gestire uno scontro con più fazioni, altrimenti (se crede di non saper gestire la situazione o se i PG si troverebbero troppo in difficoltà) potrebbe voler gestire uno scontro alla volta e giustificarlo in maniera narrativa di caso in caso.

Baule (pag. 38)

Questo baule serve semplicemente a spaventare i PG, ma cercatori estremamente attenti verranno premiati con il ritrovamento della chiave a scheletro sotto il pavimento. Non negate questa possibilità ai PG, ma non rendete neppure automatico il ritrovamento qualora decidessero di interagire con il baule.

Formian (pag. 41, 62)

Questi nemici sono praticamente uno scherzo per personaggi di 20° livello. Sono un testamento alla scarsa competenza degli scrittori del manuale dei livelli epici e una buona occasione perché i giocatori tirino fiato.

Allucinazioni assassine (pag. 42)

Il potere di frastornamento automatico delle allucinazioni assassine è molto pericoloso, perché è estremamente difficile ottenere immunità all'essere frastornati. Lo scontro diventa molto più difficile se le allucinazioni appaiono a turno, frastornando durante round consecutivi.

Termendous Hope (pag. 43, 67)

L'originale Termendous Hope era un fantasma praticamente impossibile da uccidere perché dimentico della ragione per cui era stato creato, usando il dungeon per intero il DM è incoraggiato a sostituire Termendous con un PNG della sua ambientazione.

Figlio dell'Abisso (pag. 46, 60)

Come per lo scrutatore radioso, questo scontro è più difficile del normale, fino al punto di essere impossibile per la maggior parte dei gruppi. La resistenza agli incantesimi del drago è praticamente insuperabile a causa del funzionamento dell'archetipo deformato magicamente e la possibilità di utilizzare *campo antimagia* lo rende una condanna a morte per qualsiasi incantatore in mischia con lui. I PG nella mia campagna hanno potuto evitare lo scontro tramite un aggancio di trama trovato indagando in precedenza e consiglio di ai DM che non sono davvero sicuri di poter gestire lo scontro di dare una simile possibilità.

Alleato Planare Superiore (pag. 50, 51)

Le statistiche sono scritte in maniera un po' diversa, in modo da seguire il formato dei primi manuali, essendo state fatte prima del dungeon delle Quattro Torri. Le ho mantenute in questo formato perché possano essere utilizzate come alleati planari anche dai PG, copiandole e incollandole in un documento con una formattazione simile a quella del manuale base.