

Ramenos

(la Grande Rana, la Rana Dormiente, l'Inebriato)

Potenza minore dell'Abisso, CM

Portfolio	sonnolenza, ebbrezza, piacere, decadimento
Alias	nessuno
Nome del reame	74° strato dell'Abisso/Smaragd Superiore
Alleati	Merrshaulk
Nemici	nessuno
Simbolo	una rana accovacciata
Allineamento dei fe-N, CN, NM, CM	deli

Ramenos (RAH-men-os) è l'antico dio-rana dei bullywug. La Grande Rana è in lento declino e trascorre gran parte del tempo immersa in un beato sonno ebbro nel reame abissale che condivide con Merrshaulk, dio degli yuan-ti. In epoche remote era una divinità attiva, venerata da antichi umanoidi anfibi estinti ormai da molto tempo. È possibile che i bullywug siano tutto ciò che rimane di quella razza antica e potente, ormai degenerata nella barbarie.

Negli ultimi anni, tuttavia, il suo atteggiamento è leggermente cambiato. Durante il Periodo dei Disordini nel Realmspace fu destato bruscamente e si rese conto di dover apportare qualche cambiamento al proprio culto, se voleva continuare a godersi il suo torpore senza svanire nel nulla. Fu allora che insegnò ad alcune tribù bullywug molto lontane tra loro come creare e mantenere un vero sacerdozio. Il suo scopo era dar vita a un seguito più forte e autosufficiente, capace di garantirgli un'esistenza perpetua.

Se Ramenos fece mai parte di un pantheon, non ne rimane alcuna prova. Neppure le rovine dei suoi templi fanno molta luce sulla questione, poiché al loro interno non sono stati scoperti idoli di altre divinità. Il suo unico vero alleato è Merrshaulk, che a Smaragd versa in uno stato analogo di sonno e declino.

La somiglianza tra le loro condizioni attuali e la vicinanza delle loro essenze divine hanno indotto molti sapienti a ipotizzare che siano in qualche modo imparentati; i couatl, che conoscono molte

cose sulle varie divinità primordiali, si fanno beffe di questa teoria. Anche quando viene destato, l'Inebriato non mostra un particolare desiderio di combattere o conquistare e non ha nemici dichiarati, a parte coloro che si oppongono per principio alle potenze malvagie.

Non sembra essersi ancora accorto del semidio di Oerth Wastri, dio suloise degli anfibi, divenuto patrono di molti bullywug di quel mondo. Considerata la sua indole, però, è del tutto possibile che stia semplicemente ignorando la situazione. D'altra parte, la sua inerzia potrebbe essere dovuta soltanto al sonno ebbro.

La mitologia dei bullywug ha ben poco da dire sul loro bizzarro patrono. Perfino i loro semplicistici miti della creazione non lo menzionano. I sapienti hanno spesso speculato su questa stranezza: molti ritengono che i bullywug abbiano adottato Ramenos qualche tempo dopo la propria comparsa, a causa della somiglianza delle rispettive nature. Altri osservano che gli antichi umanoidi anfibi lo veneravano e che, pertanto, è perfettamente logico che facciano lo stesso i loro discendenti degenerati.

Gli unici miti conosciuti che coinvolgono la Grande Rana lo presentano come il massimo esempio cui aspirare: la beata ebbrezza del sonno è la condizione ideale che ogni bullywug dovrebbe desiderare per sé.

Nelle sue condizioni attuali, è improbabile che Ramenos invii un avatar sul Primo Piano Materiale. Soltanto rituali specifici, celebrati in uno dei suoi antichi templi o in un tempio che contenga un portale, potrebbero destarlo abbastanza da indurlo a inviarne uno.

Avatar di Ramenos

Guerriero 26, Mago 16, Sacerdote 16

Ramenos appare come un'enorme rana rigonfia dalla pelle verde oliva e con una bocca larga 3 metri. Usa esclusivamente incantesimi da mago della scuola di Invocazione/Apparizione e incantesimi da sacerdote delle sfere Basilare, Animale, Combattimento, Divinazione, Elementale dell'Aria, Elementale della Terra, Elementale dell'Acqua, Guarigione, Vegetale, Evocazione, Sole e Tempo atmosferico.

