

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY



Mostri

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Mostri v1.0

Prima Stampa—Novembre 2020



Writing, editing, layout: Gavin Norman

Cover art: Stefan Poag

Interior art: Jerry Boucher, Chris Huth, Mark Lyons, Chris Malec, Stefan Poag, Frank Scacalossi

Edizione italiana a cura di Need Games

Direttore editoriale: Nicola Degobbis

Supervisione: Nicola Degobbis

Curatore di linea: Andrea Rossi

Traduzione: Roberto Autuori

Revisione: Alberto Orlandini

Impaginazione: Davide Ruini

Cacciatori di errori: Nicola Degobbis, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Andrea Rossi, Piercarlo Serena



**NECROTIC
GNOME**



**NEED
GAMES!**

Testo e design © Gavin Norman 2020. Copertina © Stefan Poag 2020. Illustrazioni a pagg. 4, 5, 9, 11, 16, 27 (in alto), 30, 35, 47 © Jerry Boucher 2020; a pag. 10 © Chris Huth 2020; a pagg. 13, 39 © Mark Lyons 2020; a pagg. 1, 17, 20, 25, 27 (in basso), 31, 34, risguardo posteriore © Chris Malec 2020; a pagg. 14, 37, 44 © Stefan Poag 2020; a pagg. 6, 8, 19, 23, 24, 28, 33 © Frank Scacalossi 2020. Dimitri © Fontalicious – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com. Economica © TipoType – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com. Edizione italiana stampata in Lituania.

SOMMARIO

Introduzione	3	Ghast	18	Osservatore Oscuro	35
Mostri Advanced	3	Golem	18	Otyugh	35
Manuali Necessari	3	Gorilla	19	Pesce Gigante	36
Mostri	4	Gullygug	19	Peryton	36
Abitatore del Profondo	4	Hulker	20	Poltergeist	36
Alga Strangolante	4	Ifrit (Maggiore)	20	Prole del Verme	37
Altomanto	5	Incubo	21	Pseudodrago	37
Anfisbena	5	Inseguitore Strisciante	21	Ragno Gigante	38
Ankheg	5	Ippocampo	21	Rakshasa	39
Banshee	6	Ippopotamo	21	Rana Gigante	39
Belve Uncinate	6	Jinn (Maggiore)	22	Redivivo	40
Brownie	6	Krell	22	Remorhaz	40
Bulette	6	Lamia	23	Rospo Gigante	40
Cane	7	Lampreda Gigante	23	Sahuagin	41
Caravella Gigante	7	Larva della Putrefazione	23	Satiro	41
Cariatide	7	Leprecauno	24	Scorpionide	41
Catoblepa	8	Leucrotta	24	Scorticatore Mentale	42
Cavaliere Demoniaco	8	Lich	25	Sepolto	42
Cavalluccio		Locathah	26	Serpente Marino	
Marino Gigante	9	Lucertola Gigante	26	(Maggiore)	42
Coatl	9	Lumaca Gigante	27	Sfinge	43
Cumulo Strisciante	10	Lumaca Sferzante	27	Sottomanto	43
Cuspide Letale	10	Lupo Invernale	27	Spora Gassosa	43
Demonio d'Acqua	10	Malfera	28	Svirfneblin	44
Disincantatore	11	Mantide Gigante	28	Tarrasque	44
Drago	11	Mantideo	28	Tartaruga Gigante	45
Drago Multicromatico	13	Marinide	29	Titano	46
Dragonne	13	Megera	29	Uomo Sciacallo	46
Drider	14	Merrow	30	Vespa Gigante	46
Drow	14	Miconide	30	Xorn	47
Duergar	15	Mimic	30	Yeti	47
Ettin	15	Muffa Marrone	31	<u>Tabelle degli Incontri</u>	48
Fantasma	15	Mutoide	31	Dungeon	48
Fauce Gorgogliante	16	Necrofidio	32	Terre Selvagge	50
Fenice	16	Occhio Abissale	32	<u>Open Game License</u>	54
Fungo Violaceo	16	Occhio del Terrore	33	Indice dei	
Fuoco Fatuo	17	Ofidiano	34	Mostri per Tipo	56
Fustigatore	17	Omuncolo	34		

INTRODUZIONE

MOSTRI ADVANCED

L'edizione Advanced degli anni '80 del GdR fantasy più popolare al mondo è amata dai giocatori old-school per la sua miriade di mostri bizzarri e meravigliosi, nonché per quel delizioso gusto esoterico che permea ogni pagina.

Questo manuale introduce in *Old-School Essentials* una selezione di quelle creative, meravigliose e terribili mostruosità, tutte attentamente adattate al livello di potere e complessità del gioco.

Tiri Salvezza

Alcuni mostri di questo manuale effettuano tiri salvezza come una classe del personaggio di un particolare livello. I valori dei loro tiri salvezza sono quindi stati ricavati dall'apposita tabella della classe corrispondente, piuttosto che da quella dei mostri standard.

In questo caso, la classe e il livello sono indicati tra parentesi dopo il punteggio dei tiri salvezza.

Persone

I seguenti mostri di questo manuale sono classificati come "persone" per quanto riguarda gli effetti magici: abitatore del profondo, brownie, drow, duergar, gullygug, leprecauno, marinide, megera marina, miconide, mutoide, omuncolo, osservatore oscuro, sahuagin, svirfneblin.

Ringraziamenti

Agli intrepidi revisori che hanno aiutato a far brillare questo manuale: Chris Barnes, Ryan Frans, Cory Gahsman, Daniel Harkins, Robert Mackie, Matt Morrisette, Michael Ramoneda, Thorin Thompson, Shawn Witham.

MANUALI NECESSARI

Old-School Essentials Classic Fantasy: questo manuale è un supplemento per il gioco *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Advanced Fantasy: Regole di Ambientazione: vi si trovano le descrizioni delle classi a cui si fa occasionalmente riferimento in questo manuale. Per esempio, alcuni profili includono individui dotati di capacità di determinate classi. Se non si usa questo volume, sostituire tali capacità con quelle delle classi alternative indicate.

Un Appunto su Diavoli e Demoni

Diavoli e demoni erano presenti nei manuali originali dei mostri Advanced, ma non sono stati qui inclusi poiché verranno compresi in un futuro supplemento interamente dedicato ai diabolici abitanti degli altri piani.

MOSTRI

Abitatore del Profondo

Umanoidi anfibi con squame, teste da pesce e dita lunghe e palmate. Un tempo vivevano sulle coste e combattevano con gli umani; oggi si incontrano solo nel Sottosuolo, in profonde caverne e mari sotterranei.

CA 5 [14], **DV** 3 (13pf), **Att** 2 × artiglio (1d4+1) o 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THAC0** 17 [+2], **MV** 27 m (9 m) / 54 m (18 m) nuotando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 55 (leader: 175, chierico 125, prete monarca: 1.750), **NA** 2d12 (4d10×10), **TT** M, S

- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Odiano il sole:** -1 ai tiri per colpire in piena luce diurna.
- ▶ **Immunità al veleno:** qualsiasi tipo di veleno non li danneggia.
- ▶ **Resistenza alla magia:** immuni a illusioni, sonno, charme e incantesimi di blocco.
- ▶ **Leader:** i gruppi sono guidati da un abitatore con 5 DV (22pf).
- ▶ **Chierici:** ogni 25 abitanti c'è un prete (o sacerdotessa) del mare con 4 DV e le capacità da chierico caotico di 4° livello.
- ▶ **Prete monarca:** guida una comunità di oltre 200 abitanti, ha 8 DV e capacità da chierico caotico di 10° livello.
- ▶ **Odiano gli scorticatori mentali:** li attaccano a vista.
- ▶ **Schiavi e sacrifici:** fanno schiavi gli altri umanoidi (specie gli umani) e li sacrificano a un dio alieno.
- ▶ **Commercio:** a volte emergono in notti di luna piena per commerciare con i villaggi costieri, offrendo metalli rari e gemme in cambio di vittime sacrificali o unioni con gli umani.



Alga Strangolante

Alghe elastiche lunghe 3 m che cercano prede vive. Crescono nei mari caldi.

CA 5 [14], **DV** 3* (13pf), **Att** 2 × afferrare (1d4 + intralcio), **THAC0** 17 [+2], **MV** 0 m (0 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7 **AL** Neutrale, **PX** 50, **NA** 0 (3d4), **TT** U

- ▶ **Intralcio:** la vittima colpita è intralciata e subisce 1d4 danni automatici a ogni round successivo. Può effettuare una prova di FOR a round per scappare.
- ▶ **Ammasso:** ogni alga è considerata un mostro a sé stante, ma gli ammassi sono controllati da un singolo “cervello” semintelligente nel fondale.

Altomanto

Mostruosità simili a mante, non senzienti e carnivore. Si appendono ai soffitti e planano sulle prede sfruttando le sacche di gas nei loro corpi. Vivono esclusivamente sottoterra.

CA 5 [14], DV 10* (45pf), Att 1 × asfissia (1d6), THACO 11 [+8], MV 2,7 m (90 cm) / 27 (9 m) planando, TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 12, AL Neutrale, PX 1.600, NA 1 (0), TT C

- ▶ **Sorpresa:** con 1–4, grazie al ventre simile a pietra.
- ▶ **Si appendono:** possono strisciare lungo muri e soffitti.



- ▶ **Asfissia:** colpiscono chiunque si trovi nell'area quadrata di 6 m su cui planano. Effettuano un singolo tiro per colpire e lo confrontano con la CA di tutti i bersagli.
- ▶ **Vittime intrappolate:** non possono muoversi, subiscono 1d6 danni automatici per round. Possono attaccare solo se impugnano armi corte (ad es. pugnali, spade corte) quando vengono intrappolate.

Anfisbena

Grossi serpenti di 2,4 m, con una testa a ogni estremità. Vivono ovunque, tranne in climi estremi. Attaccano in genere solo se costretti o sorpresi.

CA 3 [16], DV 6* (27pf), Att 2 × morso (1d3 + veleno), THACO 14 [+5], MV 36 m (12 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 8, AL Neutrale, PX 500, NA 1d3 (1d3), TT Nessuno

- ▶ **Veleno:** letale (tiro salvezza contro veleno).
- ▶ **Immunità al freddo:** il freddo non li danneggia.

Ankheg

Insetti scavatori (lunghi 3–6 m) con molte zampe, gusci robusti e lucenti occhi neri. Si nutrono di terra, ma non disdegnano la carne fresca. Vivono in foreste e terre fertili.

CA 2 [17], DV Da 3** a 8** (13/18/22/27/31/36pf), Att 1 × morso (3d6 + acido) o 1 × schizzo acido (4d8), THACO In base ai DV (da 17 [+2] a 12 [+7]), MV 36 m (12 m) / 18 m (6 m) scavando, TS In base ai DV, ML 9, AL Neutrale, PX 65/175/425/725/1.250/1.750, NA 1d6 (1d6), TT C

- ▶ **Imboscata:** si nascondono sottoterra ed emergono quando qualcuno cammina sopra di loro.
- ▶ **Acido:** causa 1d4 danni per round, finché non viene lavato via o la vittima muore.
- ▶ **Schizzo acido:** una volta al giorno, possono sputare acido digestivo fino a 9 m. **Tiro salvezza contro soffio** per dimezzare i danni.



Banshee

Spiriti incorporei di donne tornate dalla morte per causare sofferenza ai viventi. Infestano le brughiere desolate.

CA 0 [19], DV 7* (31pf), Att 1 × tocco (1d8) o 1 × urlo (morte), THACO 13 [+6], MV 45 m (15 m), TS M8 B9 P10 S10 I12 (7), ML 12, AL Caotico, PX 850, NA 1 (1), TT D

► **Non-morte:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.

► **Immunità all'energia:** freddo e fulmine non le danneggiano.

► **Urlo:** chi si trova entro 9 m deve superare un **tiro salvezza contro morte** per non morire. Possono usarlo una volta al giorno e solo di notte.

► **Origine:** secondo le leggende, sono gli spiriti di elfe perfide.

Belva Uncinata

Voraci mostri bipedi alti 2,7 m, con becchi d'avvoltoio, carapaci e braccia che terminano in terribili uncini. Cacciano voracemente in branco nelle profondità della terra.

CA 2 [17], DV 5 (22pf), Att 2 × artiglio (1d8), THACO 15 [+4], MV 27 m (9 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 8, AL Caotico, PX 175, NA 2d6 (0), TT K

► **Acuto senso dell'udito:** vengono sorpresi solo con 1.

► **Linguaggio:** non parlano, ma comunicano tra loro con inquietanti schiocchi del carapace.

Brownie

Timidi umanoidi alti 45 cm, imparentati con folletti e halfling, amichevoli verso le creature legali. Vivono in campi tranquilli.

CA 3 [16], DV ½ (2pf), Att 1 × coltello (1d3), THACO 19 [0], MV 36 m (12 m), TS M6 B7 P9 S11 I9 (Chierico 9), ML 7, AL Legale, PX 5, NA 3d6 (5d8), TT S

► **Sorpresa:** mai sorpresi.

► **Porta dimensionale:** una volta al giorno, possono teletrasportarsi in un luogo conosciuto entro 108 m.

► **Ventriloquio:** possono proiettare la voce da qualsiasi luogo od oggetto (ad es. statua o animale) entro 18 m.

► **Luci danzanti:** possono evocare luci splendenti entro 18 m.

Bulette

Rettili lunghi 4,5 m, con gusci duri, fauci enormi e pinne da squalo sul dorso. Sono ghiotti di carne di cavalli e umanoidi (eccetto gli elfi). Amano snidare gnomi e halfling dalle loro dimore.

CA 0 [19], DV 9* (40pf), Att 1 × morso (4d12), 2 × artiglio (3d6), THACO 12 [+7], MV 45 m (15 m) / 9 m (3 m) scavando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (9), ML 11, AL Neutrale, PX 1.600, NA 0 (1d2), TT Nessuno

► **Famelici:** attaccano ogni essere vivente.

► **Guizzo:** se messi alle strette, possono balzare in avanti di 6 m e attaccare con 4 artigli.

► **Piastre corazzate:** situate sul collo, possono essere usate per creare scudi magici.

► **Origine:** si dice siano frutto degli esperimenti di un mago, ottenuti incrociando tartarughe, armadilli e demoni.

Cane

Carnivori che cacciano in branco. Molte specie sono addomesticate.

Cane da Caccia

Specie addomesticate, scelte per il loro istinto e l'eccellente senso dell'olfatto.

CA 7 [12], DV 1+2 (6pf), Att 1 × morso (1d6), THACO 18 [+1], MV 54 m (18 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 10, AL Neutrale, PX 15, NA 0 (0), TT Nessuno

- **Seguono le tracce:** con il fiuto. È raro che perdano la pista.
- **Comando:** addestrati ad attaccare per ordine del padrone.
- **Addomesticati:** non si incontrano allo stato brado, ma si possono di solito acquistare per 17 mo.

Cane da Guerra

Grosse specie addomesticate, scelte per taglia e ferocia.

CA 6 [13], DV 2+2 (11pf), Att 1 × morso (2d4), THACO 17 [+2], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 10, AL Neutrale, PX 25, NA 0 (0), TT Nessuno

- **Armatura:** indossano in genere collari chiodati e armature leggere di cuoio. Senza, la CA scende a 8 [11].
- **Comando:** addestrati ad attaccare per ordine del padrone.
- **Domestico:** non si incontrano allo stato brado, ma si possono di solito acquistare per 25 mo (50 mo con armatura).

Cane Selvatico

I branchi di cani selvatici si trovano nelle terre selvagge o, di rado, nelle grotte.

CA 7 [12], DV 2 (9pf), Att 1 × morso (1d6), THACO 18 [+1], MV 54 m (18 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 6 (8 per grossi branchi), AL Neutrale, PX 20, NA 2d6 (3d6), TT Nessuno

- **La forza sta nel numero:** i branchi di almeno 4 esemplari hanno morale 8, ma questo bonus è perso se vengono ridotti a meno di metà del numero originale.

Caravella Gigante

Enormi creature marine trasparenti, che galleggiano appena sotto la superficie dei mari caldi. Hanno 40 tentacoli lunghi 30 m che ciondolano nell'acqua in cerca di preda.

CA 9 [10], DV 4** (18pf), Att Da 1 a 40 × tentacolo (1d10 + paralisi), THACO 16 [+3], MV 4,5 m (1,5 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 8, AL Neutrale, PX 175, NA 0 (1d10), TT Nessuno

- **Sorpresa:** con 1-5, essendo praticamente invisibili.
- **Tentacoli:** ogni creatura entro 30 m può essere attaccata da 1d4 tentacoli per round.
- **Paralisi:** dura 1d10 round (**tiro salvezza contro paralisi per resistere**).
- **Vittime uccise:** vengono trascinate nel corpo e digerite nel corso di 3d4 turni.
- **Tagliare i tentacoli:** un attacco che causi 1 o più danni mozza un tentacolo.

Cariatide

Pilastri alti 2,1 m, scolpiti nella pietra come donne guerriere. Vengono creati da potenti incantatori per proteggere luoghi e oggetti.

CA 4 [15], DV 5 (22pf), Att 1 × spada (2d4), THACO 15 [+4], MV 18 m (6 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 12, AL Neutrale, PX 175, NA 1d12 (1d12), TT Nessuno

- **Sorpresa:** con 1-4, poiché somigliano a colonne di pietra.
- **Si attivano:** a determinate condizioni. Ritornano colonne se uccise o se esaurisce la funzione di difesa.
- **Riducono il danno:** di metà dalle armi non magiche.
- **Frantumano le armi:** che le colpiscono con il 25% di probabilità. Le armi magiche riducono questo valore del 5% per "incremento" (ad es. 20% se +1).

Catoblepa

Creature da incubo con una lunga coda con punte ossee, corpo rigonfio da bufalo, collo lungo e sottile e un'orrida testa da cinghiale. Vivono nelle paludi.

CA 7 [12], **DV** 7** (31pf), **Att** 1 × coda (1d6 + stordisce), 1 × sguardo (morte), **THAC0** 13 [+6], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 1.250, **NA** 0 (1d3), **TT** C

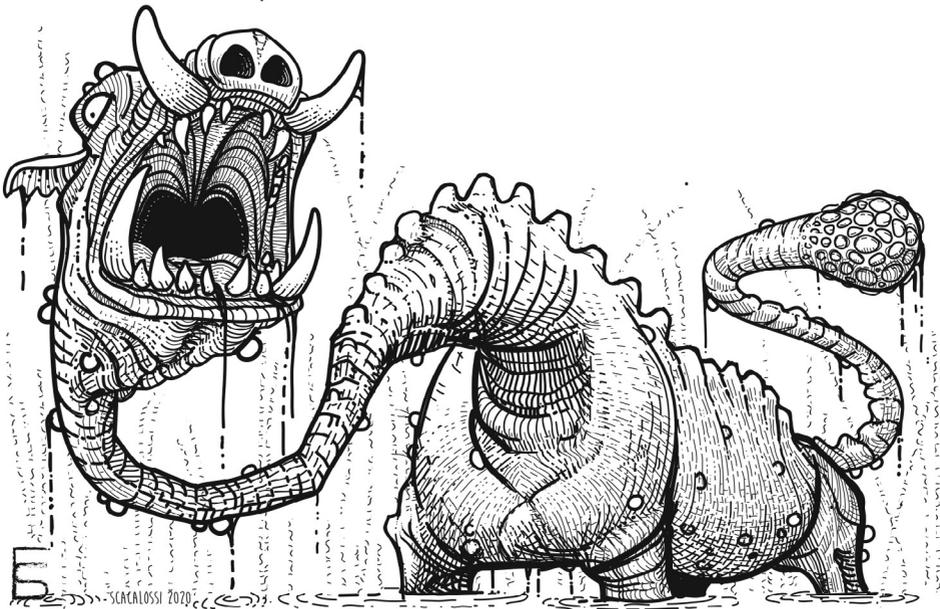
- ▶ **Sorpresa:** con 1, un personaggio a caso ne incrocia lo sguardo.
- ▶ **Colpi stordenti:** un personaggio colpito dalla coda deve superare un **tiro salvezza contro paralisi (con bonus +4)** per non essere gettato a terra e stordito (incapace di muoversi o agire) per 1d6 round.
- ▶ **Sguardo letale:** probabilità di 1-su-4 ogni round che alzino la testa per usarlo. Un personaggio entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro morte** per non morire.
- ▶ **Incrociare lo sguardo:** provoca morte istantanea senza tiro salvezza.