CA 2; MV 9; PF 159; THACO -5; #ATT 1 (2)
Danni 2d10 (morso)
RM 45%; TAGLIA E (6 m)
For 16, Des 10, Cos 16, Int 12, Sag 16, Car 18
Incantesimi P: 9/9/7/6/4/3/1; M: 5/5/5/5/5/3/2/1
Tiri Salvezza: PVMM 3; VBB 5; PM 4; Soffio 4; Inc 6

Attacchi e difese speciali

Ramenos attacca una volta per round mordendo. L'attacco infligge 2d10 punti ferita e, con un tiro per colpire naturale di 16 o più, può inghiottire intera una creatura di taglia M o inferiore. Una creatura inghiottita subisce 3d4 danni da acido per round a causa della digestione. La CA interna della Grande Rana è 4 e contro la parete interna del suo stomaco si possono usare soltanto armi perforanti.

Una volta ogni due round può balzare in avanti di 4,5 metri, ottenendo un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire; quando lo fa, può schiacciare fino a tre avversari di taglia M oppure un avversario di taglia G entro un raggio di 4,5 metri, infliggendo 4d6 danni.

Una volta per turno la Grande Rana può eruttare, fino a 15 metri di distanza, una nube di gas inebriante del raggio di 6 metri. Chiunque si trovi nella nube perde 4 punti di Forza e 4 punti di Saggezza per 1d10+10 round, a meno che non superi un tiro salvezza contro veleno.

Ramenos è immune agli incantesimi di Illusione/Visione e può essere colpito soltanto da armi magiche.

Altre manifestazioni

Ramenos non si manifesta quasi mai ai propri sacerdoti; considera più che sufficiente concedere loro incantesimi e poteri. Soltanto grandi rituali o portali magici possono indurlo a manifestarsi o a inviare un avatar.

Ramenos è servito da draghi anfibio, blindheim, bullywug, catoblepas, froghemoth, gripli, grung, tanar'ri hezrou, hydroloth e slaadi di ogni tipo. I suoi pochi seguaci e le creature al suo servizio tendono a rimanergli vicino, gettando nelle sue enormi fauci spalancate sacrifici di alcaloidi vegetali e creature che si avventurano nel suo reame.

La chiesa

Clero	chierici, sacerdoti specialisti, sciamani
Allineamento del clero	CN, NM, CM
Scacciare non morti	Ch: no; SS: no; Sci: no
Comandare non morti	Ch: no; SS: no; Sci: no

Tutti i chierici di Ramenos, compresi i guerrieri/chierici multiclasse, i sacerdoti specialisti e gli sciamani ricevono **Religione (Ramenos)** come capacità non relativa alle armi bonus.

La chiesa della Grande Rana è generalmente disprezzata dalla maggior parte delle creature non anfibie, sebbene Ramenos sia poco conosciuto da chi ha scarsi contatti con i bullywug. Gli estranei che ne conoscono l'esistenza lo considerano una disgustosa bestia divina, anche se relativamente inoffensiva rispetto alle divinità malvagie che cercano di espandere la propria influenza.

La minaccia maggiore rappresentata dalla sua chiesa riguarda l'ambiente che circonda i fedeli: essi dimostrano scarso rispetto per le altre creature e per l'equilibrio naturale e spesso cacciano in modo eccessivo nei territori che occupano.

Da centinaia, se non migliaia, di anni non viene costruito alcun nuovo tempio dedicato a Ramenos. I moderni fedeli della Grande Rana utilizzano i grandi templi in rovina edificati dai loro più evoluti antenati anfibio, oppure semplici santuari costruiti da loro. Le rovine degli antichi templi sono sempre grandi complessi di pietra molto estesi, solitamente situati in luoghi estremamente remoti, soprattutto paludi, giungle e altopiani.