Cavaliere Demoniaco

Guerrieri sacri sedotti da poteri oscuri, divenuti non-morti di grande potere e malvagità. Vivono in fortezze spettrali costruite in vita o per ordine dei loro nuovi padroni.

CA 0 [19], **DV** 10*** (45pf), **Att** 1 × spada magica (1d8+6) o 1 × magia, **THAC0** 11 [+8], **MV** 36 m (12 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 3.000, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).
- ▶ **Aura di paura:** chiunque si avvicini entro 1,5 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o scappare a velocità massima per 10 round, con il 50% di probabilità di lasciar cadere ciò che impugna.
- ▶ **Individuare creature invisibili:** entro 18 m.
- ▶ **Comandare non-morti:** possono piegare al proprio volere quelli privi di senno.



- ▶ **Poteri magici:** una volta al giorno ciascuno:
 - a. **Dissolvi magie:** mette fine agli incantesimi non istantanei in un'area cubica con spigolo di 6 m.
 - b. **Palla di fuoco:** 14d6 danni in un'area entro 72 m con raggio di 6 m. **Tiro salvezza contro incantesimi** per dimezzare.
 - c. **Muro di ghiaccio:** fino a 120 m², dura 12 turni. Blocca le creature con meno di 4 DV. Chi ha 4+ DV può sfondarlo, ma subisce 1d6 danni.
- ▶ **Resistenza alla magia:** +4 ai tiri salvezza contro magia.
- ▶ **Riflettore incantesimi:** 10% di farlo contro chi li lancia.
- ▶ **Stalloni:** in genere cavalcano gli incubi (vedere *pag. 21*).
- ▶ **Spada magica:** ferisce le creature invulnerabili agli attacchi normali. Ha una maledizione che colpisce i non caotici che la impugnano.

Cavalluccio Marino Gigante

Cavallucci marini lunghi 4,5 m, che brucano piante subacquee. Sono timidi e facili a spaventarsi. Vivono in piccole mandrie in tutte le acque tranne quelle più fredde.

CA 7 [12], **DV** 3 (13pf), **Att** 1 × cornata (1d4+1), **THACO** 17 [+2], **MV** 63 m (21 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 5 (8 se cavalcati), **AL** Neutrale, **PX** 35, **NA** 0 (1d20), **TT** Nessuno

- ▶ **Fuga:** possono scappare al doppio della velocità per 10 round.
- ▶ **Cavalcature:** spesso usati come cavalcature da locathah (*pag. 26*), marinidi (*pag. 29*) e tritoni (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*).



Coatl

Serpenti alati e piumati (lunghi 3,6 m) di grande intelligenza e potere magico. Vivono nelle giungle calde, dove gli abitanti li considerano dèi.

CA 4 [15], **DV** 9**** (40pf), **Att** 1 × morso (1d6 + veleno + stritolamento), **THACO** 12 [+7], **MV** 18 m (6 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (9), **ML** 9, **AL** Legale, **PX** 3.700, **NA** 1d4 (1d4), **TT** B, I

- ▶ **Veleno:** letale (**tiro salvezza contro veleno**).
- ▶ **Stritolamento:** se il morso va a segno, avvolgono la vittima e iniziano a stringere, infliggendo 2d4 danni automatici immediatamente e nei round successivi.
- ▶ **Mutaforma:** possono assumere le sembianze di una persona o di un animale.
- ▶ **Lanciare incantesimi:** tirare 1d10. Con 1–4, lanciano incantesimi come un mago di 5° livello; con 5–8, come un chierico di 7° livello; con 9–10, come entrambi (vedere le liste degli incantesimi in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).
- ▶ **Linguaggi:** Comune, più quelli di uccelli e serpenti.

Cumulo Strisciante

Mostri vegetali semintelligenti di forma vagamente umanoide (alti 2,7 m), coperti di piante semidecomposte. Vivono in paludi dimenticate e sotterranei umidi.

CA 3 [16], **DV** 9* (40pf), **Att** 2 × pugni a randello (2d8), **THAC0** 12 [+7], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 1.600, **NA** 1d3 (1d3), **TT** B

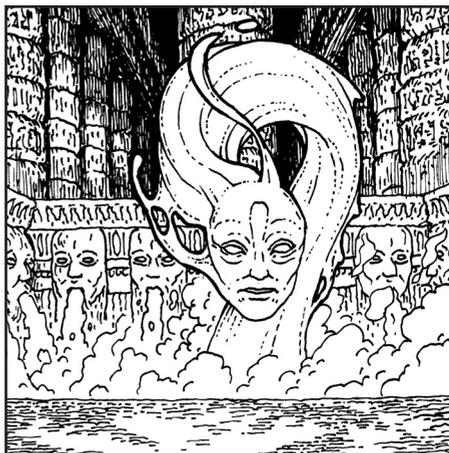
- ▶ **Soffocamento:** chi viene colpito da entrambi i pugni nello stesso round, viene avvinghiato dalle radici e soffoca in 2d4 round. Può liberarsi solo se il mostro muore.
- ▶ **Riducono il danno delle armi:** di metà.
- ▶ **Immunità al fuoco:** essendo ricoperti di melma, il fuoco non li danneggia.
- ▶ **Crescita fulminea:** guadagnano 1 DV se danneggiati dai fulmini.
- ▶ **Colano:** possono appiattirsi per oltrepassare piccoli pertugi.

Cuspide Letale

Mostri carnivori non intelligenti simili a stalattiti. Sono lunghi 30–90 cm e pendono dai soffitti delle caverne.

CA 3 [16], **DV** Da 1 a 4 (4/9/13/18pf), **Att** 1 × lasciarsi cadere (1d6 per DV), **THAC0** In base ai DV (da 19 [0] a 16 [+3]), **MV** 2,7 m (90 cm), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1–2), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 10/20/30/75, **NA** 3d6 (0), **TT** Nessuno

- ▶ **Si confondono con la roccia:** indistinguibili da normali stalattiti.
- ▶ **Si lasciano cadere:** quando percepiscono suoni o calore. Se mancano il bersaglio, strisciano di nuovo verso il soffitto.

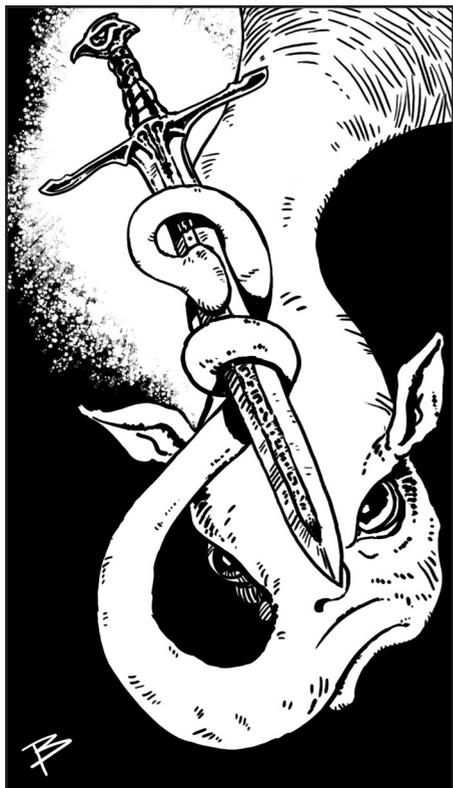


Demonio d'Acqua

Spiriti maligni che abitano negli specchi d'acqua. Assumono la forma di serpenti e attaccano chi si avvicina.

CA 4 [15], **DV** 3+3* (16pf), **Att** 1 × colpo (afferra), **THAC0** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 75, **NA** 1d3 (1d3), **TT** I

- ▶ **Si formano:** in 2 round.
- ▶ **Afferrano:** la vittima deve superare un **tiro salvezza contro paralisi** o essere trascinata sott'acqua.
- ▶ **Vittime sommerse:** subiscono 1d4 danni automatici ogni round e devono superare un **tiro salvezza contro morte** per non svenire. Chi sviene muore in 3 round.
- ▶ **Resistenza alle armi affilate:** subiscono solo 1 danno.
- ▶ **Tornano dalla morte:** se uccisi (0pf), si riformano in 2 round con il massimo dei pf.
- ▶ **Resistenza all'energia:** il freddo li paralizza per 1d3 round (senza danni). Dimezzano i danni da fuoco.
- ▶ **Ucciderli per sempre:** solo con la magia (ad es. *dissolvi il male*, *purificare cibo e acqua*).
- ▶ **Vincolati all'acqua:** devono rimanervi.
- ▶ **Comandano gli elementali dell'acqua:** 50% di probabilità che prendano il controllo di un elementale entro 9 m.



Disincantatore

Creature blu chiaro simili a dromedari, intelligenti, traslucide e con lunghe proboscidi. Si nutrono di energia magica.

CA 5 [14], DV 5* (22pf), Att 1 × proboscide (disincantamento), THACO 15 [+4], MV 36 m (12 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 7, AL Neutrale, PX 300, NA 1d2 (0), TT Nessuno

- ▶ **Individuare oggetti magici:** fino a 18 m. Possono capirne la potenza.
- ▶ **Attaccano gli oggetti magici:** più potenti nelle vicinanze. Quelli piccoli o nascosti (ad es. anelli o pozioni in uno zaino) impongono -4 al tiro per colpire.
- ▶ **Disincantamento:** gli oggetti colpiti dalla proboscide perdono la loro magia.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

Drago

Un'antica, fiera razza di gigantesche lucertole alate e carnivore. Esistono molte sottospecie di drago, che si distinguono spesso per il colore delle scaglie. Tutti i draghi depongono uova e accumulano tesori nelle loro tane, lontano dai luoghi della civiltà umana.

- ▶ **Comportamento:** i draghi neutrali possono ignorare gli umani o attaccarli. I draghi legali possono aiutare gruppi degni di tale onore.
- ▶ **Orgoglio:** i draghi sono estremamente orgogliosi e sempre sensibili all'adulazione.
- ▶ **Schema di attacco:** il primo attacco di un drago è sempre con il soffio, quindi soffia nuovamente o usa i suoi attacchi in mischia (stesse probabilità per le due opzioni).
- ▶ **Soffio:** può essere usato fino a tre volte al giorno. Forme:
 - a. **Nube:** lunga 15 m, larga 12, alta 6.
 - b. **Cono:** largo 60 cm alla bocca e 9 m all'estremità.
 - c. **Getto:** largo 1,5 m per tutta la lunghezza.

▶ **Immunità all'energia:** sono immuni al loro soffio o a versioni inferiori di esso. Superano automaticamente i tiri salvezza contro forme di attacco simili. (Per esempio, un drago d'argento è immune al freddo non magico e subisce metà del danno da una *bacchetta del freddo*.)

▶ **Linguaggio e incantesimi:** alcuni draghi sono in grado di parlare (la loro lingua e il Comune). La probabilità è indicata per sottospecie. Quelli in grado di parlare possono anche lanciare incantesimi da mago selezionati a caso (secondo la quantità e il livello indicato).

▶ **Addormentati:** la possibilità che un drago stia dormendo quando viene incontrato a terra è indicata per sottospecie. Un drago addormentato può essere attaccato per 1 round con un bonus di +2 ai tiri per colpire. È possibile che i draghi a volte facciano solo finta di dormire!

▶ **Tane:** un drago tiene sempre il suo tesoro in una tana ben nascosta, che rimane raramente incustodita.

► **Sottomissione:** si arrendono se ridotti a 0pf da attacchi non letali (vedere *Sottomissione, Altre Situazioni di Combattimento* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*), ammettendo di essere stati sconfitti. (Il danno da sottomissione non riduce il danno inferto dal soffio.) Se l'opportunità si presenta o gli viene dato un ordine suicida, un drago sottomesso può cercare di scappare o attaccare i suoi carcerieri. Può essere venduto per una somma massima di 1.000 mo per pf.

► **Età:** i punteggi seguenti descrivono draghi di taglia media. I draghi più giovani possono avere fino a 3 DV in meno e $\frac{1}{4}$ o $\frac{1}{2}$ del tesoro. Draghi più vecchi possono avere fino a 3 DV in più e il doppio del tesoro.

Drago d'Argento

Vivono tra nubi e sui picchi montani.

CA -1 [20], DV 10** (45pf), Att [2 × artiglio (1d6), 1 × morso (4d8)] o soffio, THACO 11 [+8], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M6 B7 P8 S8 I10 (10), ML 10, AL Legale, PX 2.300, NA 1d4 (1d4), TT H

► **Soffio:** sono di freddo da 24 m (tutto ciò che si trova nell'area subisce danni pari ai pf attuali del drago; **tiro salvezza contro soffio** per dimezzare) o nube di gas paralizzante (**tiro salvezza contro soffio** o paralisi per 9 turni).

► **Linguaggio e incantesimi:** 50%; 3 × 1° livello, 3 × 2° livello, 3 × 3° livello.

► **Addormentati:** 10%.

► **Mutaforma:** possono assumere le sembianze di una persona o di un animale.

Drago di Bronzo

Vivono nei pressi di grandi laghi e mari.

CA 0 [19], DV 9** (40pf), Att [2 × artiglio (1d6+1), 1 × morso (3d8)] o soffio, THACO 12 [+7], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (9), ML 9, AL Neutrale, PX 2.300, NA 1d4 (1d4), TT H

► **Soffio:** getto di fulmini lungo 30 m (tutto ciò che si trova nell'area subisce danni pari

ai pf attuali del drago; **tiro salvezza contro soffio** per dimezzare) o nube di gas repellente (**tiro salvezza contro soffio** o si viene respinti di 18 m ogni round per 6 round).

► **Linguaggio e incantesimi:** 40%; 4 × 1° livello, 2 × 2° livello.

► **Addormentati:** 20%.

► **Mutaforma:** possono assumere le sembianze di una persona o di un animale.

Drago d'Ottone

Vivono in deserti e regioni sabbiose.

CA 1 [18], DV 7** (31pf), Att [2 × artiglio (2d4), 1 × morso (3d6)] o soffio, THACO 13 [+6], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (7), ML 8, AL Neutrale, PX 1.250, NA 1d4 (1d4), TT H

► **Soffio:** sono di gas soporifero da 21 m (**tiro salvezza contro soffio** o sonno per 4d4 turni) o nube di gas spaventoso (**tiro salvezza contro soffio** o fuga per 2 turni).

► **Linguaggio e incantesimi:** 20%; 4 × 1° livello.

► **Addormentati:** 40%.

Drago di Rame

Vivono in regioni calde, secche e rocciose.

CA 0 [19], DV 8** (36pf), Att [2 × artiglio (1d4), 1 × morso (3d6)] o soffio, THACO 12 [+7], MV 27 m (9 m) / 72 m (24 m) volando, TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 9, AL Neutrale, PX 1.750, NA 1d4 (1d4), TT H

► **Soffio:** getto d'acido lungo 18 m (tutto ciò che si trova nell'area subisce danni pari ai pf attuali del drago; **tiro salvezza contro soffio** per dimezzare) o nube di gas rallentante (**tiro salvezza contro soffio** o ci si muove a velocità dimezzata e si agisce solo una volta ogni 2 round per 6 round).

► **Linguaggio e incantesimi:** 30%; 3 × 1° livello, 3 × 2° livello.

► **Addormentati:** 30%.

Drago Multicromatico

Colossali draghi femmine, assolutamente malvagie, con cinque teste di colori diversi. Vivono nei dungeon più profondi.

CA -1 [20], **DV** 16*** (72pf), **Att** 5 × morso (danno in base alla testa) o soffio, 1 × pungiglione caudale (1d6 + veleno), **THAC0** 8 [+11], **MV** 18 m (6 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M2 B3 P4 S3 I6 (16), **ML** 11, **AL** Caotico, **PX** 4.200, **NA** 1 (1), **TT** H×2

► **Veleno:** letale (**tiro salvezza contro veleno**).

► **Testa bianca:** il morso infligge 2d8. Il soffio è un cono di freddo lungo 24 m, largo 60 cm alla bocca e 9 m all'estremità.

► **Testa nera:** il morso infligge 2d10. Il soffio è un getto d'acido lungo 18 m e largo 1,5.

► **Testa verde:** il morso infligge 3d8. Il soffio è una nube di cloro gassoso, lunga 15 m, larga 12 e alta 6.

► **Testa blu:** il morso infligge 3d10. Il soffio è un getto di fulmini lungo 30 m e largo 1,5.

► **Testa rossa:** il morso infligge 4d8. Il soffio è un cono di fuoco lungo 27 m, largo 60 cm alla bocca e 9 m all'estremità.

► **Soffi:** ogni testa può soffiare una volta al giorno. Tutto ciò che si trova nell'area subisce danni pari ai pf attuali del drago (**tiro salvezza contro soffio** per dimezzare).

► **Linguaggi:** Comune e draconico.

► **Incantesimi da mago:** 2 × 1° livello (testa bianca), 2 × 2° livello (testa nera), 2 × 3° livello (testa verde), 2 × 4° livello (testa blu), 2 × 5° livello (testa rossa).

► **Abbatte le teste:** ogni testa viene resa incapace di nuocere (non può attaccare, soffiare o lanciare incantesimi) ogni 10 o più pf di danno subito.

► **Rigenerare le teste:** se incapaci di nuocere, si rigenerano in 1 giorno.

► **Addormentate:** 10%. Se addormentate, possono essere attaccate per 1 round con +2 ai tiri per colpire.

► **Unica:** si dice che esista un solo drago multicromatico, la regina di tutti i draghi cromatici.



Dragonne

Piccoli draghi (1,5 m al garrese) con scaglie bronzee, piccole ali e testa di leone. Temuti per lo spaventoso ruggito.

CA 3 [16], **DV** 8* (36pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), [1 × morso (4d6) o 1 × ruggito], **THAC0** 12 [+7], **MV** 45 m (15 m) / 27 m (9 m) volando, **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 1.200, **NA** 1 (1d4), **TT** E

► **Ruggito:** tutto ciò che si trova entro 36 m deve effettuare un **tiro salvezza contro paralisi** o essere indebolito (-2 ai tiri per colpire) per 2d6 round. Personaggi entro 9 m che falliscono il tiro salvezza sono anche assordati per la stessa durata.

► **Frequenza del ruggito:** al massimo una volta ogni 3 round.

► **Volò limitato:** le piccole ali permettono di volare al massimo per 3 turni.

► **Linguaggi:** draconico e lingua delle sfingi.



Drider

Mostruosità ibride con 8 zampe da ragno gigante e corpo e testa di un drow, orribilmente rigonfi. Sono in realtà drow che si sono sottoposti a un rituale per divenire servitori della loro divinità ragno. Cacciano nelle grotte del Sottosuolo e bevono il sangue delle vittime paralizzante.

CA 3 [16], **DV** 6*** (27pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma) o 1 × morso (1d4 + veleno), **THAC0** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P11 S13 I10 (Drow 6), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 950, **NA** 1d4 (1d4), **TT** L

- ▶ **Inseguono:** spesso la preda per colpire al momento giusto.
- ▶ **Armi:** spade, asce, archi.
- ▶ **Veleno:** paralisi per 1d2 turni (**tiro salvezza contro veleno con penalità di -2**).
- ▶ **Incantesimi divini:** lanciano incantesimi come drow di 6° livello (vedere *Advanced Fantasy: Regole di Ambientazione*).
- ▶ **Ragni:** probabilità di 1-su-10 che siano accompagnati da 2d6 ragni giganti.

Drow

Magri semiumani fatati con orecchie a punta, pelle corvina e capelli bianchi o argentati, noti anche come *elfi oscuri*. Vivono nelle profondità del Sottosuolo e venerano strani dèi sotterranei.

CA 5 [14], **DV** 1+1* (5pf), **Att** 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), **THAC0** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P13 S15 I12 (Drow 1), **ML** 8 (10 con un leader), **AL** Neutrale, **PX** 19, **NA** 1d4 (2d12), **TT** E

- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Sensibili alla luce:** -2 ai tiri per colpire e -1 alla CA se esposti a una luce intensa (luce diurna, luce perenne).
- ▶ **Incantesimi divini:** ciascuno può aver memorizzato *luce* od *oscurità*.
- ▶ **Ragni:** probabilità di 1-su-4 che siano accompagnati da 1d4 ragni giganti.
- ▶ **Leader:** i gruppi con più di 15 individui sono guidati da un drow di livello 1d6+1 (vedere *Advanced Fantasy: Regole di Ambientazione*). Può avere oggetti magici: 5% di probabilità per livello per ogni tabella degli oggetti magici (vedere **Oggetti Magici** in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Duergar

Semiumani bassi, smunti e barbuti con pelle e capelli grigi e lineamenti sgradevoli, noti anche come *nani grigi*. Sono noti per avarizia e xenofobia. Vivono in fortezze nel Sottosuolo.

CA 4 [15], DV 1* (4pf), Att 1 × arma (1d8 o a seconda dell'arma), THAC0 19 [0], MV 18 m (6 m), TS M8 B9 P10 S13 I12 (Duergar 1), ML 8 (10 con un leader), AL Neutrale, PX 13, NA 1d6 (5d8), TT G

► **Sorpresa:** con 1–3, grazie alla capacità di diventare invisibili per alcuni attimi.

► **Ingrandimento:** una volta al giorno, possono raddoppiare le proprie dimensioni per 1d4 round, infliggendo il doppio del danno in mischia.

► **Infravisione:** 27 m.

► **Sensibili alla luce:** –2 ai tiri per colpire e –1 alla CA esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*).

► **Leader:** c'è un leader di livello 1d6+2 (vedere *Advanced Fantasy: Regole del Genere*) ogni 20 duergar. Può avere oggetti magici: 5% di probabilità per livello per ogni tabella degli oggetti magici (eccetto Pergamene o Bacchette/Bastoni/Verghe; vedere *Oggetti Magici in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Ettin

Giganti con due teste (alti 3,9 m) di scarsa intelligenza e temperamento brutale, vestiti con luride pellicce. Vivono sottoterra e agiscono solo al buio.

CA 4 [15], DV 10 (45pf), Att 2 × clava chiodata (3d6), THAC0 11 [+8], MV 36 m (12 m), TS M6 B7 P8 S8 I10 (10), ML 8, AL Caotico, PX 900, NA 1d4 (1d4), TT C

► **Sorpresa:** solo con 1, poiché entrambe le teste sono all'erta.

► **Parenti degli orchi:** alcuni saggi sostengono che le due specie siano imparentate.

Fantasma

Spiriti incorporei di morti senza pace. Portano spesso lanterne o candele eteree.

CA 0 [19], DV 10*** (45pf), Att 1 × tocco (risucchio di vita) o possessione, THAC0 11 [+8], MV 27 m (9 m), TS M6 B7 P8 S8 I10 (10), ML 10, AL Qualsiasi, PX 3.000, NA 1 (1), TT E, N

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme, blocca persone/mostri, sonno*).

► **Immunità alle armi normali:** possono essere feriti solo da armi d'argento o magie.

► **Aura di paura:** chiunque ne veda uno deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o invecchiare di 10 anni e fuggire per 2d6 turni. Gli incantatori divini di almeno 7° livello sono immuni.

► **Risucchio di vita:** le vittime perdono per sempre 1d4 punti di COS, morendo se questa viene ridotta a 0. Chi è ucciso in questo modo può tornare in vita solo con qualcosa di tanto potente quanto un desiderio.

► **Possessione:** una creatura entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o venire posseduta. Se ciò accade, il fantasma svanisce.

► **Vittime possedute:** il fantasma ne ha il completo controllo, ma non può costringerle a lanciare incantesimi.

► **Esorcismo:** il fantasma lascia il posseduto se questi muore o è bersaglio di *dissolvi il male*.

► **Allineamento:** i fantasmi legali possono aiutare i personaggi, allontanandoli dal pericolo. Quelli neutrali potrebbero indicare dei tesori, se i loro resti vengono benedetti, liberandoli dalle loro pene. Quelli caotici odiano ogni forma di vita.



Fauce Gorgogliante

Cumuli gelatinosi di 1,5 m, con centinaia di occhi folli e bocche. Vivono in luoghi bui, freddi e umidi, consumando tutta la materia organica.

CA 0 [19], DV 4+3*** (21pf), Att 6 × morso (1pf + serrare + scivolare) o gorgogliare, THACO 15 [+4], MV 9 m (3 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 10, AL Neutrale, PX 350, NA 1 (1), TT L

- ▶ **Sorpresa:** con 1-3; se restano immobili, occhi e bocche chiusi, sembrano un cumulo di terra.
- ▶ **Serrare:** se il morso va a segno, la bocca si serra sulla vittima, causando 1 danno a ogni round successivo.
- ▶ **Rimozione:** se la fauce o la vittima muore.
- ▶ **Scivolare:** probabilità di 1-su-6 che la vittima cada. In tal caso, la fauce le striscia addosso, attaccando con altre 6 bocche.
- ▶ **Blaterare:** chi si trova entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimo** o impazzire al suono di dozzine di bocche. Le vittime si comportano in modo casuale finché la fauce continua a blaterare. Tirare 1d8 a ogni round: 1, si muovono a caso; 2-5, nessuna azione; 6-7, attaccano la creatura più vicina; 8, fuggono.

Fenice

Gigantesche aquile (6 m di apertura alare) rosso-arancione, con grandi poteri e avvolte da fiamme roventi. Vivono in luoghi remoti, dove proteggono santuari magici, portali, tombe, ecc. Violente solo se aggredite.

CA -2 [21], DV 20** (90pf), Att 2 × artigli (2d6), 1 × morso (4d6), THACO 6 [+13], MV 45 m (15 m) / 135 m (45 m) volando, TS M2 B2 P2 S2 I4 (20), ML 10, AL Neutrale, PX 4.300, NA 0 (1d2), TT V×2

- ▶ **Aura ardente:** tutto ciò che si trova entro 6 m subisce 6d6 danni per round. Il fuoco delle fenici è tanto intenso da rendere inutili le protezioni magiche.
- ▶ **Resistenza alla magia:** +2 ai tiri salvezza.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.
- ▶ **Immunità al fuoco:** il fuoco, normale e magico, non le danneggia.
- ▶ **Immunità agli incantesimi:** sono immuni agli incantesimi *charme* e *blocco*.
- ▶ **Quando muoiono:** scompaiono in una sfera di fiamme e cenere con raggio di 6 m che causa 1d10×10 danni (**tiro salvezza contro soffio** per dimezzare). Il fuoco è tanto intenso da rendere inutili le protezioni magiche.
- ▶ **Rinascita:** 1 round dopo la morte, la fenice risorge dalle proprie ceneri e fugge.
- ▶ **Piume:** sono magiche e valgono fino a 25.000 mo l'una.

Fungo Violaaceo

Funghi carnivori alti 1,5 m che strisciano lentamente. Vivono sottoterra tra i boleti stridenti (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*), a cui somigliano. Si nutrono dei resti marcescenti delle creature che si sono avvicinate troppo.

CA 7 [12], DV 3* (13pf), Att 2 × tentacolo (2d4 + decomposizione), THACO 17 [+2], MV 2,7 m (90 cm), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Neutrale, PX 50, NA 1d4 (0), TT Nessuno



► **Decomposizione:** i tentacoli fanno marciare la carne (**tiro salvezza contro veleno**). Se si fallisce, il danno può essere guarito solo dalla magia.

Fuoco Fatuo

Sfere di luce con diametro di 30 cm, simili a torce, che attirano le vittime verso acquitrini e trappole. Si nutrono dell'energia dell'anima dei morenti.

CA 0 [19], DV 6 (27pf), Att 1 × fulmine (1d10), THACO 14 [+5], MV 54 m (18 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 11, AL Caotico, PX 275, NA 1d3 (1d6), TT G

- **Invisibilità:** a volontà. Non possono attaccare se sono invisibili.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Immunità all'energia:** l'elettricità non li danneggia e subiscono danni minimi dal fuoco.
- **Se ridotti a 5pf o meno:** rivelano il nascondiglio del loro cumulo di tesori.

Fustigatore

Orribili mostruosità amorfe, che si fingono stalagmiti o pilastri (alti 2,7 m, diametro 1,5). Sono carnivori e ghiotti di carne umana. Vivono in caverne e foreste.

CA 0 [19], DV 12** (54pf), Att 1 × morso (5d6) o 6 × tentacolo (afferra + debolezza), THACO 10 [+9], MV 9 m (3 m), TS M6 B7 P8 S8 I10 (12), ML 10, AL Caotico, PX 2.700, NA 1d3 (1d4+1), TT L×5

- **Tentacoli:** attaccano fino a 15 m di distanza.
- **Debolezza:** la vittima subisce -3 ai tiri per colpire e al danno per 3 turni.
- **Afferrano:** chi viene colpito da un tentacolo è afferrato e trascinato (di 3 m per round) verso la bocca del mostro. Ci si può liberare solo tagliando il tentacolo.
- **Tagliare i tentacoli:** richiede un colpo con un'arma magica tagliente che causi almeno 5 danni.
- **Resistenza alla magia:** +2 ai tiri salvezza.
- **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- **Immunità all'energia:** freddo ed elettricità non li danneggiano.
- **Immunità agli incantesimi:** dal 1° al 3° livello.



Ghast

Grotteschi e bestiali umani non-morti, che bramano la carne dei viventi. Puzzano di carogna. Vivono tra i ghouls (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

CA 3 [16], DV 4* (18pf), Att 2 × artiglio (1d4 + paralisi), 1 × morso (1d8 + paralisi), THACO 16 [+3], MV 45 m (15 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 9, AL Caotico, PX 125, NA 1d3 (1d6), TT B

► **Fetore di carogna:** chi si trova entro 3 m deve superare un tiro **salvezza contro veleno** o subire -2 ai tiri per colpire finché è in mischia con i ghast.

► **Paralisi:** per 2d4 turni (**tiro salvezza contro paralisi**). Le creature più grandi degli ogre sono immuni. Dopo aver paralizzato un bersaglio, i ghast ne attaccheranno altri.

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme, blocca persone/mostri, sonno*).

Golem

Esseri artificiali costruiti con vari materiali da potenti chierici o maghi.

► **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

► **Immunità:** il gas non li danneggia e sono immuni agli incantesimi *charme, blocca persone/mostri* e *sonno*.

► **Altri materiali:** è possibile che esistano anche golem costruiti con altri materiali.

► **Costruzione:** un processo molto complesso, lungo e costoso.

Golem d'Argilla

Statue umanoidi di argilla cotta, alte 2,4 m.

CA 6 [13], DV 11* (49pf), Att 1 × pugno (3d10 + maledizione), THACO 11 [+8], MV 18 m (6 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 12, AL Neutrale, PX 1.900, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.

► **Immunità alle armi magiche:** possono essere feriti solo da armi magiche non affilate.

► **Immunità all'energia:** fuoco e freddo non li danneggiano.

► **Maledizione:** il danno che infliggono può essere guarito solo da un incantatore divino di almeno 9° livello.

Golem di Carne

Umanoidi, alti 2,1 m, formati da parti di corpi cucite insieme.

CA 8 [11], DV 9 (40pf), Att 2 × pugno (2d8), THACO 12 [+7], MV 27 m (9 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 12, AL Neutrale, PX 900, NA 1 (1), TT Nessuno

► **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.

► **Immunità all'energia:** fuoco, freddo ed elettricità non li danneggiano.

► **Guariti dall'elettricità:** recuperano 1pf per ogni dado di danno inflitto da un attacco elettrico.

Golem di Ferro

Statue umanoidi (alte 3,6 m) con grandi spade.

CA 2 [17], **DV** 18* (81pf), **Att** 1 × spada (4d10) o 1 × soffio (veleno), **THAC0** 7 [+12], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (9), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 3.150, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Soffio velenoso:** una volta per incontro, possono esalare frontalmente una nube cubica con spigolo di 3 m di gas velenoso. Chi si trova all'interno deve superare un **tiro salvezza contro veleno** o morire.
- ▶ **Immunità all'energia:** fuoco e freddo non li danneggiano.
- ▶ **Guariti dal fuoco:** recuperano 1pf per ogni dado di danno inflitto da un attacco di fuoco.

Golem di Pietra

Statue umanoidi di pietra massiccia, alte 3 m.

CA 4 [15], **DV** 14* (63pf), **Att** 1 × pugno (3d8), **THAC0** 9 [+10], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (7), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 2.300, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali; Immunità:** come voce principale.
- ▶ **Aura di lentezza:** chiunque si trovi entro 3 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o rallentare per 1 turno (movimento dimezzato, attacca o lancia magie solo una volta ogni 2 round).
- ▶ **Immunità all'energia:** fuoco, freddo ed elettricità non li danneggiano.

Gorilla

Grossi scimmioni (alti 1,8 m) che vivono nelle giungle. Sono pacifici e timidi.

CA 5 [14], **DV** 4+1* (19pf), **Att** 2 × pugno (1d3 + smembrare), 1 × morso (1d6), **THAC0** 15 [+4], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 200, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

- ▶ **Smembrare:** se durante un round colpiscono una vittima con entrambi i pugni, la smembrano, causando 1d6 danni in più.



Gullygug

Umanoidi tribali e barbarici, simili a rane. Vivono in luoghi bui e umidi.

CA 5 [14], **DV** 1* (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma) o [2 × artiglio (1d2), 1 × morso (1d4+1)], **THAC0** 19 [0], **MV** 9 m (3 m) / 45 m (15 m) nuotando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 7, **AL** Caotico, **PX** 13 (leader: 13, capo: 125), **NA** 2d6 (1d8×10), **TT** D

- ▶ **Sorpresa:** con 1-3, grazie alla pelle da camaleonte.
- ▶ **Attacco balzante:** si lanciano fino a 9 m in avanti, ottenendo +1 al tiro per colpire. Se usano un'arma da punta (ad es. lancia), questa è considerata una carica e infligge il doppio del danno.
- ▶ **Leader:** i gruppi sono guidati da un gullygug con 8pf e +1 ai tiri di danno.
- ▶ **Capo:** le tribù sono guidate da capi con 4 DV (15pf) e +2 ai tiri di danno.
- ▶ **Ibridi:** a volte si sentono voci su incroci tra umani e gullygug.

Hulker

Colossali mostri bipedi (alti 2,7 m e larghi 1,5) con artigli di ferro, tremende mandibole e quattro occhi (due da insetto, due umani). Cacciano carne fresca in caverne, tunnel e dungeon.

CA 2 [17], **DV** 10* (45pf), **Att** 2 × artiglio (3d4), 1 × mandibole (2d8), 1 × sguardo (confusione), **THAC0** 11 [+8], **MV** 18 m (6 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 1.600, **NA** 1d4 (0), **TT** G

- ▶ **Scavano:** nella roccia al ritmo di 2,7 m (90 cm) o nella terra morbida a 18 m (6 m).
- ▶ **Sorpresa:** i personaggi sorpresi da un hulker lo guardano negli occhi.
- ▶ **Sguardo confondente:** chi incrocia lo sguardo di un hulker è confuso per 3d4 round (**tiro salvezza contro incantesimi**). A meno che non distolga lo sguardo o usino uno specchio, i personaggi in mischia ne sono soggetti ogni round.
- ▶ **Confusione:** le vittime si comportano in maniera casuale. Tirare 1d8 a ogni round: 1, si muovono a caso; 2–5, nessuna azione; 6–7, attaccano la creatura più vicina; 8, fuggono.
- ▶ **Distogliere lo sguardo:** –4 ai tiri per colpire; gli hulker ottengono +2 agli attacchi.
- ▶ **Specchi:** il riflesso di un hulker è innocuo, ma affrontarli guardando in uno specchio impone –1 ai tiri per colpire.



Ifrit (Maggiore)

Possenti sovrani (talvolta chiamati emiri) degli ifrit, una razza di esseri intelligenti e magici del piano elementale del fuoco. Si manifestano come uomini enormi (alti 6–9 m) dal volto demoniaco, circondati da un'aura di fumo e calore.

CA –2 [21], **DV** 20*** (90pf), **Att** 2 × pugni (3d10), magia, **THAC0** 6 [+13], **MV** 36 m (12 m) / 108 m (36 m) volando, **TS** M2 B2 P2 S2 I2 (30), **ML** 11, **AL** Caotico, **PX** 5.450, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Rigenerazione:** se sopravvivono ai danni, recuperano 1pf all'inizio di ogni round.
- ▶ **Poteri magici:** un potere per round, senza limiti:
 - Colonna di fiamme:** si trasformano in una colonna di fuoco. Gli oggetti infiammabili entro 4,5 m prendono fuoco. Gli attacchi infliggono 2d8 danni aggiuntivi (3d10+2d8 in totale).
 - Invisibilità**
 - Illusione:** visiva e uditiva. Non è richiesta concentrazione. Rimane finché non viene toccata o dissolta.
 - Creazione di un muro di fuoco**
 - Creazione di cibo e bevande:** per 12 umani e cavalcature per 1 giorno.
 - Evoca oggetti metallici:** fino a 1.000 monete di peso. Temporaneo: la durezza determina la durata (oro: 1 giorno; ferro: 1 round).
 - Evoca tessuti / oggetti di legno:** fino a 1.000 monete di peso. Permanente.
- ▶ **Desideri:** possono esaudire al massimo un desiderio altrui al giorno (vedere *Desideri, Oggetti Magici in Old-School Essentials Classic Fantasy*).
- ▶ **Capacità di carico:** fino a 20.000 monete (volando).
- ▶ **Odiano i jinn:** li attaccano a vista.

Incubo

Cavalli demoniaci e intelligenti, con lucicanti occhi rossi, narici fiammeggianti e zoccoli ardenti.

CA -3 [22], **DV** 6* (27pf), **Att** 2 × zoccolo infuocato (2d4+2), 1 × morso (2d4), **THACO** 14 [+5], **MV** 45 m (15 m) / 108 m (36 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 500, **NA** 0 (1), **TT** Nessuno

► **Fumo ardente:** espirano nubi di fumo caldo e soffocante. Chi si trova in mischia deve superare un **tiro salvezza contro veleno** o subire -2 ai tiri di attacco e di danno contro il mostro.

► **Stalloni:** talvolta si lasciano cavalcare da potenti non-morti (es. cavalieri demoniaci, lich, spettri, vampiri).

Inseguitore Strisciante

Melme trasparenti e intelligenti che si nutrono del sangue delle creature senzienti. Vivono in rovine spaventose e dungeon.

CA 5 [14], **DV** 5* (22pf), **Att** 1 × tocco (paralisi), **THACO** 15 [+4], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1 (0), **TT** C

► **Sorpresa:** con 1-5, a meno che la vittima non possa individuare l'invisibile.

► **Seguono le tracce:** della vittima finché non si addormenta.

► **Individuazione:** le vittime hanno una probabilità di 1-su-20 probabilità di accorgersi di essere seguite.

► **Paralisi:** per 6 turni (**tiro salvezza contro paralisi**). L'effetto continua finché l'inseguitore mantiene un contatto fisico. Una volta che la vittima è paralizzata, il mostro le succhia il sangue al ritmo di 2d6pf per turno.

► **Colano:** possono infilarsi in piccoli pertugi e crepe.

Ippocampo

Cavalli acquatici intelligenti, con pinne sulle zampe anteriori e una lunga coda da pesce.

CA 4 [15], **DV** 4 (18pf), **Att** 1 × coda (1d4), **THACO** 16 [+3], **MV** 72 m (24 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 10, **AL** Legale, **PX** 75, **NA** 0 (2d4), **TT** Nessuno

► **Cavalcature:** sono usati come destrieri dagli umanoidi acquatici.

Ippopotamo

Enormi pachidermi con la pelle spessa, che vivono in fiumi e laghi tropicali. Sono erbivori ma aggressivi e territoriali.