Al loro centro domina un grande idolo di Ramenos, raffigurato come una rana gigantesca e rigonfia, con la bocca spalancata pronta a ricevere sacrifici. Una tribù bullywug che scopra uno di questi templi vi si trasferisce rapidamente e vi stabilisce una dimora permanente. È inoltre piuttosto probabile che un tempio tanto antico contenga un portale per Smaragd, apribile mediante rituali specifici ormai perduti; in alcune occasioni, interrogando l'inebriato, si è riusciti a scoprire in cosa consistessero tali riti.

I santuari tribali dedicati alla Rana Dormiente sono strutture semplici, decorate con idoli rozzi e offerte.

Poiché il sacerdozio organizzato di Ramenos è relativamente recente e ancora molto piccolo, non esistono termini specifici per distinguere i novizi dai sacerdoti a pieno titolo. Non esiste neppure una gerarchia sacerdotale: le tribù di bullywug evoluti hanno così pochi contatti tra loro che finora non ce n'è stato bisogno. I sacerdoti specialisti sono chiamati **Inebriati**. La grande maggioranza del clero della Grande Rana è composta da bullywug comuni (75%), che non diventano mai altro che sciamani.

Il resto del clero è formato da bullywug evoluti (20%), gripli (2%), grung (2%) e altre razze anfibie e rettiliane, come blindheim evoluti e firenewt (1%). Alle femmine non è quasi mai permesso entrare nel clero e sarebbe quindi eccezionalmente raro incontrarne una. Gli sciamani costituiscono la schiacciante maggioranza del clero (92%); i chierici (6%) e gli Inebriati (2%) sono invece sviluppi molto recenti nel culto della Grande Rana.

Dogma

La beatitudine di un sonno ebbro è la più elevata condizione dell'esistenza. Fate svolgere agli altri il lavoro al posto vostro, così da poter trascorrere più tempo nella beatitudine dell'ebbrezza.

Attività quotidiane

Gli sciamani della Rana Dormiente non esercitano un grande potere sul proprio popolo e godono di una posizione solo leggermente migliore rispetto ai guerrieri della tribù. Agiscono come consiglieri dei capi tribali, ai quali sono spesso legati da vincoli di parentela. Eseguono gli ordini del capo e ci si aspetta che combattano bene quanto qualsiasi altro membro della tribù.

Chierici e Inebriati se la passano un po' meglio e possiedono maggiore potere e influenza all'interno della tribù, ma rimangono subordinati al capo e devono saper combattere. Tutti i sacerdoti devono inebriarsi regolarmente con alcaloidi vegetali e funghi, come gli oppiacei e quelli contenuti nelle ipomee e nei funghi amanita muscaria. Questi alcaloidi

vengono ingeriti crudi oppure infusi, fermentati o distillati per ottenere un tè o un semplice liquore.

I piacevoli effetti inebrianti sono una componente necessaria di molti riti e cerimonie di Ramenos.

Cerimonie importanti e giorni sacri

Qualunque fossero le antiche cerimonie e i giorni sacri celebrati dagli antenati dei bullywug, sono stati dimenticati da molto tempo. Oggi non esistono due tribù bullywug che condividano gli stessi giorni sacri o le medesime cerimonie principali; anzi, la maggior parte non celebra affatto cerimonie periodiche specifiche. I banchetti dedicati al dio vengono solitamente organizzati per festeggiare una grande vittoria su una tribù rivale di bullywug o uomini luccertola e quasi sempre per capriccio del capo tribale, non dello sciamano.

Le tribù di bullywug evoluti dotate di chierici o Inebriati hanno però cominciato di recente a celebrare la rivelazione che portò alla nascita di un sacerdozio più avanzato. Queste celebrazioni si svolgono durante il solstizio d'estate e consistono in grandi banchetti e nell'assunzione di alcaloidi inebrianti; culminano nel sacrificio del maggior numero possibile di prigionieri catturati in precedenza.

Centri di culto principali

I templi conosciuti di Ramenos sono pochi e molto distanti tra loro, anche se in epoche remote ne esistevano molti. Si sapeva dell'esistenza di uno di essi sul mondo di Borka, nel Greyspace, prima che gli elfi distruggessero il pianeta durante la Prima Guerra Inumana. Non si sa se il tempio sia rimasto intatto né se qualcuno dei bullywug evoluti che vi abitavano sia ancora vivo. Sul mondo di Toril sono conosciuti due siti templari nei pressi della nazione del Cormyr.