► **Maschi:** sono ¼ degli esemplari; causano danni in più con il morso.

► **Rovesciano barche:** 50% di probabilità che emergano sotto canoe o barche, rovesciandole.

Behemoth

Colossali ippopotami (lunghi 6 m) che si trovano in regioni dimenticate dal tempo.

CA 3 [16], **DV** 10 (45pf), **Att** 1 × morso (2d8—maschi 3d8), **THACO** 11 [+8], **MV** 18 m (6 m) / 36 m (12 m) nuotando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 900, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

► **Immersione:** possono restare sott'acqua, in agguato, fino a 30 minuti.

Normale

Comuni ippopotami, lunghi 3,6 m.

CA 5 [14], **DV** 8 (36pf), **Att** 1 × morso (2d6—maschi 3d6), **THACO** 12 [+7], **MV** 27 m (9 m) / 36 m (12 m) nuotando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 650, **NA** 0 (2d6), **TT** Nessuno

► **Immersione:** possono restare sott'acqua, in agguato, fino a 15 minuti.

Jinn (Maggiore)

Possenti sovrani (talvolta chiamati pascià) dei jinn, una razza di esseri intelligenti e magici del piano elementale dell'aria. Sono alti umanoidi circondati di nubi.

CA -2 [21], DV 15** (67pf), Att 2 × pugni (3d10), magia, THAC0 9 [+10], MV 36 m (12 m) / 108 m (36 m) volando, TS M2 B2 P2 S2 I2 (30), ML 11, AL Neutrale, PX 3.250, NA 1 (1), TT Nessuno

- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Rigenerazione:** se sopravvivono ai danni, recuperano 3pf all'inizio di ogni round.
- ▶ **Poteri magici:** un potere per round, senza limiti:
 - a. **Forma di tornado:** 1 round per trasformarsi (o tornare alla forma originale). 36 m di altezza, 12 di larghezza in cima e 3 alla base. Si muove di 72 m (24 m). 3d12 danni a tutto ciò che si trova sulla sua strada. Le creature con meno di 5 DV vengono uccise (**tiro salvezza contro morte**).
 - b. **Forma gassosa**
 - c. **Invisibilità**
 - d. **Illusione:** visiva e uditiva. Non è richiesta concentrazione. Rimane finché non viene toccata o dissolta.
 - e. **Creazione di cibo e bevande:** per 12 umani e cavalcature per 1 giorno.
 - f. **Evoca oggetti metallici:** fino a 1.000 monete di peso. Temporaneo: la durezza determina la durata (oro: 1 giorno; ferro: 1 round).
 - g. **Evoca tessuti / oggetti di legno:** fino a 1.000 monete di peso. Permanente.
- ▶ **Desideri:** possono esaudire al massimo un desiderio altrui al giorno (vedere *Desideri, Oggetti Magici in Old-School Essentials Classic Fantasy*).
- ▶ **Capacità di carico:** 10.000 monete senza fatica. Fino 20.000 per 3 turni camminando / 1 turno volando. Devono quindi riposare per 1 turno.
 - ▶ **Se uccisi:** ritornano al piano dell'aria.

Krell

Cervelli fluttuanti (diametro di 1,5 m) con becchi da piovra e 10 tentacoli spinati, lunghi 1,8 m, che spuntano da sotto. Vivono in rovine e dungeon.

CA 3 [16], DV 5** (22pf), Att 1 × becco (1d6), 10 × tentacolo (1d4 + paralisi), THAC0 15 [+4], MV 36 m (12 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 8, AL Caotico, PX 425, NA 1 (0), TT Nessuno

- ▶ **Imboscata:** preferiscono tendere imboscate cadendo dall'alto.
- ▶ **Attacchi dei tentacoli:** tutti i 10 tentacoli attaccano lo stesso bersaglio.
- ▶ **Paralisi:** dura 1 turno (**tiro salvezza contro paralisi con bonus +4**).
- ▶ **Vittime paralizzate:** vengono avvolte da 2 tentacoli; quelli restanti e il becco infliggono danni automatici.
- ▶ **Attaccare i tentacoli:** con un attacco a segno li rende incapaci di nuocere (non possono attaccare).
- ▶ **Immunità ai fulmini:** i fulmini non li danneggiano.



Lamia

Mostri simili a centauri, con zampe e corpo da belva, torso e testa femminili. Vivono in rovine e deserti, dove danno la caccia agli umanoidi per berne il sangue e divorarne le carni.

CA 2 [17], **DV** 9** (40pf), **Att** 1 × tocco (1d4 + risucchio di SAG), **THAC0** 12 [+7], **MV** 72 m (24 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (9), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 2.300, **NA** 1 (1), **TT** D

► **Risucchio di SAG:** il tocco drena 1 punto di SAG, costringendo chi viene ridotto a meno di 3 punti a obbedire senza discutere agli ordini della lamia.

► **Charme:** una volta al giorno. **Tiro salvezza contro incantesimi** per non essere affascinati. La vittima si muove verso la lamia (resistendo a chi cerca di impedirglielo); obbedisce ai suoi ordini (se li capisce); la difende; non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare la lamia. Termina se il mostro muore.

► **Illusione:** una volta al giorno. Visiva e uditiva. Non è richiesta concentrazione. Rimane finché non viene toccata o dissolta.

Lampreda Gigante

Anguille lunghe 2,4 m con orrende bocche circolari a ventosa e denti uncinati. Vivono in acque profonde, sia dolci che salate.

CA 5 [14], **DV** 5* (22pf), **Att** 1 × morso (1d6 + risucchio di sangue), **THAC0** 15 [+4], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

► **Risucchio di sangue:** si attaccano alla vittima colpita, infliggendo 10 danni automatici per round.

Larva della Putrefazione

Piccole lumache (lunghe 5 cm) che consumano la carne viva. Si nascondono in mucchi di letame e rifiuti in attesa che qualcuno le tocchi.

CA 9 [10], **DV** 1pf*, **Att** Nessuno, **THAC0** 20 [-1], **MV** 2,7 m (90 cm), **TS** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 6, **NA** 5d4 (5d4), **TT** Nessuno

► **Se toccate:** scavano rapidamente nella carne, puntando al cuore. Causano la morte in 1d3 round.

► **Eliminazione:** applicare del fuoco entro 2 round dal contatto uccide le larve, ma causa 1d6 danni alla vittima. Anche *cura malattia* è efficace.

Leprecauno

Minuscoli umanoidi magici, alti 60 cm, che amano furti e scherzi. Vivono in terre verdi e fertili.

CA 7 [12], DV ½* (2pf), Att Nessuno, THAC0 19 [0], MV 45 m (15 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 6, NA 1 (1d20), TT F

- ▶ **Sorpresa:** l'udito acuto impedisce loro di essere sorpresi; se invisibili, sorprendono sempre.
- ▶ **Resistenza alla magia:** +4 ai tiri salvezza.
- ▶ **Poteri magici:** utilizzabili senza limite:
 - Illusione:** visiva e uditiva. Non è richiesta concentrazione. Rimane finché non viene toccata o dissolta.
 - Invisibilità:** non possono essere attaccati nel primo round di un combattimento; in seguito, è possibile farlo con -2 al tiro per colpire (grazie a una vaga ombra).
 - Metamorfosi degli oggetti:** trasformano un oggetto non vivente in un altro di dimensioni simili.
 - Ventriloquio:** possono proiettare la propria voce fino a 18 m.
- ▶ **Furto:** si avvicinano furtivi ai PG, rubano qualcosa di valore e scappano. Probabilità di 1-su-4 di farlo cadere se inseguiti.
- ▶ **Cumulo di tesori:** se catturati, usano l'inganno per non rivelare dove si trova il loro tesoro.
- ▶ **Vino:** amano il vino, che può essere usato per ingannarli.



Leucrotta

Strani mostri con il corpo da cervo, la coda da leone e la testa da tasso. Hanno creste ossee dentellate al posto dei denti. Vivono in rovine e terre desolate.

CA 3 [16], DV 6+1 (28pf), Att 1 × morso (3d6), THAC0 13 [+6], MV 54 m (18 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 8, AL Caotico, PX 350, NA 0 (1d4), TT D

- ▶ **Imitano:** la voce umana per attirare la preda. Parlano il Comune.
- ▶ **Attacco in ritirata:** possono attaccare con un calcio (1d6 danni se colpisce) mentre si ritirano da una mischia.

Lich

Potenti maghi, divenuti immortali grazie a maligni incantesimi, con le anime conservate in filatteri. Appaiono come figure scheletriche vestite con abiti amuffiti. Una fiamma fredda brilla nei loro occhi. Conducono le loro spietate ricerche arcane in grandi dungeon e palazzi in rovina.

CA 0 [19], DV 11**** (49pf), Att 1 × tocco (1d10 + paralisi), THAC0 11 [+8], MV 18 m (6 m), TS M8 B9 P8 S11 I8 (Mago 14), ML 10, AL Caotico, PX 4.300, NA 1 (1), TT A

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Aura di paura:** chiunque veda un lich deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o fuggire per 2d6 turni. I personaggi di almeno 4° livello sono immuni.

► **Immunità alle armi normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

► **Immunità all'energia:** elettricità e freddo non li danneggiano.

► **Immunità alla magia:** immuni alle magie che causano metamorfosi, follia o morte.

► **Incantesimi arcani:** possono lanciare incantesimi come un mago di 14° livello.

► **Tocco paralizzante:** il tocco gelido causa paralisi per 6 turni (**tiro salvezza contro paralisi**).

► **Lich divini:** circolano voci su potenti incantatori divini divenuti lich, che possono quindi lanciare incantesimi come un chierico di 14° livello.



Locathah

Umanoidi nomadi, simili a pesci, con pallide squame giallognole, orecchie pinnate e grandi occhi. Vivono di caccia e raccolta nelle acque basse e calde. Abitano in grandi caverne sottomarine.

CA 5 [14], **DV** 2 (9pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 18 [+1], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 20 (guardia: 35, leader: 75, capo: 175), **NA** 0 (1d20), **TT** A

- ▶ **Armi:** balestre e lance da cavalleria.
- ▶ **A cavallo:** di anguille giganti. (Usare le anguille elettriche senza la scossa elettrica; vedere *Pesce Gigante*, pag. 36).
- ▶ **Leader:** i gruppi con più di 40 individui sono guidati da un leader con 4 DV (18pf) e 4 guardie da 3 DV (14pf).
- ▶ **Capi:** i gruppi con più di 100 individui sono governati da un capo con 5 DV (22pf).
- ▶ **Animali domestici:** tengono anguille elettriche (vedere *Pesce Gigante*, pag. 36) e caravelle giganti (pag. 7) come animali da guardia.

Lucertola Gigante

Lucertola del Fuoco

Lucertole lunghe 9 m a chiazze rosse e grigie, spesso scambiate per draghi. Vivono sottoterra ed emergono periodicamente per cacciare. Amano gli oggetti luccicanti.

CA 2 [17], **DV** 7* (31pf), **Att** [2 × artiglio (1d8), 1 × morso (2d8)] o 1 × soffio (2d6), **THACO** 13 [+6], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 850, **NA** 1d4 (1d4), **TT** B, L

- ▶ **Soffio:** una volta al giorno. Cono di fuoco lungo 15 m, largo 60 cm alla bocca e 4,5 m all'estremità. **Tiro salvezza contro soffio** per dimezzare.
- ▶ **Immunità al fuoco:** il fuoco non le danneggia.
- ▶ **Addormentate:** 50% che stiano dormendo quando si incontrano. Possono essere attaccate per 1 round con +2 ai tiri per colpire.

- ▶ **Uova:** probabilità di 1-su-10 che ci siano 1d4 uova nella tana. Ognuna vale fino a 5.000 mo.

Lucertola Sotterranea

Aggressive lucertole lunghe 6 m che vivono solo sottoterra.

CA 4 [15], **DV** 6* (27pf), **Att** 1 × morso (2d6 + stretta delle fauci), **THACO** 14 [+5], **MV** 36 m (12 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 500, **NA** 1d6 (1d6), **TT** U

- ▶ **Si appendono:** possono camminare lungo pareti e soffitti.
- ▶ **Stretta delle fauci:** infliggono il doppio dei danni con un tiro per colpire di 20.

Varano

Lucertole colossali (lunghe 12 m) con lunghi artigli e zanne. Sono predatori aggressivi che trascinano la preda nella tana. Vivono nei climi caldi.

CA 4 [15], **DV** 8* (36pf), **Att** 2 × artiglio (2d6), 1 × morso (3d6 + smembrare), **THACO** 12 [+7], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 1.200, **NA** 0 (1d8), **TT** U

- ▶ **Sorpresa:** con 1-4, poiché sbucano all'improvviso dai loro nascondigli.
- ▶ **Smembrare:** con un tiro per colpire di 20, una vittima di taglia umana o inferiore viene stretta tra le fauci e subisce 3d6 danni automatici nel round successivo.

Lumaca Gigante

Colossali (lunghe 9 m) lumache grigie con lingue ruvide e bava acida. Sono voraci predatori sotterranei.

CA 8 [11], **DV** 12* (54pf), **Att** 1 × morso (1d12) o 1 × sputo acido (4d6), **THACO** 10 [+9], **MV** 18 m (6 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.900, **NA** 1 (0), **TT** Nessuno

- ▶ **Sputo acido:** gittata di 18 m (**tiro salvezza contro soffio** per dimezzare).
- ▶ **Immunità ai danni:** possono essere ferite solo da attacchi con armi affilate o magiche.
- ▶ **Si stringono:** per attraversare pertugi.
- ▶ **Sfondano porte:** facilmente.



Lumaca Sferzante

Enormi lumache (alte 2,4 m) con molti tentacoli sferzanti simili a mazze e gusci iridescenti. Vivono sottoterra.

CA 0 [19], DV 4* (18pf), Att Da 4 a 6 × tentacolo contundente (1d8), THAC0 16 [+3], MV 9 m (3 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 10 (7 alla luce), AL Neutrale, PX 125, NA 1 (0), TT Nessuno

- ▶ **Tentacoli contundenti:** ne hanno 1d3+3; possono attaccare con ciascuno ogni round.
- ▶ **Attaccare i tentacoli:** CA 3 [16], 8pf (ciascuno; riserva di pf a parte). Se ridotto a 0pf, un tentacolo non può più attaccare.

- ▶ **Se tutti i tentacoli vengono eliminati:** la lumaca muore.
- ▶ **Quando muoiono:** si ritirano nel guscio e urlano per 1d3 turni, attirando mostri erranti con il 50% di probabilità.
- ▶ **Odiano la luce:** il morale è ridotto a 7 in presenza di una luce intensa (luce diurna, luce perenne).
- ▶ **Immunità:** veleno e fuoco (compreso il fuoco magico) non le danneggiano.
- ▶ **Riflessione magica:** il guscio le protegge dalla magia. Ogni volta che ne sono bersaglio, tirare 1d6: 1, riflessa contro chi l'ha lanciata; 2-3, annullata; 4-6, effetto normale.
- ▶ **Proprietà del guscio:** le qualità riflettenti del guscio si conservano per 1d6 mesi dopo la morte. Pesa 2.500 monete.

Lupo Invernale

Grossi lupi (lunghi 2,4 m) intelligenti dal carattere maligno. Hanno pellicce bianco-argento e occhi blu chiaro. Vivono nei climi freddi.

CA 5 [14], DV 6* (27pf), Att 1 × morso (2d4) o 1 × soffio gelido (6d4), THAC0 14 [+5], MV 54 m (18 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (6), ML 9, AL Caotico, PX 500, NA 0 (2d4), TT I + pelliccia

- ▶ **Soffio gelido:** tutto ciò che si trova entro 3 m dalla bocca subisce danno (**tiro salvezza contro soffio** per dimezzare).
- ▶ **Frequenza del soffio:** una volta ogni 10 round.
- ▶ **Immunità al freddo:** il freddo non li danneggia.
- ▶ **Vulnerabili al fuoco:** subiscono 1 danno aggiuntivo per ogni dado di danno da fuoco.
- ▶ **Pelliccia:** vale intatta fino a 5.000 mo.



Malfera

Mostri extradimensionali da incubo, simili a umanoidi obesi con testa da elefante, la bocca irta di zanne, terribili chele al termine delle braccia e tentacoli melmosi sul ventre. A volte vengono evocati con potenti magie.

CA 3 [16], **DV** 9** (40pf), **Att** 2 × chela (1d10), 1 × morso (1d6 + soffio velenoso), **THAC0** 12 [+7], **MV** 18 m (6 m), **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (13), **ML** 11, **AL** Caotico, **PX** 2.300, **NA** 1 (1d2), **TT** E

- ▶ **Afferrano:** chi viene colpito da entrambe le chele nello stesso round resta intrappolato dai tentacoli e subisce ogni round 2d6 danni da acido. Può liberarsi solo se il mostro muore.
- ▶ **Alito velenoso:** le vittime del morso devono superare un **tiro salvezza contro veleno (con bonus +3)** o morire.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.
- ▶ **Immunità all'acido:** l'acido non le danneggia.
- ▶ **Individuazione dell'invisibile:** entro 18 m.
- ▶ **Aprono le porte:** superando barriere e serrature, sia normali che magiche.

Mantide Gigante

Insetti predatori lunghi 3,6 m, con temibili zampe anteriori artigliate e mandibole affilate. La colorazione verde li aiuta a nascondersi nelle foreste e giungle dove vivono. Danno la caccia a ogni essere vivente, ma preferiscono altri insetti giganti.

CA 2 [17], **DV** 10* (45pf), **Att** 2 × artiglio (1d6), **THAC0** 11 [+8], **MV** 18 m (6 m) / 36m (12 m) volando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 1.600, **NA** 0 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Sorpresa:** con 1-4, grazie al camuffamento. Non attaccano creature chiaramente più forti, preferendo restare immobili e nascoste.
- ▶ **Afferrano:** chi viene colpito da entrambi gli artigli nello stesso round è intrappolato e viene attaccato con le mandibole in ogni round successivo (+2 al tiro per colpire, 3d4 danni).

Mantideo

Guerrieri insettoidi molto intelligenti con quattro braccia, che cacciano gli umanoidi per divorarli. Vivono in cunicoli nelle regioni aride.

CA 4 [15], **DV** 6+3 (30pf), **Att** [4 × artiglio (1d4), 1 × morso (1d4+1)] o 1 × arma inastata (1d10) o 2 × disco di cristallo (1d4+1), **THAC0** 13 [+6], **MV** 54 m (18 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 350, **NA** 0 (2d6), **TT** L

- ▶ **Guizzo:** possono saltare fino a 6 m in alto o 15 in lungo per attaccare.
- ▶ **Disco di cristallo:** gittata di 27 m. Se manca, ritorna in mano al mantideo. Ciascuno porta in genere 10 dischi.
- ▶ **Schivare attacchi a distanza:** CA 0 [19] contro i proiettili.



Marinide

Umanoidi acquatici con pelle argentea, capelli blu-verdi e gambe coperte di squame che terminano in pinne. Vivono in acque calde a tutte le profondità.

CA 5 [14], DV 3 (13pf), Att 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), THAC0 17 [+2], MV 45 m (15 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (3), ML 9, AL Legale, PX 35 (leader: 175, re: 900), NA 0 (1d6×10), TT F

- ▶ **Resistenza alla magia:** +4 a tutti i tiri salvezza contro magia.
- ▶ **Armi:** tridenti (1d6 danni), balestre, pugnali.
- ▶ **Cavalcature:** le bande erranti sono solite cavalcare ippocampi (*pag. 21*) o cavallucci marini giganti (*pag. 9*).
- ▶ **Leader:** c'è un leader con 5 DV ogni 10 marinidi in un gruppo.
- ▶ **Tane:** magnifici castelli sul fondale o caverne sottomarine, tutti decorati con coralli.
- ▶ **Re marinide:** la tana è governata da un marinide con 9 DV. Il re ha una conchiglia magica che può suonare (fino a tre volte al giorno) per calmare il mare mosso in un raggio di 1,5 km, richiamare 6d6 ippocampi (*pag. 21*) o cavallucci marini giganti (*pag. 9*), oppure per far fuggire per 3d6 turni (**tiro salvezza contro incantesimi**) tutti gli animali marini nel raggio di 72 m.
- ▶ **Preti:** un alto prelato (con le capacità di un chierico di 10° livello) e 1d4 preti (chierici di 4° livello) si trovano nella tana.
- ▶ **Maghi:** 75% di probabilità che un marinide nella tana sia un mago (livello 1d6+4).
- ▶ **Sentinelle:** usano creature marine addomesticate per sorvegliare le loro dimore.
- ▶ **Scopo divino:** secondo la leggenda, i marinidi furono portati nel mondo mortale dal piano elementale dell'acqua per uno scopo preciso, che sarà rivelato al momento opportuno.