Si trovano nella Vast Swamp e nelle Farsea Marshes, anche se queste ultime non sono più abitate dai bullywug. Il tempio situato nelle profondità della Vast Swamp ospita una popolazione consistente di bullywug evoluti e si ritiene che sia il luogo in cui Ramenos apparve durante il Periodo dei Disordini su Toril; è inoltre possibile che questa tribù sia stata la prima a istituire un sacerdozio dedicato.

La tribù che un tempo viveva nel tempio delle Farsea Marshes tese un'imboscata a una nave spel-ljammer Bloatfly degli uomini lucertola, atterrata per rifornirsi. Ora i bullywug usano la nave catturata per esplorare il Realm-space e cercare luoghi adatti a fondare colonie. Probabilmente cercheranno di catturare anche qualsiasi altra nave di classe Bloatfly incontrino, poiché questi vascelli costituiscono terreni di riproduzione ideali nello Spazio Selvaggio. Resta da vedere se altri bullywug si trasferiranno nell'area templare che la tribù si è lasciata alle spalle.

Ordini affiliati

Al momento non esistono ordini militari all'interno della chiesa di Ramenos e l'indole dei bullywug rende improbabile che ne compaiano in futuro.

Paramenti sacerdotali

Gli sciamani della Grande Rana indossano ornamenti sgargianti e trofei sottratti ai nemici sconfitti. Tendono inoltre a dipingersi il volto con una sorta di pittura fangosa, ottenuta mescolando estratti vegetali con fango particolarmente denso e appiccicoso. Se riescono a procurarsele, indossano anche vesti rubate ai sacerdoti di altri dèi. I loro simboli sacri sono intagliati nel legno o nella pietra e, in casi estremamente rari, fusi nel rame rubato oppure ottenuto tramite scambi con mercanti stranieri.

Questi simboli sacri di rame sono una novità molto recente, strettamente associata alla comparsa dei chierici e degli Inebriati.

Abbigliamento da avventura

Quando prendono parte a una battaglia o non stanno celebrando una cerimonia o un rituale, sacerdoti e sciamani sono quasi indistinguibili dagli altri bullywug. L'unico vero elemento distintivo è il simbolo sacro. Cercano di procurarsi tutte le armi e armature che riescono a recuperare, prediligendo piccoli scudi, spade corte, lance e giavellotti. Fabbri-cano protezioni improvvisate per il corpo usando frammenti di metallo, armature e utensili prodotti da civiltà più avanzate.

Sacerdoti specialisti: Inebriati

Requisiti	Saggezza 9
Requisito primario	Saggezza
Allineamento	CM
Armi permesse	qualsiasi
Armature permesse	qualsiasi
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Elementale della Terra, Elementale dell'Acqua, Guarigione, Vegetale, Evocazione, Sole, Tempo atmosferico
Sfere minori	Combattimento, Divinazione, Elementale dell'Aria
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Bere (PHBR10), Mangiare (PHBR10), Sopravvivenza (palude) oppure Senso atmosferico; sceglierne una
Capacità bonus	Birraio

- * Gli Inebriati devono essere bullywug evoluti.
- * Gli Inebriati non possono essere multiclasse.
- * Quando lanciano un qualsiasi incantesimo di evocazione, gli Inebriati evocano il 50% di creature in più, ma esiste una probabilità del 25% che tutte le creature evocate siano dotate di libero arbitrio.
- * Sotto l'effetto di un alcaloide vegetale o fungino, gli Inebriati ottengono un bonus di +1 ai tiri per colpire, ai danni e all'iniziativa e riducono di 1 i tempi di lancio, fino a un minimo di 1; subiscono però una penalità di -2 alla CA e a tutti i tiri salvezza.
- * Gli Inebriati possono lanciare scatto sull'acqua (water sprint) una volta al giorno, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello.
- * Al 2° livello possono lanciare intralciare (entangle) una volta al giorno, come l'incantesimo da sacerdote di 1° livello.
- * Al 3° livello possono lanciare lingua velenosa (poison tongue) una volta al giorno, come l'incantesimo da sacerdote di 2° livello.
- * Al 5° livello possono lanciare evocare mostri I (monster summoning I) una volta alla settimana, come l'incantesimo da mago di 3° livello.