Megera

Megera Marina

Vecchiacce magre con la pelle verde e coperte di alghe. Sono affamate di carne umana e vivono nelle foreste di alghe in acque basse e calde.

CA 6 [13], DV 3** (13pf), Att 1 × pugnale (1d4) o 1 × sguardo (morte), THAC0 17 [+2], MV 45 m (15 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (3), ML 10, AL Caotico, PX 65, NA 0 (1d4), TT C

- ▶ **Volto orribile:** chi ne vede una deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o restare indebolito (-2 ai tiri per colpire e di danno) per 1d6 turni.
- ▶ **Sguardo letale:** tre volte al giorno, possono fissare un personaggio entro 9 m. La vittima deve superare un **tiro salvezza contro morte** o morire sul colpo.
- ▶ **Resistenza alla magia:** +2 a tutti i tiri salvezza contro magia.
- ▶ **Megera d'acqua dolce:** esiste una sottospecie molto rara che vive negli specchi di acqua dolce.

Megera Nera

Orrende vecchie (alte 2,4 m) con la pelle blu-nera, denti e unghie di ferro. Vivono in foreste desolate e paludi. Sono feroci carnivore e adorano la carne umana.

CA 0 [19], DV 8* (36pf), Att 2 × artigli (1d8+3), 1 × morso (1d8+3), THAC0 12 [+7], MV 45 m (15 m), TS M8 B9 P10 S10 I12 (8), ML 10, AL Caotico, PX 1.200, NA 1 (1), TT D

- ▶ **Immunità alle illusioni:** sono totalmente immuni a illusioni e allucinazioni.
- ▶ **Si avvinghiano:** se tutti e tre gli attacchi colpiscono una vittima nello stesso round, questa viene avvinghiata e subisce danni automatici (3d8+9) ogni round successivo.
- ▶ **Ocultano la vera forma:** possono assumere sembianze illusorie.

Merrow

Umanoidi spaventosi (alti 2,7 m) con squame verdi, capelli ispidi simili ad alghe, mani e piedi palmati. A volte sono detti *ogre acquatici*. Vivono nelle acque basse, in caverne sommerse.

CA 3 [16], **DV** 4+4 (22pf), **Att** 1 × lancia (2d6) o [2 × artigli (1d6), 1 × morso (2d4)] **THAC0** 15 [+4], **MV** 18 m (6 m) / 36 m (12 m) nuotando, **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 125, **NA** 0 (2d6), **TT** A

- **Sorpresa:** con 1–4, grazie al camuffamento.
- **Respirare aria:** possono respirare fuori dall'acqua per un massimo di 2 ore.

Miconide

Funghi umanoidi alti 1,2 m, con gambi lunghi, grandi cappelli piatti e occhi piccoli nascosti tra le lamelle. Non hanno bocca, ma comunicano telepaticamente. Vivono in caverne buie nelle profondità della terra.

CA 9 [10], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × mani a clava (1d4), **THAC0** 19 [0], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 8, **AL** Legale, **PX** 10 (leader: 50, re: 725), **NA** 1d12 (2d10×10), **TT** N×2

- **Telepatia:** possono comunicare non verbalmente con qualsiasi essere senziente entro 36 m.
- **Sensibili alla luce:** –2 ai tiri per colpire e –1 alla CA se esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*).
- **Leader:** i gruppi con più di 10 individui sono guidati da un miconide alto 1,8 m con 3 DV (13pf). Tre volte al giorno, il leader può emettere una nube di spore contro un bersaglio entro 6 m, che deve superare un **tiro salvezza contro veleno** o divenire completamente passivo, incapace di agire o muoversi, per 3 round.



- **Re:** le tane dei miconidi sono governate da un re alto 3 m con 6 DV (27pf). Sei volte al giorno, il re può emettere una nube di spore contro un bersaglio entro 6 m, che deve effettuare un **tiro salvezza contro veleno**. La nube può rendere passiva la vittima per 6 round (incapace di muoversi o agire) o causarle allucinazioni per 6 turni (tirare 1d3: 1, fugge terrorizzata; 2, indietreggia e blatera; 3, prova a uccidere la creatura più vicina).
- **Zombi fungini:** la tana è difesa da 1d6 zombi fungini animati dal re. Si comportano come normali zombi (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*), ma non sono non-morti e non possono essere scacciati.

Mimic

Mostruosi mutaforma semintelligenti che prendono l'aspetto di oggetti inanimati (ad es. forzieri, porte, statue). Vivono esclusivamente sottoterra.

CA 3 [16], DV 9* (40pf), Att 1 × pseudo-podio (3d4), THACO 12 [+7], MV 9 m (3 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (5), ML 9, AL Neutrale, PX 1.600, NA 1 (0), TT Nessuno

- ▶ **Imitano:** la forma di qualsiasi oggetto di legno o pietra.
- ▶ **Attaccano se toccati:** restano immobili; se toccati, attaccano con uno pseudopodio.
- ▶ **Collosi:** chi tocca i mimic resta bloccato dalla colla che li ricopre. Può liberarsi solo se il mostro muore.
- ▶ **Sensibili alla luce:** -2 ai tiri per colpire e -1 alla CA se esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*).
- ▶ **Mimic intelligenti:** si dice che esista una sottospecie di mimic intelligenti e capaci di parlare, che potrebbero aiutare gli avventurieri che li nutrono.

Muffa Marrone

Muffe letali che coprono muri, soffitti e altre superfici. Risucchiano il calore.

CA Non è richiesto tiro per colpire, DV 2* (9pf), Att Nessuno, THACO 18 [+1], MV 0 m (0 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Neutrale, PX 25, NA 1d8 (1d4), TT Nessuno

- ▶ **Aura di freddo:** l'area attorno è decisamente più fredda del solito.
- ▶ **Area:** ogni area di 1 m² (ad es. 2×0,5 m) coperta di muffa marrone è trattata come un "esemplare". (Un'area di 3×3 m consiste di 9 esemplari di muffa marrone.)
- ▶ **Immunità:** possono essere ferite solo dal freddo magico.
- ▶ **Risucchiare calore:** ogni creatura entro 1,5 m subisce 1d8 danni per round.
- ▶ **Si moltiplicano:** con ogni fiamma entro 1,5 m. Torcia: taglia × 2; olio rovente: taglia × 4; *palla di fuoco*: taglia × 8. La moltiplicazione richiede 1 round.



Mutoide

Umanoidi con parti di molte creature diverse (ad es. rettili, crostacei, uccelli, mammiferi, ecc.). Ognuno è diverso. Ostracizzati dalle altre specie, vivono nascosti negli insediamenti più grandi o si riuniscono nelle rovine.

CA 6 [13], DV 1+1 (5pf), Att 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), THACO 18 [+1], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 15 (leader: 20, capo: 75), NA 1d8 (1d100), TT C

- ▶ **Sorpresa:** con 1-3, grazie all'abilità nel nascondersi e camuffarsi. Richiede 1 turno di preparazione.
- ▶ **Imitano:** i versi di qualsiasi mostro o animale.
- ▶ **Borseggiare:** 70% di successo, con penalità del 5% per ogni livello della vittima superiore al 5°. Un risultato di più del doppio della percentuale richiesta indica che il tentativo è stato notato.
- ▶ **Leader:** i gruppi con più di 10 individui sono guidati da un leader con 2 DV (9pf).
- ▶ **Capo:** i gruppi con più di 40 individui sono governati da un capo con 4 DV (18pf).
- ▶ **Origine:** si dice che siano stati creati con la magia (forse per errore).

Necrofidio

Scheletri di serpenti giganti (lunghi 3 m) con teschi di umanoidi zannuti. Creati da potenti maghi e chierici per scopi precisi (ad es. sorvegliare un tesoro, assassinare).

CA 1 [18], **DV** 2** (9pf), **Att** 1 × morso (1d8 + paralisi), **THAC0** 18 [+1], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 30, **NA** 1 (0), **TT** Nessuno

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Sorpresa:** se sorprendono i nemici, iniziano a oscillare ipnoticamente. Chi li osserva deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere ipnotizzato per 1d4 round, incapace di muoversi o attaccare, durante i quali vengono assaliti dai mostri.

► **Morso paralizzante:** le vittime devono superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o restare paralizzate per 1d4 turni.

Occhio Abissale

Sfere fluttuanti (diametro di 1,5 m) con scaglie, enormi fauci zannute, due chele da aragosta, un grande occhio centrale e due piccoli su peduncoli. Pieni d'odio, intriganti e avari. Vivono nelle profondità dell'oceano.

CA 5 [14], **DV** 13**** (58pf), **Att** 2 × chela (2d4), 1 × morso (2d10), raggi oculari, **THAC0** 10 [+9], **MV** 45 m (15 m) nuotando, **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (13), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 5.150, **NA** 0 (1), **TT** C

► **Raggio accecante:** l'occhio centrale emette davanti a sé una luce accecante per 18 m. I personaggi devono superare un **tiro salvezza contro morte** o restare paralizzati per 1d10 round.

► **Frequenza del raggio accecante:** al massimo una volta ogni 3 round.

► **Attaccare l'occhio centrale:** CA 5 [14], 20pf (riserva di pf a parte). Se ridotto a 0pf, il raggio accecante smette di funzionare.

► **Peduncoli oculari:** ciascuno può sparare un raggio magico una volta per round:

a. **Blocca persone:** gittata di 36 m.

Tiro salvezza contro incantesimi o paralisi per 6 turni. Può colpire 1d4 creature in gruppo o un singolo bersaglio (-2 al tiro salvezza). Ha effetto su persone con fino a 4+1 DV.

b. **Blocca mostri:** come blocca persone, ma colpisce qualsiasi creatura (eccetto i non-morti).

► **Illusione:** invece dei raggi magici, i peduncoli possono creare insieme un'illusione che influenza tutti i sensi.

► **Attaccare i peduncoli:** CA 5 [14], 12pf (ciascuno; separati da quelli del mostro). Gli attacchi a segno colpiscono un peduncolo a caso. Se ridotto a 0pf, il raggio smette di funzionare.

► **Rigenerano gli occhi:** se distrutti, si rigenerano in 1d4 giorni.

Occhio del Terrore

Sfere fluttuanti (diametro 1,5 m) con scaglie, enormi fauci zannute, un grande occhio centrale e 10 piccoli su peduncoli. Pieni d'odio, intriganti e avari. Vivono nelle profondità della terra.

CA 0 [19], **DV** 11***** (49pf), **Att** 1 × morso (2d4), raggi oculari, **THAC0** 11 [+8], **MV** 9 m (3 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (11), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 5.100, **NA** 1 (0), **TT** L, N, O

► **Raggio anti-magia:** l'occhio centrale dissolve la magia di fronte a sé per 18 m. Gli incantesimi lanciati falliscono e quelli in corso sono temporaneamente disattivati. I personaggi nell'area non possono essere colpiti dai raggi dei peduncoli (vedere sotto).

► **Attaccare l'occhio centrale:** CA 2 [17], 20pf (riserva di pf a parte). Se ridotto a 0pf, il raggio anti-magia smette di funzionare.

► **Peduncoli oculari:** ciascuno può sparare un raggio magico una volta per round. Possono dirigerne fino a 4 nella stessa direzione:



- a. **Charme:** gittata di 36 m. **Tiro salvezza contro incantesimi** per non essere affascinati. La vittima si muove verso l'occhio (resistendo a chi cerca di impedirglielo); obbedisce ai suoi ordini (se li capisce); lo difende; non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare l'occhio. Termina se il mostro muore.
 - b. **Charme sui mostri:** come charme, ma colpisce qualsiasi creatura (eccetto i non-morti).
 - c. **Sonno:** gittata di 72 m. Una creatura con 4+1 DV o 2d8 DV di creature con 4 DV o meno cadono addormentate per 4d4 turni.
 - d. **Telecinesi:** gittata di 36 m. Sposta di 6 m per round fino a 5.000 monete di peso. Le creature possono resistere con un **tiro salvezza contro incantesimi**.
 - e. **Pietrificazione:** gittata di 9 m. **Tiro salvezza contro pietrificazione** per non diventare di pietra.
 - f. **Disintegrazione:** gittata di 6 m. **Tiro salvezza contro morte** per non essere vaporizzati.
 - g. **Paura:** gittata di 36 m. **Tiro salvezza contro incantesimi** o fuga per 2 turni.
 - h. **Lentezza:** gittata di 72 m. **Tiro salvezza contro incantesimi** o movimento e attacco dimezzato per 3 turni.
 - i. **Infliggi ferite gravi:** gittata di 18 m. Infligge 2d6+2 danni.
 - j. **Incantesimo della morte:** gittata di 12 m. Fino a 4d8 DV di creature in un cubo con spigolo di 18 m devono superare un **tiro salvezza contro morte** o morire sul colpo. Non-morti e creature con più di 7 DV sono immuni.
- **Attaccare i peduncoli:** CA 7 [12], 12pf (ciascuno; riserva di pf a parte). Gli attacchi a segno colpiscono un peduncolo a caso. Se ridotto a 0pf, il raggio smette di funzionare.
 - **Rigenerano gli occhi:** se distrutti, si rigenerano in 2d4 giorni.



Ofidiano

Mostri depravati con la testa e il corpo sinuoso di un serpente gigante, torso e braccia umanoidi coperti di scaglie. Catturano altri esseri senzienti per divorarli o sacrificarli in osceni riti in onore dei loro signori demoniaci. Vivono in giungle calde.

CA 4 [15], **DV** 6* (27pf), **Att** 1 × morso (1d10 + veleno) o 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 14 [+5], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (6), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 500 (prete: 725), **NA** 1d4 (2d10), **TT** C

► **Veleno:** letale in 1d6 turni (**tiro salvezza contro veleno**).

► **Resistenza alla magia:** +4 a tutti i tiri salvezza contro magia.

► **Preti:** c'è un sacerdote ogni 10 esemplari nella tana, in grado di lanciare incantesimi come un chierico di 5° livello.

► **Culti:** a volte si incontrano nei culti umani devoti ai serpenti.

► **Incroci:** si dice che esistano incroci tra umani e ofidiani. Sembrano umani, eccetto per gli occhi da serpente e la lingua biforcuta.

Omuncolo

Minuscoli umanoidi (alti 45 cm) con scaglie, ali da pipistrello e zanne. Vengono creati da potenti maghi.

CA 5 [14], **DV** 2* (9pf), **Att** 1 × morso (1d3 + veleno), **THACO** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m) / 54 m (18 m) volando, **TS** M11 B12 P11 S14 I12 (Mago 9), **ML** 9, **AL** Come il creatore, **PX** 25, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

► **Veleno:** le vittime devono superare un **tiro salvezza contro veleno** per non cadere in un sonno profondo per 1d3 turni.

► **Legame telepatico:** il creatore può controllare telepaticamente l'omuncolo e vedere/sentire attraverso di esso.

► **Raggio d'azione:** 144 m. Non si allontanano volontariamente dal creatore per distanze maggiori.

► **Quando muoiono:** il creatore subisce 2d10 danni.

► **Costruzione:** creati con un processo alchemico che richiede un po' di sangue del creatore. Occorre assoldare un alchimista.

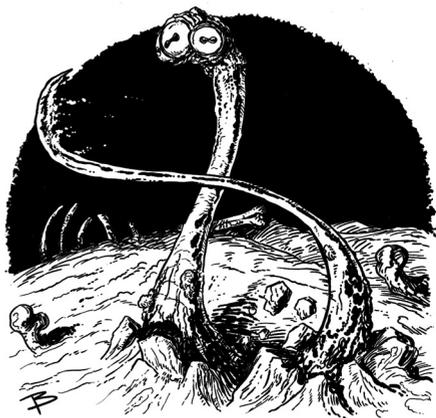


Osservatore Oscuro

Umanoidi magri e pallidi (alti 1,2 m). Indossano manti scuri e vivono sottoterra. Amano gli oggetti magici e li rubano.

CA 7 [12] (0 [19] nell'oscurità), DV 1+1* (5pf), Att 1 × pugnale (1d4), THACO 18 [+1], MV 27 m (9 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Caotico, PX 19 (leader: 45), NA 1 (2d4×10), TT C, U, V

- **Sorpresa:** con 1-3, grazie alla loro furtività.
- **Spengono le luci:** tre volte al giorno. Le luci entro 15 m si spengono e non è possibile riaccenderle per 1 ora. Quelle magiche hanno il 50% di probabilità di restare accese.
- **Borseggiare:** 35% per round. Con un risultato superiore a 70, la vittima se ne accorge.
- **Individuare oggetti magici:** fino a 4,5 m.
- **Infravisione:** 27 m.
- **Quando muoiono:** subiscono una combustione spontanea. Chi si trova entro 3 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere accecato per 1d6 turni. Gli oggetti non metallici in possesso dell'osservatore sono distrutti (quelli magici hanno il 50% di probabilità di resistere).
- **Leader:** c'è un leader alto 1,8 m con 2+1 DV (10pf), detto *persecutore oscuro*, ogni 25 osservatori. Può evocare un muro di nebbia due volte al giorno, bloccando la vista per 1 turno in un cubo con spigolo di 6 m. Quando muore, chi si trova entro 3 m subisce anche 3d6 danni (metà se supera il tiro salvezza).



Otyugh

Enormi mostruosità (circonferenza di 2,4 metri) aggressive e semintelligenti, con tre zampe tozze, occhi su lunghi peduncoli, bocca circolare a ventosa irta di zanne e due lunghi tentacoli con lame affilate. Si nascondono sottoterra dentro pile di rifiuti o carogne di cui si nutrono. Bramano carne fresca.

CA 2 [17], DV Da 6* a 8* (27/31/36pf), Att 2 × tentacolo (1d8), 1 × morso (1d4+1 + malattia), THACO In base ai DV (da 14 [+5] a 12 [+7]), MV 18 m (6 m), TS In base ai DV, ML 9, AL Neutrale, PX 500/850/1.200, NA 1 (1d2), TT Nessuno

- **Malattia:** le vittime devono superare un **tiro salvezza contro veleno** per non contrarre una malattia, fatale in 1d12 giorni.
- **Sensibili alla luce:** -2 ai tiri per colpire e -1 alla CA se esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*).
- **Telepatia:** possono comunicare non verbalmente con qualsiasi essere senziente.
- **Simbionti:** vivono spesso in simbiosi con un mostro potente, nutrendosi dei suoi escrementi e dei cadaveri delle sue vittime.
- **Otyugh predatori:** si vocifera di alcuni rari esemplari predatori molto intelligenti.

Pesce Gigante

Anguilla Elettrica Gigante

Anguille lunghe 2,7 m capaci di uccidere con scosse elettriche. Vivono nelle acque dolci delle regioni calde.

CA 9 [10], DV 2* (9pf), Att 1 × morso (1d4), scossa elettrica, THACO 18 [+1], MV 36 m (12 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 7, AL Neutrale, PX 25, NA 0 (1d3), TT Nessuno

► **Scossa elettrica:** personaggi entro 1,5 m subiscono 3d8 danni; se entro 1,5–3 m, 2d8 danni; se entro 3–4,5 m, 1d8 danni. (Senza tiro per colpire o tiro salvezza.)

► **Frequenza della scossa elettrica:** al massimo una volta all'ora.

► **Immunità all'elettricità:** gli attacchi elettrici non le danneggiano.

Luccio Gigante

Predatori aggressivi, lunghi dai 2,7 ai 4,2 m. Attaccano qualsiasi cosa quando sono affamati. Vivono nei laghi più profondi.