- ✱ Al 7° livello possono pregare per ricevere incantesimi da mago della scuola Elementale dell'Acqua, fino al 3° livello, come se fossero incantesimi da sacerdote dello stesso livello. Lanciano questi incantesimi come maghi di livello pari alla metà del proprio livello attuale, arrotondata per eccesso.
- ✱ All'11° livello possono lanciare richiamare il frogemoth (call frogemoth) una volta al mese, come l'incantesimo da sacerdote di 7° livello. Devono tuttavia rispettarne il tempo di lancio e fornire le componenti materiali.

Incantesimi di Ramenos

Oltre agli incantesimi descritti di seguito, i sacerdoti del Dio Rana possono lanciare gli incantesimi da sacerdote di 1° livello *precipitazione* (*precipitation*), descritto alla voce di Istishia in *Faiths & Avatars*, e *scatto sull'acqua* (*water sprint*), descritto alla voce di Sebek in *Powers & Pantheons*; l'incantesimo da sacerdote di 2° livello *districarsi* (*disentangle*), descritto alla voce di Thard Harr in *Demihuman Deities*; e l'incantesimo da sacerdote di 4° livello *vista animale* (*animal sight*), descritto alla voce di Malar in *Faiths & Avatars*.

2° livello

Lingua velenosa (*Poison Tongue*)

(Sac 2; Alterazione, Necromanzia)

Sfera	Combattimento, Necromanzia
R. d'azione	0
Componenti	V, S
Durata	speciale
Tempo di lancio	5
Area d'effetto	1 creatura
Tiro salvezza	nega

Questo incantesimo crea attorno alla lingua dell'incantatore un tremulo alone di luce verde malsana. Entro 5 round dal lancio di *lingua velenosa* (*poison tongue*), il sacerdote deve toccare la creatura prescelta, altrimenti la magia svanisce e va sprecata. Per toccarla è necessario effettuare con successo un tiro per colpire.

Il contatto deve avvenire su una parte del corpo non protetta da un'armatura metallica. I bullywug e

gli altri anfibi simili a rane sono abbastanza abili da compiere questo attacco senza penalità, a meno che la creatura non indossi almeno un'armatura a bande oppure un'armatura di scaglie. Contro una creatura che indossa uno di questi tipi di armatura, il tiro per colpire subisce una penalità di -2. Quando il contatto riesce, la luce verde lampeggia una volta e scompare e la creatura deve effettuare un tiro salvezza contro incantesimi.

Il veleno ha un tempo di insorgenza di 1d4 round. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce 1d4 danni e deve trascorrere un round vomitando e avendo conati; in seguito può agire normalmente. Se il tiro salvezza fallisce, subisce 3d4 danni e cade in un coma simile alla morte per 2d6 turni. Soltanto un esame attento da parte di qualcuno che possieda la capacità Guarigione, o una capacità analoga, rivela che la creatura è ancora viva.

Al termine dell'effetto, la creatura si riprende, ma per un turno rimane molto intontita e disorientata: subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire e alle prove di capacità, perde qualsiasi bonus derivante dalla Destrezza e si muove a metà del proprio fattore movimento.

Finché l'incantesimo non viene scaricato, l'incantatore parla in modo visibilmente impastato e il tempo di lancio di tutti gli incantesimi con componente verbale aumenta di 2. Un sacerdote non può lanciare un incantesimo con componente verbale nello stesso round in cui scarica *lingua velenosa* (*poison tongue*), ma può lanciare un incantesimo privo di componente verbale oppure effettuare un normale attacco.

I sacerdoti di Ramenos usano solitamente questo incantesimo per neutralizzare le creature che intendono fare prigionieri, in genere per sacrificarle al loro dio.