CA 4 [15], DV 4 (18pf), Att 1 × morso (4d4), THACO 16 [+3], MV 108 m (36 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 8, AL Neutrale, PX 75, NA 0 (1d4), TT Nessuno

► **Sorpresa:** con 1–4, grazie alla vista eccellente e alla grande velocità.

Pesce Spada Gigante

Pesci marini lunghi 2,4 m con una lama ossea sul muso. Sono in genere poco aggressivi.

CA 5 [14], DV 3+3 (16pf), Att 1 × spada (4d4), THACO 16 [+3], MV 72 m (24 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 7, AL Neutrale, PX 50, NA 0 (1d4), TT Nessuno

Peryton

Strani mostri con il corpo, gli artigli e le ali da aquila, testa e grandi palchi da cervo e le zanne da lupo. Vivono sui monti e danno la caccia agli umani e simili.

CA 6 [13], DV 4 (18pf), Att 1 × palchi (4d4), THACO 16 [+3], MV 36 m (12 m) / 63 m (21 m) volando, TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 9, AL Caotico, PX 75, NA 0 (2d4), TT B

► **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

► **Quando uccidono una vittima:** le strappano il cuore e volano via.

Poltergeist

Spiriti invisibili e incorporei che infestano i luoghi dove sono morti. Sollevano piccoli oggetti e li scagliano contro gli intrusi.

CA 9 [10], DV 2 (9pf), Att 2 × oggetto scagliato (1d4), THACO 18 [+1], MV 18 m (6 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (2), ML 12, AL Caotico, PX 20, NA 1d8 (0), TT Nessuno

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Sorpresa:** sempre, a meno che i PG non possano vedere l'invisibile.

► **Oggetti scagliati:** gittata di 9 m. Possono scagliare solo ciò che hanno vicino.

► **Immunità alle armi normali:** possono essere feriti solo da armi d'argento e magia.

► **Attaccare un poltergeist:** è possibile individuarli in base agli oggetti scagliati. I tiri per colpire hanno una penalità di -4.

Prole del Verme

Grotteschi cadaveri umani animati in avanzato stato di decomposizione. I cervelli sono stati divorati da orridi vermi, che riempiono la scatola cranica e fuoriescono da orbite e cavità orali. Vivono in dungeon, complessi tombali e paludi.

CA 9 [10], **DV** 4*** (18pf), **Att** 1 × pugno (1d8 + malattia), 1 × verme scavatore, **THACO** 16 [+3], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 225, **NA** 1d3 (1d6), **TT** Nessuno

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Aura di paura:** chiunque si avvicini entro 9 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o fuggire per 1 turno.

► **Malattia:** chi viene colpito contrae un'orribile malattia che causa putrefazione (**tiro salvezza contro veleni con bonus di +4**). Perde permanentemente 2 punti di CAR (muore se raggiunge CAR 0). La guarigione magica è inefficace; quella naturale è dieci volte più lenta. La malattia può essere rimossa solo con la magia adatta.

► **Vermi scavatori:** un verme balza dal teschio verso un personaggio in mischia, effettuando un tiro per colpire. Se ha successo, inizia a scavare nella carne, raggiungendo il cervello in 1d4 round e uccidendo la vittima. Questa si tramuta in una prole del verme in 6 turni.

► **Uccidere i vermi:** un verme può essere ucciso dal contatto diretto con l'acciaio, l'acqua santa o un oggetto benedetto nel primo round dopo che ha colpito. In seguito, solo la magia (ad es. *cura malattia*) ha effetto.

► **Rigenerazione:** recuperano 2pf per round. Gli arti mozzati si riattaccano.

► **Tornano dalla morte:** se uccisi (0pf), si rigenereranno e ricominceranno a combattere dopo 2d6 round.

► **Fuoco, acido e acqua santa:** non possono rigenerare danno da queste fonti. Il solo modo di uccidere permanentemente una prole del verme.

Pseudodrago

Draghi in miniatura (lunghi 30–60 cm) intelligenti, con ali, pungiglione sulla coda e scaglie color ruggine. Vivono in piccole caverne o negli alberi cavi.

CA 2 [17], **DV** 2* (9pf), **Att** 1 × morso (1d3), 1 × pungiglione caudale (1d3 + veleno), **THACO** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m) / 72 m (24 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Legale, **PX** 25, **NA** 1 (1), **TT** L×10

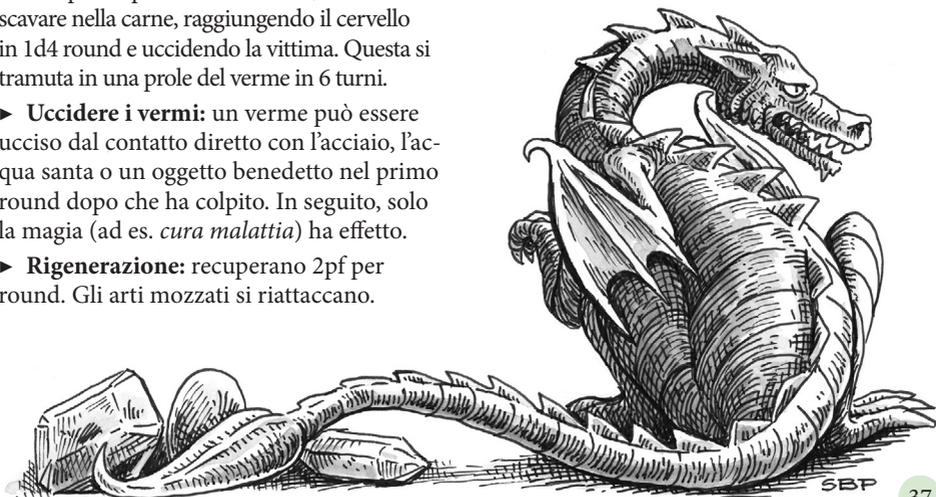
► **Sorpresa:** con 1–4, grazie alla capacità di cambiare colore in base all'ambiente.

► **Veleno:** induce in stato comatoso per 1d6 giorni (**tiro salvezza contro veleno**). Senza un esame approfondito, le vittime sembrano morte.

► **Resistenza alla magia:** +2 a tutti i tiri salvezza contro magia.

► **Telepatia:** possono comunicare telepaticamente fino a 9 m.

► **Compagni:** a volte viaggiano con avventurieri legali. Possono comunicare telepaticamente con loro fino a 72 m.



Ragno Gigante

Aranea

Magici ragni intelligenti (lunghi 1,8 m) di color nero-verdastro. Hanno una strana gobba sulla schiena che contiene il grosso cervello. Le due zampe anteriori hanno dita prensili con cui manipolano oggetti. Vivono in tane piene di ragnatele, dove conducono ricerche magiche.

CA 7 [12], **DV** 3** (13pf), **Att** 1 × morso (1d6 + veleno), **THACO** 17 [+2], **MV** 54 m (18 m) / 45 m (15 m) sulle ragnatele, **TS** M13 B14 P13 S16 I15 (Mago 3), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 65, **NA** 1d3 (1d6), **TT** D

► **Veleno:** letale in 1 turno (**tiro salvezza contro veleno con penalità -2**).

► **Incantesimi arcani:** possono lanciare incantesimi come un mago di 3° livello, evitando quelli legati al fuoco.

► **Ragnatele:** le creature prese nelle ragnatele rimangono impigliate e non possono muoversi. Liberarsi dipende dalla FOR: 2d4 turni con una forza comparabile a quella umana; 4 round con un punteggio di forza superiore al 18; 2 round per creature con la forza di un gigante. Le ragnatele possono essere distrutte dal fuoco in 2 round. Tutte le creature in una ragnatela in fiamme subiscono 1d6 danni.

Ragno Acquatico

Ragni lunghi 1,2 m che vivono in grandi specchi d'acqua dolce. Costruiscono nidi a tenuta stagna con le piante acquatiche.

CA 5 [14], **DV** 3+3* (16pf), **Att** 1 × morso (1d4 + veleno), **THACO** 16 [+3], **MV** 45 m (15 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 75, **NA** 0 (2d10), **TT** U

► **Sorpresa:** con 1-3; restano in agguato sotto il pelo dell'acqua.

► **Veleno:** causa paralisi, uccidendo in 1d4 turni (**tiro salvezza contro veleno**).

► **Prede:** trascinano le vittime paralizzate nella loro tana per divorarle in pace.

Ragno Intermittente

Ragni neri lunghi 2,4 m capaci di diventare intangibili. Vivono in tane piene di ragnatele e, a volte, danno la caccia agli umani.

CA 6 [13], **DV** 5* (22pf), **Att** 1 × morso (1d6 + veleno), **THACO** 15 [+4], **MV** 18 m (6 m) / 45 m (15 m) sulle ragnatele, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (3), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1d4 (2d6), **TT** E

► **Veleno:** letale in 1 turno (**tiro salvezza contro veleno con penalità -2**).

► **Intermittenza:** possono uscire di fase rispetto a ciò che li circonda, diventando intangibili. Attaccano tornando brevemente in fase, round in cui i personaggi che hanno vinto l'iniziativa possono colpirli. Altrimenti, sono vulnerabili solo agli attacchi magici.

► **Ragnatele:** le creature prese nelle ragnatele rimangono impigliate e non possono muoversi. Liberarsi dipende dalla FOR: 2d4 turni con una forza comparabile a quella umana; 4 round con un punteggio di forza superiore al 18; 2 round per creature con la forza di un gigante. Le ragnatele possono essere distrutte dal fuoco in 2 round. Tutte le creature in una ragnatela in fiamme subiscono 1d6 danni.

► **Ragni intermittenti intelligenti:** si vocifera di una sottospecie intelligente originaria di un'altra dimensione, che viaggia per il multiverso. Questi ragni parlano molte lingue (compreso il Comune) e pare che usino la magia.



Rakshasa

Spiriti maligni molto intelligenti che prendono la forma di umanoidi con teste di felini (ad es. tigri, pantere), inquietanti mani rovesciate e temibili artigli. Preferiscono una dieta di carne umana. Usano le illusioni per ottenere la fiducia delle vittime prima di colpire. Vivono in climi caldi.

CA 0 [19], **DV** 7** (31pf), **Att** 2 × artiglio (1d3), 1 × morso (1d4+1), **THAC0** 13 [+6], **MV** 45 m (15 m), **TS** M4 B5 P6 S5 I8 (14), **ML** 9, **AL** Caotico, **PX** 1.250, **NA** 1d4 (1d4), **TT** F

- ▶ **Occultano la vera forma:** leggono le menti di chi incontrano e assumono le sembianze di creature o persone considerate amichevoli.
- ▶ **Immunità agli incantesimi:** immuni agli incantesimi dal 1° al 3° livello.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Lanciare incantesimi:** lanciano incantesimi come un mago di 5° livello e un chierico di 3° livello.
- ▶ **Vulnerabilità:** vengono uccisi da un dardo da balestra benedetto.
- ▶ **Gruppi:** un maschio è spesso accompagnato da diverse femmine.

Rana Gigante

Rana Gigante Mutante

Grosse rane (lunghe 60 cm) con terribili denti e artigli. Molto aggressive e voraci carnivore (divorano anche i propri simili). Vivono sottoterra e in paludi dimenticate.

CA 7 [12], **DV** 1+4 (8pf), **Att** 2 × artiglio (1d2), 1 × morso (1d4+1), **THAC0** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m) / 36 m (12 m) nuotando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 15, **NA** 3d6 (3d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Origine:** si dice che siano state create con mezzi magici.

Rana Gigante Velenosa

Grosse rane (lunghe 90 cm) molto colorate che stanno in agguato in paludi calde o caverne umide.

CA 7 [12], **DV** 1** (4pf), **Att** 1 × morso (1d4 + veleno), **THAC0** 19 [0], **MV** 27 m (9 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 16, **NA** 1d6 (1d6), **TT** Nessuno

- ▶ **Lingua appiccicosa:** possono attaccare fino a 4,5 m di distanza. Se l'attacco colpisce, la preda (fino alla taglia di un nano) viene attirata alla bocca e morsa.
- ▶ **Veleno:** tiro salvezza contro veleno con bonus +4 o morte in 1d6 turni.

Redivivo

Cadaveri delle vittime di un omicidio, rianimati da un disperato desiderio di vendetta. Solo i più ossessionati tornano dalla morte in questo modo.

CA 9 [10], **DV** 8* (36pf), **Att** 1 × presa (2d8 + strozzare), **THACO** 12 [+7], **MV** 27 m (9 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 12, **AL** Neutrale, **PX** 1.200, **NA** 1 (1), **TT** Nessuno

- ▶ **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).
- ▶ **Strozzare:** se colpiscono, stringono la gola della vittima, causando 2d8 danni automatici a ogni round successivo.
- ▶ **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.
- ▶ **Rigenerazione:** cominciano a recuperare 3pf per round, 3 round dopo aver subito danni. Gli arti mozzati si riattaccano.
- ▶ **Tornano dalla morte:** se uccisi (0pf), si rigenereranno e ricominceranno a combattere dopo 2d6 round.
- ▶ **Fuoco:** non possono rigenerare il danno da fuoco. Il solo modo di uccidere permanentemente un redivivo.
- ▶ **Scopo:** trovare e uccidere l'assassino (e i complici). Fatto questo, divengono polvere.
- ▶ **Abilità di classe:** se il redivivo era in vita un avventuriero, conserva tutte le abilità di classe, compresi gli incantesimi.

Remorhaz

Predatori simili a vermi con molte zampe, lunghi colli, terribili mandibole e occhi sfaccettati. Sono color blu ghiaccio, ma le placche lungo la schiena brillano di un rosso rovente. Vivono nelle desolazioni ghiacciate grazie al calore che generano dall'interno.

CA 0 [19], **DV** Da 7* a 14* (31/36/40/45/49/54/58/63pf), **Att** 1 × morso (6d6), **THACO** In base ai DV (da 13 [+6] a 9 [+10]), **MV** 36 m (12 m), **TS** In base ai DV (da 7 a 14), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 850/1.200/1.600/1.600/1.900/1.900/2.300/2.300, **NA** 1 (1), **TT** F

- ▶ **Divorano in un boccone:** un 20 sul tiro per colpire con il morso una creatura di taglia umana o inferiore indica che è stata divorata; essa muore subito a causa del calore interno.
- ▶ **Fondono le armi:** che li colpiscono con una probabilità di 1-su-4. Le armi magiche sono immuni.
- ▶ **Evitare la schiena:** -2 ai tiri per colpire.
- ▶ **Nidi:** a volte si può incontrare una coppia di remorhaz nella loro tana, con una covata di 1d2 uova. Ogni uovo vale 5.000 mo.

Rospo Gigante

Rospo dei Ghiacci

Enormi rospi intelligenti (lungi 2,4 m) con la pelle bitorzoluta coperta di brina. Vivono in climi freddi o nelle profondità della terra.

CA 3 [16], **DV** 5* (22pf), **Att** 1 × morso (3d4), **THACO** 15 [+4], **MV** 27 m (9 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 300, **NA** 1d4 (3d6), **TT** C

- ▶ **Aura di freddo:** tutte le creature entro 3 m subiscono 3d6 danni per round.
- ▶ **Linguaggio:** parlano il proprio strano idioma.

Rospo Velenoso

Anfibi bitorzoluti con macchie rosse o arancione acceso. Sono delle dimensioni di un grosso cane e pesano da 68 a 113 kg.

CA 7 [12], **DV** 2* (9pf), **Att** 1 × morso (1d4+1 + veleno), **THACO** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (1), **ML** 6, **AL** Neutrale, **PX** 25, **NA** 1d8 (1d8), **TT** Nessuno

- ▶ **Veleno:** letale (**tiro salvezza contro veleno**).

Sahuagin

Sadici umanoidi acquatici predatori, con squame nero-verdi e profondi occhi neri, noti anche come *diavoli marini*. Venerano divinità malvagie e adorano uccidere, rendere schiavi e torturare altre specie senzienti. Vivono nei mari caldi, ma assalgono le coste di notte.

CA 5 [14], **DV** 2+2 (11pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma) o [2 × artiglio (1d2), 1 × morso (1d4)], **THACO** 17 [+2], **MV** 36 m (12 m) / 72 m (24 m) nuotando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 8, **AL** Caotico, **PX** 25 (tenente: 50, capo: 125, barone: 350), **NA** 0 (2d4×10), **TT** A

► **Sensibili alla luce:** -2 ai tiri per colpire e -1 CA se esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*).

► **Respirano aria:** fino a 4 ore al giorno.

► **Udito subacqueo:** possono udire una barca fino a 1,5 km di distanza.

► **Capo e tenenti:** ci sono un capo con 4+4 DV e un tenente con 3+3 DV ogni 10 membri di un gruppo.

► **Villaggi subacquei:** edifici a cupola in pietra mimetizzati con alghe. Ospitano 1d3×100 individui.

► **Baroni:** ogni villaggio è governato da un barone con 6+6 DV.

► **Sacerdotesse:** c'è una sacerdotessa (chierico dal 3° al 5° livello) ogni 100 sahuagin in un villaggio.

► **Sentinelle:** le tane sono protette da 2d4 squali (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*), che ubbidiscono a semplici ordini dei sahuagin.

Satiro

Umanoidi magici con gambe e corna da capra. Amano la danza, il bere e i vizi. Vivono nel profondo delle foreste isolate.

CA 5 [14], **DV** 5 (22pf), **Att** 1 × corna (2d4) o flauti magici, **THACO** 15 [+4], **MV** 54 m (18 m), **TS** M6 B7 P8 S8 I10 (10), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 175 (flautista: 300), **NA** 0 (2d4), **TT** I, N

► **Sorpresa:** sono sorpresi solo con 1.

► **Nascondersi nei boschi:** 90% di non essere individuati.

► **Flauti magici:** in ogni gruppo c'è un satiro con un flauto magico, che può suonarlo per ottenere uno di questi effetti.

a. **Charme:** usato su individui attraenti.

Chi si trova entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** per non essere affascinato: si muove verso il satiro (resistendo a chi cerca di impedirglielo); obbedisce ai suoi ordini (se li capisce); lo difende; non è in grado di lanciare incantesimi o usare oggetti magici; non può danneggiare il satiro. Termina se il mostro muore.

b. **Paura:** usata sui nemici pericolosi.

Chi si trova entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o fuggire per 2 turni.

c. **Sonno:** usato contro gli intrusi considerati innocui. Chi si trova entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o addormentarsi per 4d4 turni. I satiri derubano le vittime addormentate.

Scorpionide

Orrendi mostri alti 3,6 m, con zampe, corpo e coda da scorpione gigante, torso e testa umanoidi. Sono cacciatori spietati che odiano tutte le altre specie senzienti. Vivono nei climi caldi in caverne, deserti e sui monti.

CA 1 [18], **DV** 8* (36pf), **Att** 1 × arma gigante (3d6) o 1 × pungiglione caudale (1d10 + veleno), **THACO** 12 [+7], **MV** 72 m (24 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 10, **AL** Caotico, **PX** 1.200, **NA** 1d8 (1d10), **TT** J, K, M

► **Armi:** usano tipicamente armi inastate o archi lunghi.

► **Veleno:** letale (**tiro salvezza contro veleno**). Anche chi supera il tiro salvezza resta paralizzato dalle convulsioni per 1d8-1 round.

► **Animali domestici:** tengono spesso scorpioni giganti (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*) come animali domestici.

Scorticatore Mentale

Umanoidi malvagi, estremamente intelligenti, con teste di piovra, pelle melmosa nero-purpurea e occhi senza pupille. Vivono nelle profondità del Sottosuolo, dove pianificano come schiavizzare l'umanità. Si nutrono dei cervelli degli umanoidi.

CA 4 [15], **DV** 8*** (36pf), **Att** 1 × potere mentale (vedere sotto) o 4 × tentacolo (1d2 + sonda cerebrale), **THACO** 12 [+7], **MV** 36 m (12 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (8), **ML** 7, **AL** Caotico, **PX** 2.300, **NA** 1d4 (1d4), **TT** B, N, O

► **Sonda cerebrale:** quando un tentacolo colpisce, la vittima non può liberarsene. Dopo 1d4 round, ne raggiunge il cervello e lo estrae dal cranio, uccidendola. Lo scorticatore divora il cervello all'istante.