4° livello

Da rametti a rospi (*Twigs to Toads*)

(Sac 4; Alterazione)

Sfera	Animale, Vegetale
R. d'azione	30 m
Componenti	V, S, M
Durata	2 round/livello
Tempo di lancio	7

Area d'effetto	1d4 oggetti +1 oggetto/livello entro un cubo di 3 m di lato
Tiro salvezza	nessuno

Durata	speciale
Tempo di lancio	speciale
Area d'effetto	speciale
Tiro salvezza	nega

Il nome di questo incantesimo è in parte improprio: può creare sia rane sia rospi e gli oggetti trasformati sono in realtà pietre o pezzi di legno, non necessariamente rametti o bastoncini. L'incantatore può trasformare 1d4 oggetti, più un pezzo di legno o una pietra per livello di esperienza, in grandi rane o rospi; un sacerdote di 9° livello, per esempio, può trasformare 10–13 oggetti in altrettanti anfibii. Le rane e i rospi attaccano secondo gli ordini del sacerdote.

Gli oggetti di pietra o legno trasformabili non possono essere più grandi di un cubo di 30 centimetri di lato né più piccoli di un pugno e non devono essere lavorati. Gli oggetti impugnati o trasportati da una creatura possono effettuare un tiro salvezza contro metamorfosi usando il valore del possessore.

Il tipo di rana o rospo creato varia, ma un esemplare tipico possiede **DV** 1–1, **CA** 8, **MV** 6 (nuoto 12, balzo 12) e un morso che infligge 1d2 danni. Per ciascun anfibio esiste una probabilità del 10% per livello dell'incantatore, fino a un massimo dell'80% all'8° livello, che sia moderatamente velenoso (veleno di tipo K) e una probabilità del 2% per livello che sia letalmente velenoso (veleno di tipo F).

Per esempio, al 7° livello un risultato compreso tra 1 e 14 indica un anfibio letalmente velenoso, mentre un risultato compreso tra 15 e 70 indica un anfibio moderatamente velenoso. L'incantesimo dura due round per livello dell'incantatore; al termine della durata, tutte le rane e tutti i rospi, vivi o morti, tornano alla forma originale.

Le componenti materiali sono un sassolino, un pezzetto di corteccia e una coscia di rana.

Richiamare esseri delle paludi (*Call Marshland Beings*)

(Sac 4; Evocazione/Attrazione)

Sfera	Animale
R. d'azione	100 m/livello
Componenti	V, S, M

Mediante questo incantesimo, l'incantatore può richiamare presso di sé alcune creature originarie di paludi e acquitrini. Naturalmente l'incantesimo funziona soltanto all'aperto, ma non necessariamente in una palude. L'incantatore comincia la formula e prosegue senza interruzioni finché non compare una creatura richiamata o finché non sono trascorsi due turni. Le parole e i gesti sono semplici e non risultano particolarmente faticosi. Con l'incantesimo può essere richiamato soltanto uno dei tipi di creature indicati di seguito.

Le creature giungono soltanto se si trovano entro il raggio d'azione.

L'incantatore può compiere tre richiami, ogni volta per un tipo diverso. Non appena un richiamo ha successo, non può chiamare un altro tipo di creatura senza lanciare nuovamente l'incantesimo. Il DM consulta la propria mappa dell'area oppure valuta la probabilità che una creatura si trovi entro il raggio in base alla natura del territorio in cui si trova l'incantatore.

Le creature richiamate possono effettuare un tiro salvezza contro incantesimi con una penalità di –4 per resistere alla convocazione. Gli esseri delle paludi che rispondono sono ben disposti verso l'incantatore e gli offrono tutto l'aiuto possibile. Tuttavia, se chi li ha chiamati o uno dei membri del suo gruppo è di allineamento buono, quando arrivano entro 10 metri dall'incantatore o da un individuo buono che lo accompagna possono effettuare un altro tiro salvezza contro incantesimi, questa volta con un bonus di +4.

Se il tiro salvezza riesce, cercano immediatamente di fuggire. In ogni caso, se l'incantatore chiede alle creature evocate di combattere per lui, queste devono effettuare una prova di reazione per la lealtà basata sul Carisma dell'incantatore e sui rapporti avuti in precedenza con lui.