► **Poteri mentali:** tre volte al giorno ciascuno:

- Controllo mentale:** un bersaglio entro 9 m deve superare un **tiro salvezza contro paralisi** o essere dominato dallo scorticatore per 1d6 round. Se costretto ad azioni innaturali, autodistruttive o contrarie al suo allineamento, può tentare un altro tiro salvezza per liberarsi.
- Scoppio mentale:** i bersagli in un cono lungo 18 m (6 m all'estremità) devono superare un **tiro salvezza contro paralisi** o essere paralizzati per 1 turno.
- Affondo mentale:** un bersaglio entro 18 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o subire 3d6 danni.

► **Difesa mentale:** +4 ai tiri salvezza contro poteri mentali.

► **Levitazione:** possono muoversi a piacimento in verticale fino a 6 m per round.

► **ESP:** possono leggere i pensieri di chiunque entro 27 m. Vengono bloccati da un sottile strato di piombo o da almeno 60 cm di roccia.

► **Resistenza alla magia:** +2 a tutti i tiri salvezza contro magia (+4 se influenza la mente).

Sepolto

Spiriti carichi d'odio che restano legati ai loro cadaveri sepolti in decomposizione.

CA 7 [12], **DV** 2** (9pf), **Att** 1 × presa (1d6 + strozzare), **THACO** 18 [+1], **MV** 18 m (6 m), **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 12, **AL** Caotico, **PX** 30, **NA** 1 (1), **TT** B

► **Non-morti:** non fanno rumore finché non attaccano. Immuni agli effetti che colpiscono le creature viventi (ad es. il veleno). Immuni agli effetti che alterano o leggono la mente (ad es. *charme*, *blocca persone/mostri*, *sonno*).

► **Scacciare:** considerati mostri da 4 DV.

► **Strozzare:** se colpiscono, stringono le mani alla gola della vittima, causando 1d6 danni automatici a ogni round successivo.

► **Armi comuni:** sembrano danneggiare, ma non è così (possono essere feriti solo da attacchi magici). Se subiscono 4 o più “danni” da un attacco normale cadono come morti, ma si rialzano il round seguente. Ogni personaggio in mischia deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o fuggire.

► **Fuggitivi:** scappano a velocità massima per 4 round, con il 50% di probabilità di perdere ciò che impugnano.

Serpente Marino (Maggiore)

Colossali mostri marini (lunghi 24 m) simili a serpenti con molte file di pinne.

CA 3 [16], **DV** 14 (63pf), **Att** 1 × morso (3d6) o 1 × stretta (2d10 danni allo scafo), **THACO** 9 [+10], **MV** 72 m (24 m), **TS** M8 B9 P10 S10 I12 (7), **ML** 9, **AL** Neutrale, **PX** 1.350, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

► **Affondo:** possono spingersi fino a 12 m fuori dall'acqua per attaccare con il morso.

► **Stretta:** possono avvolgersi attorno a un vascello (di taglia uguale o inferiore) e schiacciarlo.

Sfinge

Grandi mostri (alti 2,4 m) con ali da uccello, corpo da leone e testa umana. Collezionano indovinelli, enigmi e conoscenze oscure. Possono porre enigmi a chi incontrano, divorando coloro che danno la risposta sbagliata. Vivono nei climi caldi, presso rovine e zone selvagge.

CA 0 [19], DV 12*** (54pf), Att 2 × artiglio (3d6), [1 × ruggito o magia], THACO 10 [+9], MV 54 m (18 m) / 108 m (36 m) volando, TS M2 B2 P2 S2 I2 (24), ML 10, AL Neutrale, PX 3.500, NA 1 (1), TT M

► **Ruggito:** chi si trova entro 36 m deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi con penalità -4** o fuggire terrorizzato per 1d6 turni. Personaggi entro 18 m che falliscono sono storditi (incapaci di muoversi o agire) per 1d6 round, quindi fuggono. Quelli entro 3 m subiscono anche 6d6 danni e sono assordati per 1 turno.

► **Frequenza del ruggito:** al massimo due volte al giorno.

► **Magia:** possono lanciare incantesimi del mago, una volta al giorno ciascuno: *individuazione del magico, lettura dei linguaggi, lettura del magico, individuazione dell'invisibile, localizzare oggetto, chiaroveggenza, dissolvi magie, rimuovi maledizione (vedere **Incantesimi del Mago** in **Old-School Essentials Classic Fantasy**).*

► **Immunità ai danni normali:** possono essere ferite solo da attacchi magici.

Sottomanto

Astuti predatori che distendono i propri corpi amorfi e simili a pietra su vaste aree di pavimento. Attendono che una vittima li calpesti, per arrotolarsi e intrappolarla. Coprono solitamente un'area quadrata con lato di 6 m (ma a volte se ne incontrano di più grandi). Vivono sottoterra.

CA 3 [16], DV 12* (54pf), Att 1 × intrappolare (1d8), THACO 10 [+9], MV 9 m (3 m), TS M6 B7 P8 S8 I10 (12), ML 11, AL Neutrale, PX 1.900, NA 1 (0), TT G

► **Esca:** creano spesso una protuberanza simile a un forziere per attirare le prede.

► **Sorpresa:** con 1-5, grazie al camuffamento.

► **Intrappolare:** colpisce chiunque si trovi nell'area coperta dal sottomanto. Si effettua un singolo tiro per colpire e lo si confronta con la CA di ogni bersaglio.

► **Vittime intrappolate:** non possono muoversi e subiscono 1d8 danni automatici per round. Possono attaccare il sottomanto solo se sono state intrappolate mentre impugnavano un'arma corta (ad es. pugnale, spada corta).

► **Soffocamento:** le vittime intrappolate muoiono dopo 6 round per asfissia.

► **Riducono il danno:** di metà dagli attacchi basati su fuoco e freddo.

Spora Gassosa

Funghi fluttuanti non senzienti, quasi identici a un occhio del terrore (**pag. 33**): sfere fluttuanti (diametro di 1,5 m) con scaglie, enormi fauci zannute, un grande occhio centrale e 10 piccoli sui peduncoli. Fluttuano in caverne e rovine.

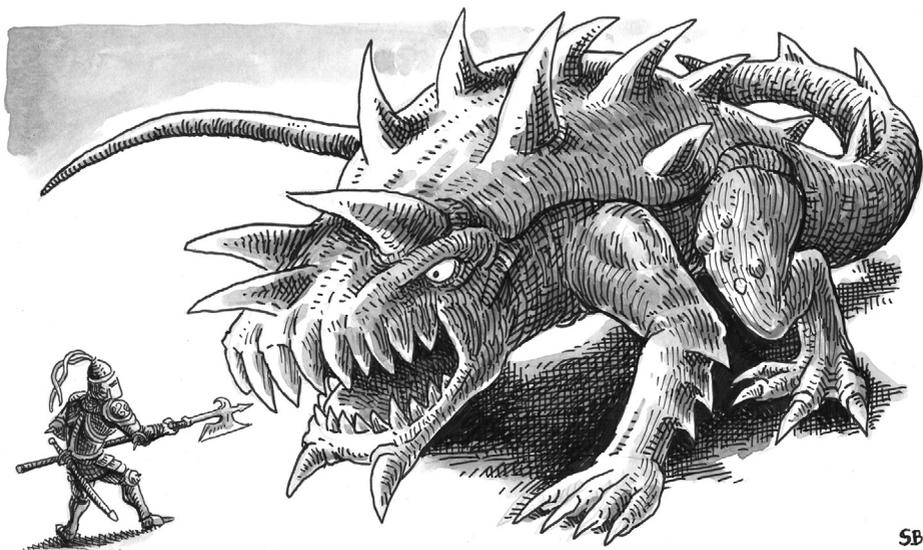
CA 9 [10], DV 1pf*, Att 1 × spruzzo di spore (infezione), THACO 19 [0], MV 9 m (3 m), TS M12 B13 P14 S15 I16 (1), ML 9, AL Neutrale, PX 6, NA 1d3 (1), TT Nessuno

► **Distinguere:** probabilità di 1-su-10 in penombra di notare la natura fungina della spora; diventa 1-su-4 entro 3 metri.

► **Quando muoiono:** esplodono. Tutto ciò che si trova entro 6 m subisce 6d6 danni (**tiro salvezza contro bacchette** per dimezzare).

► **Spruzzo di spore:** colpisce tutti i personaggi in un'area cubica con spigolo di 6 m di fronte al mostro. **Tiro salvezza contro veleno** per non essere infettati.

► **Infezione da spore:** 1d6 spore gassose crescono dentro la vittima, uccidendola in 24 ore. *Cura malattia* le rimuove.



SBP

Svirfneblin

Bassi e tozzi semiumani dal naso lungo, con pelle grigia, nodosa e glabra. Noti anche come *gnomi delle profondità*. Vivono nel Sottosuolo, in labirinti pieni di sale e tortuosi passaggi segreti.

CA 5 [14], **DV** 1 (4pf), **Att** 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THACO** 19 [0], **MV** 18 m (6 m), **TS** M8 B9 P10 S14 I11 (Svirfneblin 1), **ML** 8 (10 in presenza di leader o capo), **AL** Neutrale, **PX** 10 (leader: 20, guardia del corpo: 35, capo: 75), **NA** 1d8 (5d8), **TT** C

- ▶ **Sorpresa:** con 1-4 sottoterra, grazie alla capacità di mimetizzarsi con la pietra.
- ▶ **Infravisione:** 27 m.
- ▶ **Sensibili alla luce:** -2 ai tiri per colpire e -1 CA se esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*).
- ▶ **Leader:** c'è un leader con 2 DV (11pf) ogni 20 svirfneblin.
- ▶ **Capo clan e guardie del corpo:** un capo con 4 DV (18pf) e 1d6 guardie del corpo con 3 DV (1d4+9pf) vivono nella tana. Il capo ha +1 ai danni.

▶ **Evoca elementale della terra:** una volta al giorno, capi e leader possono evocare un elementale della terra con 8 DV (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*) per 1d6 turni.

▶ **Odiano abitanti del profondo e scorticatori mentali:** li attaccano di solito a vista.

▶ **Miniere e macchine:** le amano, assieme alle gemme.

Tarrasque

Leggendari rettili colossali (lunghi 15 m), temuti ovunque. Passano la maggior parte del tempo dormendo sottoterra. Emergono periodicamente e devastano ampie regioni, divorando tutte le piante e gli animali che incontrano. Sono molto probabilmente i mostri più temuti in assoluto.

CA -3 [22], **DV** 36** (162pf), **Att** 2 × artiglio (1d12), 1 × morso (5d10 + amputare), 1 × coda (2d12), 2 × corno (1d10), **THACO** 5 [+14], **MV** 27 m (9), **TS** M2 B3 P4 S3 I6 (18), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 17.750, **NA** 0 (1), **TT** Carapace

► **Aura di terrore:** in presenza del mostro, le creature con meno di 3 DV sono paralizzate dal terrore. Chi ha almeno 3 DV fugge per 6 turni. Chi ha almeno 7 DV può effettuare un **tiro salvezza contro paralisi** per resistere.

► **Carica:** nel primo round di combattimento, se non sono in mischia. È necessaria una rincorsa ininterrotta di almeno 20 metri. Le corna infliggono il doppio del danno.

► **Amputare:** un tiro per colpire di 18 o più con il morso indica che una delle estremità del bersaglio viene amputata (si determina a caso; ad es. 1-2: gamba; 3-4: braccio; 5-6: testa).

► **Rigenerazione:** recuperano 1pf all'inizio di ogni round.

► **Tornano dalla morte:** se uccisi (0pf), si rigenerano, riformandosi completamente anche da un pezzetto minuscolo.

► **Ucciderli per sempre:** ridurli a 0pf e usare un desiderio.

► **Riflessione energetica:** sono immuni a raggi, con e scariche d'energia (fulmine, freddo, *dardo incantato*, ecc.). Probabilità di 1-su-6 di rispedire l'attacco al mittente.

► **Immunità al fuoco:** il fuoco non li danneggia.

► **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

► **Carapace:** se ne possono estrarre 10d10 diamanti (1.000 mo l'uno). Le placche possono essere usate per creare scudi magici.

► **Addormentati:** dormono per mesi o anni nelle loro tane, poi emergono per 1-2 settimane in cui divorano di tutto.

► **Unico:** pare che esista un solo tarrasque.

Tartaruga Gigante

Tartaruga Azzannatrice

Tartarughe predatrici, gigantesche (lunghe 3 m) e aggressive, che vivono nelle acque basse di laghi e grandi fiumi.

CA 3 [16], **DV** 10 (45pf), **Att** 1 × morso (6d4), **THACO** 11 [+8], **MV** 9 m (3 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (5), **ML** 8, **AL** Neutrale, **PX** 900, **NA** 0 (1d4), **TT** Nessuno

► **Sorpresa:** con 1-4, poiché restano immobili sott'acqua.

► **Collo lungo:** possono mordere fino a 3 m di distanza.

Tartaruga Marina

Rettili marini giganteschi (lunghi 6 m) ma pacifici, che vagano per gli oceani caldi, nutrendosi di piante acquatiche. Sono pericolosi se minacciati.

CA 3 [16], **DV** 15 (67pf), **Att** 1 × morso (4d4), **THACO** 9 [+10], **MV** 2,7 m (90 cm) / 45 m (15 m) nuotando, **TS** M8 B9 P10 S11 I12 (8), **ML** 7, **AL** Neutrale, **PX** 1.350, **NA** 0 (1d3), **TT** Nessuno

► **Rovesciano barche:** 50% di probabilità che emergano sotto canoe o barche, rovesciandole.

Titano

Colossali umanoidi (alti 6,6 m) dalla bellezza radiosa e fisico atletico. Sono di carattere munifico, ma tendono alla megalomania. Sono originari dei piani superiori; talvolta costruiscono roccaforti nel mondo mortale.

CA 0 [19], **DV** 20*** (90pf), **Att** 1 × arma gigante (8d6) o incantesimi, **THAC0** 6 [+13], **MV** 45 m (15 m), **TS** M2 B2 P2 S2 I4 (20), **ML** 10, **AL** Legale, **PX** 5.450, **NA** 1 (1d2), **TT** E, L×10, M

► **Invisibilità:** a volontà. Diventano visibili quando attaccano o lanciano incantesimi.

► **Levitazione:** a volontà. Si muovono in verticale di 6 m per round.

► **Lanciare incantesimi:** conoscono 2 incantesimi del chierico per livello (dal 1° al 5°) e 2 incantesimi del mago per livello (dal 1° al 6°). Utilizzabile una volta al giorno ciascuno (vedere *Incantesimi del Chierico* e *Incantesimi del Mago* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

► **Linguaggi:** parlano la lingua di tutti i giganti.

► **Compagni giganteschi:** probabilità di 2-su-10 che siano accompagnati da un gigante delle tempeste (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Uomo Sciacallo

Maligni mutaforma che possono apparire come sciacalli o umanoidi con testa di sciacallo. Vagano per le terre di frontiera in cerca di umani da derubare e divorare.

CA 3 [16], **DV** 4* (18pf), **Att** 1 × morso (2d4) o 1 × arma (1d6 o a seconda dell'arma), **THAC0** 16 [+3], **MV** 36 m (12 m), **TS** M10 B11 P12 S13 I14 (4), **ML** 7, **AL** Caotico, **PX** 125, **NA** 0 (1d4), **TT** C

► **Immunità ai danni normali:** possono essere feriti solo da attacchi magici.

► **Sguardo soporifero:** chiunque incroci lo sguardo di un uomo sciacallo deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** per non addormentarsi profondamente per 4d4 turni. Questa capacità non può essere usata in combattimento.

► **Branco:** probabilità di 2-su-10 che siano accompagnati da 2d6 sciacalli normali (usare i cani selvatici, *pag.* 7).

Vespa Gigante

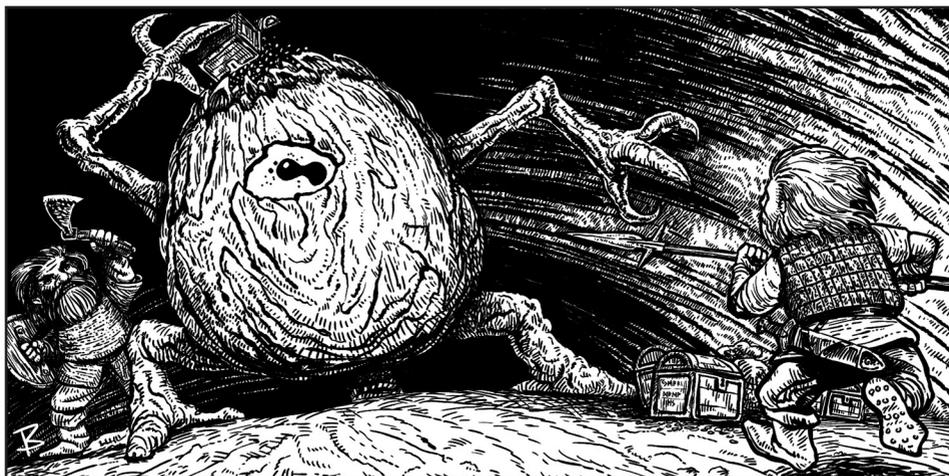
Insetti lunghi 1,5 m, molto aggressivi e carnivori. Paralizzano le prede con i pungiglioni per poi deporvi le uova. Appena nate, le larve divorano la vittima. Vivono in climi temperati e caldi.

CA 4 [15], **DV** 4* (18pf), **Att** 1 × morso (2d4), 1 × pungiglione (1d4 + veleno), **THAC0** 16 [+3], **MV** 18 m (6 m) / 63 m (21 m) volando, **TS** M12 B13 P14 S15 I16 (2), **ML** 10, **AL** Neutrale, **PX** 125, **NA** 0 (1d20), **TT** L×20

► **Veleno:** causa paralisi permanente (**tiro salvezza contro veleno**), uccidendo dopo 1d4 giorni.

► **Vulnerabili al fuoco:** quando vengono danneggiate dal fuoco (ad es. olio bollente, torce), le ali bruciano.

► **Nidi:** alcune vespe giganti costruiscono nidi di pasta di legno, che ospitano 2d20 vespe.



Xorn

Mostri alti 1,5 m a simmetria radiale, con fauci poderose in cima al corpo e, su ognuno dei tre lati, un braccio artigliato, una zampa corta e un occhio. Mangiano minerali rari. Sono originari del piano elementale della terra, talvolta avventurandosi su quello materiale in cerca di cibo.

CA -2 [21], DV 7 (31pf), Att 1 × morso (6d4), 3 × artiglio (1d3), THACO 13 [+6], MV 27 m (9 m), TS M8 B9 P10 S10 I12 (7), ML 8, AL Neutrale, PX 450, NA 1d4 (0), TT J, L×5

- ▶ **Sorpresa:** con 1-5, poiché si mimetizza con la pietra.
- ▶ **Si muovono attraverso la pietra:** a velocità massima, fondendosi con pietra e terra.
- ▶ **Fiutano i metalli:** fino a 6 m.
- ▶ **Desiderano metalli:** lasciano in pace i personaggi se sono sazi di metalli preziosi. Altrimenti, attaccano con il 90% di probabilità.
- ▶ **Immunità all'energia:** sono immuni agli attacchi a base di freddo e fuoco. Danni dimezzati dall'elettricità.
- ▶ **Incantesimi di terra:** *spostamento del terreno* li respinge per 9 m e li stordisce per 1 round; *pietra in carne* o *trasmutare roccia in fango* ne riduce la CA a 9 [10] per 1 round; *passa-pareti* infligge loro 1d10+10 danni.

Yeti

Grossi mostri (alti 2,4 m) con terribili artigli, simili a scimmioni e affamati di carne umana. Vivono in regioni gelide e isolate.