L'incantesimo funziona con le creature palustri neutrali o malvagie, a discrezione del DM, che può quindi aggiungere o modificare liberamente l'elenco.

Se l'incantatore conosce personalmente uno specifico essere delle paludi, può richiamarlo al doppio della distanza normale. In questo caso nessun'altra creatura palustre viene influenzata.

Quando nella tabella è indicata una probabilità percentuale, i bullywug e gli uomini lucertola aggiungono l'1% per livello dell'incantatore. Queste probabilità possono essere usate quando non sono disponibili altre informazioni di campagna sull'area.

Le componenti materiali sono tre scaglie o zampe provenienti da tre diverse specie di rettili, anfibi o pesci.

Creature richiamate	Palude leggera	Palude moderata	Palude densa
3d8 muckdweller	30%	20%	10%
2d6 bullywug o grung	20%	30%	5%
2d4 uomini lucertola	20%	30%	5%
1d4 meazel	5%	10%	5%
1d2 troll	15%	10%	5%
1 cumulo strisciante	1%	10%	20%
1 marl	0%	1%	5%
1 gigante delle nebbie	0%	5%	10%
1 drago nero (categoria d'età 1d4+2)	—	10%	20%

7° livello

Richiamare il froghemoth (*Call Froghemoth*)

(Sac 7; Evocazione/Attrazione)

Sfera	Animale, Evocazione
R. d'azione	10 m
Componenti	V, S, M
Durata	1 round/3 livelli
Tempo di lancio	1 round
Area d'effetto	speciale
Tiro salvezza	nessuno

Questo incantesimo permette all'incantatore di richiamare il terrore delle paludi noto come froghemoth, affinché lo aiuti in battaglia. Per iniziare il lancio, l'incantatore deve gettare 1,5 kg di carne fresca, la componente materiale, in una pozza d'acqua profonda: il froghemoth comparirà da quel punto. Va bene qualsiasi tipo di carne proveniente da qualunque creatura, poiché il froghemoth mangia senza fare distinzioni. Comparirà nel round successivo al completamento del lancio.

Quando arriva, l'incantatore può ordinare al froghemoth di attaccare uno o più bersagli a sua scelta. Il froghemoth continua ad attaccare esclusivamente quelle creature finché non sono morte o finché l'incantatore non indica nuovi bersagli. Se non riceve alcuna indicazione, oppure uccide tutti i bersagli attuali senza che gliene vengano assegnati altri, comincia ad attaccare indiscriminatamente qualsiasi cosa si trovi nelle vicinanze.

Al termine dell'incantesimo, la bestia rimane nella zona ma non accetta più ordini dall'incantatore e attacca qualsiasi creatura vivente nelle vicinanze. Per questo motivo, l'incantesimo viene usato solitamente come diversivo per consentire all'incantatore e al suo gruppo di fuggire.

Se l'incantesimo è già stato lanciato entro un raggio di 16 km nel corso dell'ultimo mese, per ogni lancio esiste una probabilità cumulativa del 10% che il froghemoth riesca a resistere al richiamo.

Froghemoth: CA 4 (tentacoli 2, lingua 6); MV 4, nuoto 8; DV 16; #ATT 1 o 4; THACO 5; Danni 5d10 (morso), 4 × 1d4+4 (tentacoli); AS inghiottire (con un 19 o 20 naturale quando attacca con la lingua; 4d4 danni/round nello stomaco), stritolamento (tentacoli); DS immune al fuoco, subisce soltanto 1 PF per dado di danno dagli attacchi elettrici (che lo rallentano per 1 round), subisce metà danni dalle armi contundenti; AL N; TAGLIA E (alto 5,5 m); ML 19; PE 21.000; *Monstrous Compendium Annual*, vol. II, p. 59.

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.

Progetto originale: [Monster Mythology Update Project](#) su EN World

Sito dell'autore: [AuldDragon's AD&D Blog](#)

Traduzione italiana a cura di [dragonslair.it](#)