CA 5 [14], DV 4+4** (22pf), Att 2 × artiglio (1d6 + stretta gelida), THACO 15 [+4], MV 45 m (15 m), TS M10 B11 P12 S13 I14 (4), ML 8, AL Neutrale, PX 275, NA 1d6 (1d6), TT D

- ▶ **Sorpresa:** con 1-4, poiché si mimetizza con neve e ghiaccio.
- ▶ **Stretta gelida:** con un tiro per colpire di 20, la vittima viene stritolata subendo 2d8 danni.
- ▶ **Sguardo paralizzante:** chiunque venga sorpreso deve superare un **tiro salvezza contro paralisi** o restare congelato per 3 round.
- ▶ **Vittime paralizzate:** vengono colpite automaticamente con entrambi gli artigli e subiscono i 2d8 danni aggiuntivi della stretta.
- ▶ **Vulnerabili al fuoco:** 50% di danno aggiuntivo.

TABELLE DEGLI INCONTRI

DUNGEON

Questa sezione presenta tabelle degli incontri che usano i mostri descritti in questo manuale, divise per livello del dungeon.

È possibile inventare tabelle speciali che riflettano la diversa proporzione di mostri in uno specifico dungeon.

Come Tirare un Incontro

Tirare 1d20 e cercare il risultato sulla tabella sottostante, nella colonna corrispondente al livello del dungeon esplorato. Questo determina il mostro incontrato, con il numero di esemplari che appaiono tra parentesi.

Incontri nei Dungeon per Livello: 1-3

d20	Livello 1	Livello 2	Livello 3
1	Brownie (3d6)	Ankheg (1d2 da 3 DV)	Abitatore del Profondo (2d12)
2	Cane, Selvatico (2d6)	Cane, Selvatico (2d6)	Ankheg (1d6 da 3 DV)
3	Cuspide Letale (3d6 da 1DV)	Cuspide Letale (3d8 da 2 DV)	Cuspide Letale (4d6 da 3 DV)
4	Drow (1d2)	Demonio d'Acqua (1)	Demonio d'Acqua (1d3)
5	Duergar (1d2)	Duergar (1d6)	Drow (2d4)
6	Gullygug (2d6)	Fungo Violaceo (1d2)	Duergar (2d6)
7	Larva della Putrefazione (5d4)	Gullygug (2d6)	Fungo Violaceo (1d4)
8	Leprecauno (1)	Larva della Putrefazione (5d6)	Ghast (1)
9	Miconide (1d6)	Miconide (1d12)	Larva della Putrefazione (5d6)
10	Muffa Marrone (1d3)	Muffa Marrone (1d8)	Lumaca Sferzante (1)
11	Mutoide (1d8)	Mutoide (2d6)	Miconide (2d8)
12	Necrofidio (1)	Necrofidio (1)	Muffa Marrone (1d10)
13	Omuncolo (1)	Omuncolo (1)	Mutoide (2d8)
14	Osservatore Oscuro (1)	Osservatore Oscuro (1)	Necrofidio (1d3)
15	Poltergeist (1d3)	Poltergeist (1d8)	Osservatore Oscuro (1d4)
16	Rana Gigante, Mutante (3d6)	Pseudodrago (1)	Poltergeist (2d6)
17	Rospo Gigante, Velenoso (1d4)	Rana Gigante, Velenosa (1d6)	Rospo Gigante, Velenoso (2d6)
18	Sepolto (1)	Rospo Gigante, Velenoso (1d8)	Sepolto (1d3)
19	Spora Gassosa (1d3)	Sepolto (1)	Spora Gassosa (1d3)
20	Svirfneblin (1d4)	Spora Gassosa (1d3)	Svirfneblin (2d8)

Uso con Altri Manuali dei Mostri

Gli arbitri che stanno utilizzando mostri aggiuntivi da altri manuali (ad es. quelli di *Old-School Essentials Classic Fantasy*) possono tirare gli incontri come segue:

- 1. Selezione della tabella degli incontri:** si determina casualmente la tabella degli incontri. Per esempio, se si usano sia mostri Classic Fantasy che di questo manuale, un risultato di 1-3 su 1d6 può indicare un mostro Classic Fantasy, mentre di 4-6 uno di questo manuale.
- 2. Tiro sulla tabella degli incontri:** si tira come al solito sulla tabella degli incontri selezionata.



Incontri nei Dungeon per Livello: 4+

d20	Livello 4-5	Livello 6-7	Livello 8+
1	Abitatore del Profondo (3d12)	Anfisbena (1d3)	Altomanto (1)
2	Ankheg (1d6 da 5 DV)	Banshee (1)	Cumulo Strisciante (1d3)
3	Belva Uncinata (2d6)	Belva Uncinata (3d6)	Drago, d'Argento (1d4)
4	Cariatide (1d12)	Cariatide (3d6)	Drago, di Bronzo (1d4)
5	Demonio d'Acqua (1d4)	Drider (1d4)	Drago, d'Ottone (1d4)
6	Disincantatore (1d2)	Fauce Gorgogliante (1d3)	Drago, di Rame (1d4)
7	Drow (3d6)	Fuoco Fatuo (1d3)	Dragonne (1)
8	Duergar (3d6)	Ghast (2d4)	Fantasma (1)
9	Fauce Gorgogliante (1)	Inseguitore Strisciante (1)	Fustigatore (1d2)
10	Fungo Violaaceo (2d4)	Krell (1d3)	Golem, di Ferro (1)
11	Fuoco Fatuo (1)	Lucertola Gigante, del Fuoco (1d4)	Golem, di Pietra (1)
12	Ghast (1d3)	Lucertola Gigante, Sotterranea (1d6)	Hulker (1)
13	Inseguitore Strisciante (1)	Lumaca Sferzante (1d4)	Lamia (1)
14	Krell (1)	Ofidiano (1d6)	Lumaca Gigante (1)
15	Lumaca Sferzante (1)	Otyugh (1d3 da 6 DV)	Megera, Nera (1)
16	Ofidiano (1d3)	Rakshasa (1d4)	Mimic (1)
17	Otyugh (1 da 6 DV)	Redivivo (1)	Occhio del Terrore (1)
18	Prole del Verme (1d3)	Remorhaz (1 da 7 DV)	Redivivo (1)
19	Ragno Gigante, Intermittente (1d4)	Scorticatore Mentale (1d4)	Scorticatore Mentale (1d8)
20	Rospo Gigante, dei Ghiacci (1d4)	Xorn (1d4)	Sottomanto (1)

TERRE SELVAGGE

Questa sezione presenta tabelle degli incontri che usano i mostri descritti in questo manuale, divise per tipo di terreno.

È possibile inventare tabelle speciali che riflettano la diversa proporzione di mostri in una specifica regione di terre selvagge.

Come Tirare un Incontro

- 1. Tirare 1d8:** cercare il risultato sulla tabella sottostante, nella colonna che corrisponde al terreno esplorato. Il risultato indica quale sottotabella consultare.
- 2. Tirare 1d12:** cercare il risultato nella sottotabella indicata.

Uso con Altri Manuali dei Mostri

Gli arbitri che stanno utilizzando mostri aggiuntivi da altri manuali (ad es. quelli di *Old-School Essentials Classic Fantasy*) possono tirare gli incontri come segue:

- 1. Selezione della tabella degli incontri:** si determina casualmente la tabella degli incontri. Per esempio, se si usano sia mostri Classic Fantasy che di questo manuale, un risultato di 1–3 su 1d6 può indicare un mostro Classic Fantasy, mentre di 4–6 uno di questo manuale.
- 2. Tiro sulla tabella degli incontri:** si tira come al solito sulla tabella degli incontri selezionata.

Incontri Aerei

Usare sempre la tabella *Volante* nella sottotabella 1, a fianco.

Incontri nelle Terre Selvagge per Terreno

d8	Aperto, Prateria	Arido, Colline, Montagne	Città	Coltivato	Deserto
1	A—Animale/ Mostro	M—Animale	C—Città	C—Coltivato	D—Animale/ Mostro
2	A—Animale/ Mostro	1—Drago	C—Città	C—Coltivato	D—Animale/ Mostro
3	1—Drago	1—Drago	C—Città	C—Coltivato	1—Drago
4	1—Insetto	M—Mostro	C—Città	C—Coltivato	1—Non-Morto
5	1—Insetto	M—Mostro	C—Città	C—Coltivato	D—Umanoide
6	A—Umanoide	M—Mostro	C—Città	1—Drago	D—Umanoide
7	A—Umanoide	M—Umanoide	C—Città	1—Insetto	1—Volante
8	1—Volante	1—Volante	1—Non-Morto	1—Volante	1—Volante

d8	Fiume, Lago	Foresta	Giungla	Mare, Oceano	Palude
1	1—Drago	F—Animale	G—Animale	1—Drago*	1—Drago
2	1—Insetto	F—Animale	G—Animale	O—Nuotatore	1—Insetto
3	L—Nuotatore	1—Drago	1—Drago	O—Nuotatore	P—Mostro
4	L—Nuotatore	1—Insetto	1—Insetto	O—Nuotatore	1—Non-Morto
5	L—Nuotatore	F—Mostro	G—Mostro	O—Nuotatore	1—Non-Morto
6	L—Umanoide	F—Mostro	G—Umanoide	O—Nuotatore	P—Nuotatore
7	L—Umanoide	F—Umanoide	G—Umanoide	O—Nuotatore	P—Umanoide
8	1—Volante	1—Volante	1—Volante	1—Volante	1—Volante

* Ritirare i risultati Drago con un asterisco nella sottotabella 1.

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella 1

d12	Drago	Insetto	Non-Morto	Volante
1	Drago, d'Argento	Ankheg	Banshee	Coatl
2	Drago, d'Argento	Ankheg	Banshee	Fenice
3	Drago, di Bronzo	Larva della Putrefazione	Fantasma	Incubo
4	Drago, di Bronzo	Lumaca Gigante	Fantasma	Mantide Gigante
5	Drago, d'Ottone	Lumaca Gigante	Ghast	Omuncolo
6	Drago, d'Ottone	Lumaca Sferzante	Ghast	Peryton
7	Drago, di Rame	Lumaca Sferzante	Necrofidio	Peryton
8	Drago, di Rame	Mantide Gigante	Necrofidio	Pseudodrago
9	Pseudodrago	Ragno Gigante, Intermittente	Poltergeist	Pseudodrago
10	Anfisbena*	Ragno Gigante, Intermittente	Redivivo	Sfinge
11	Dragonne*	Vespa Gigante	Sepolto	Vespa Gigante
12	Lucertola Gigante, del Fuoco*	Vespa Gigante	Sepolto	Vespa Gigante

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella A: Aperto, Prateria

d12	Animale/Mostro	Umanoide
1	Anfisbena	Brownie
2	Ankheg	Leprecauno
3	Bulette	Mantideo
4	Cane, Selvatico	Mantideo
5	Dragonne	Mutoide
6	Incubo	Mutoide
7	Ippopotamo, Normale	Ofidiano
8	Leucrotta	Ofidiano
9	Lucertola Gigante, del Fuoco	Rakshasa
10	Mantide Gigante	Titano
11	Ragno Gigante, Intermittente	Uomo Sciacallo
12	Vespa Gigante	Uomo Sciacallo

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella C: Città, Coltivato

d12	Città	Coltivato
1	Brownie	Ankheg
2	Cane, da Caccia	Brownie
3	Cane, da Guerra	Bulette
4	Fantasma	Cane, da Caccia
5	Ghast	Cane, Selvatico
6	Gullygug	Fantasma
7	Lamia	Ghast
8	Leprecauno	Gullygug
9	Mutoide	Leprecauno
10	Mutoide	Mutoide
11	Omuncolo	Uomo Sciacallo
12	Sepolto	Vespa Gigante

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella D: Deserto

d12	Animale/Mostro	Umanoide
1	Anfisbena	Mantideo
2	Bulette	Mantideo
3	Cane, Selvatico	Mantideo
4	Dragonne	Mutoide
5	Fantasma	Ofidiano
6	Ghast	Ofidiano
7	Lamia	Rakshasa
8	Leucrotta	Scorpionide
9	Lucertola Gigante, Varano	Scorpionide
10	Mantide Gigante	Scorpionide
11	Sfinge	Uomo Sciacallo
12	Vespa Gigante	Uomo Sciacallo

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella F: Foresta

d12	Animale	Mostro	Umanoide
1	Anfisbena	Catoblepa	Brownie
2	Cane, Selvatico	Fantasma	Brownie
3	Disincantatore	Fauce Gorgogliante	Cumulo Strisciante
4	Gorilla	Fungo Violaceo	Ettin
5	Lumaca Gigante	Fuoco Fatuo	Gullygug
6	Lumaca Sferzante	Fustigatore	Leprecauno
7	Pseudodrago	Inseguitore Strisciante	Leprecauno
8	Ragno Gigante, Intermittente	Otyugh	Megera, Nera
9	Rana Gigante, Mutante	Peryton	Miconide
10	Rana Gigante, Velenosa	Poltergeist	Mutoide
11	Rospo Gigante, Velenoso	Ragno Gigante, Aranea	Satiro
12	Vespa Gigante	Spora Gassosa	Uomo Sciacallo

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella G: Giungla

d12	Animale	Mostro	Umanoide
1	Anfisbena	Coatl	Cumulo Strisciante
2	Gorilla	Fantasma	Cumulo Strisciante
3	Ippopotamo, Behemoth	Fauce Gorgogliante	Ettin
4	Ippopotamo, Normale	Fungo Violaceo	Gullygug
5	Larva della Putrefazione	Fungo Violaceo	Gullygug
6	Lucertola Gigante, Varano	Fustigatore	Gullygug
7	Lumaca Gigante	Fustigatore	Mantideo
8	Lumaca Sferzante	Incubo	Megera, Nera
9	Mantide Gigante	Otyugh	Mutoide
10	Ragno Gigante, Intermittente	Otyugh	Ofidiano
11	Rospo Gigante, Velenoso	Pseudodrago	Ofidiano
12	Vespa Gigante	Sfinge	Rakshasa

Incontri nelle Terre Selvagge, Sottotabella L: Lago, Fiume

d12	Nuotatore	Umanoide
1	Demonio d'Acqua	Brownie
2	Gullygug	Brownie
3	Ippopotamo, Behemoth	Gullygug
4	Ippopotamo, Normale	Gullygug
5	Lampreda Gigante	Gullygug
6	Merrow	Leprecauno
7	Pesce Gigante, Anguilla Elettrica Gigante	Megera, Nera
8	Pesce Gigante, Luccio Gigante	Merrow
9	Ragno Gigante, Acquatico	Merrow
10	Rana Gigante, Mutante	Merrow
11	Rana Gigante, Velenosa	Mutoide
12	Tartaruga Gigante, Azzannatrice	Mutoide

Incontri nelle Terre Selvage, Sottotabella M: Arido, Colline, Montagne

d12	Animale	Mostro	Umanoide
1	Anfisbena	Fantasma	Banshee
2	Bulette	Fuoco Fatuo	Ettin
3	Cane, Selvatico	Fustigatore	Ghast
4	Disincantatore	Incubo	Leprecauno
5	Dragonne	Lamia	Megera, Nera
6	Gorilla	Leucrotta	Mutoide
7	Lucertola Gigante, del Fuoco	Leucrotta	Scorpionide
8	Lucertola Gigante, Sotterranea	Peryton	Sepolto
9	Lupo Invernale	Peryton	Svirfneblin
10	Ragno Gigante, Intermittente	Sfinge	Titano
11	Rospo Gigante, dei Ghiacci	Spora Gassosa	Uomo Sciacallo
12	Vespa Gigante	Xorn	Yeti

Incontri nelle Terre Selvage, Sottotabella O: Mare, Oceano

d12	Nuotatore
1	Cavalluccio Marino Gigante
2	Caravella Gigante
3	Ippocampo
4	Lampreda Gigante
5	Locathah
6	Marinide
7	Megera, Marina
8	Merrow
9	Pesce Gigante, Pesce Spada Gigante
10	Sahuagin
11	Serpente Marino (Maggiore)
12	Tartaruga Gigante, Marina

Incontri nelle Terre Selvage, Sottotabella P: Palude

d12	Mostro	Nuotatore	Umanoide
1	Banshee	Demonio d'Acqua	Cumulo Strisciante
2	Catoblepa	Gullygug	Cumulo Strisciante
3	Fantasma	Gullygug	Ettin
4	Fuoco Fatuo	Gullygug	Ettin
5	Fuoco Fatuo	Lampreda Gigante	Gullygug
6	Larva della Putrefazione	Lampreda Gigante	Gullygug
7	Leucrotta	Merrow	Gullygug
8	Otyugh	Merrow	Megera, Nera
9	Prole del Verme	Pesce Gigante, Anguilla Elettrica Gigante	Merrow
10	Rana Gigante, Mutante	Pesce Gigante, Luccio Gigante	Merrow
11	Rana Gigante, Velenosa	Ragno Gigante, Acquatico	Mutoide
12	Rospo Gigante, Velenoso	Tartaruga Gigante, Azzannatrice	Ofidiano

OPEN GAME LICENSE

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, and presentation are product identity. The names “Necrotic Gnome” and “Old-School Essentials” are product identity. All text and tables not declared as Open Game Content are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

The names of all monsters are Open Game Content.

The game statistics and descriptions of the following monsters are Open Game Content: Ankhkeg, Brown Mould; Bulette; Caryatid Column; Coffin Corpse; Couatl; Dark Creeper; Disenchanter; Djinni, Greater; Dragon, Brass; Dragon, Bronze; Dragon, Copper; Dragon, Silver; Dragonne; Drider; Drow; Duergar; Efreeti, Greater; Ettin; Eye of the Deep; Flail Snail; Gas Spore; Ghast; Gibbering Moulder; Golem, Clay Golem; Golem, Flesh Golem; Golem, Iron Golem; Golem, Stone Golem; Hag, Black Hag; Hag, Sea Hag; Hippocampus; Homunculus; Jackalwer; Lamia; Lich; Locathah; Lurker Above; Mergo; Mimic; Necrophidius; Nightmare; Otyugh; Piercer; Pseudo-Dragon; Rakshasa; Remorhaz; Roper; Rot Grub; Sahuagin; Sea Serpent, Greater; Shambling Mound; Slithering Tracker; Spider, Giant, Aranea; Spider, Giant, Phase; Strangle Weed; Svirfneblin; Tarrasque; Trapper; Triton; Violet Fungus; Winter Wolf; Xorn.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts;

creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Caryatid Column from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Coffer Corpse from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Eaton.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Disenchanter from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Flail Snail from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Gas Spore from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsey, based on original material by Gary Gygax.

Jackalwere from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Tilbrook.

Piercer from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

B/X Essentials: Monsters © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Monsters © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Advanced Fantasy: Monsters © 2020 Gavin Norman.

END OF LICENSE

INDICE DEI MOSTRI PER TIPO

Animali

Anfisbena	5
Cane	7
Caravella Gigante	7
Cavalluccio	
Marino Gigante	9
Gorilla	19
Ippocampo	21
Ippopotamo	21
Lampreda Gigante	23
Lucertola Gigante	26
Lupo Invernale	27
Mantide Gigante	28
Pesce Gigante	36
Rana Gigante	39
Rospo Gigante	40
Tartaruga Gigante	45

Costrutti

Cariatide	7
Golem	18
Omuncolo	34

Draghi

Drago	11
Drago Multicromatico	13
Dragonne	13
Pseudodrago	37

Elementali

Demonio d'Acqua	10
Fenice	16
Ifrit (Maggiore)	20
Jinn (Maggiore)	22
Xorn	47

Insetti

Ankheg	5
Larva della Putrefazione	23
Lumaca Gigante	26
Lumaca Sferzante	27
Ragno Gigante	38
Vespa Gigante	46

Mostruosità

Altomanto	5
Belva Uncinata	6
Bulette	6
Catoblepa	8
Coatl	9
Cuspide Letale	10
Disincantatore	11
Drider	14
Fauce Gorgogliante	16
Fuoco Fatuo	17
Hulker	20
Incubo	21
Krell	22
Lamia	23
Leucrotta	24
Malfera	28
Mimic	31
Occhio Abissale	32
Occhio del Terrore	32
Otyugh	35
Peryton	36
Remorhaz	40
Serpente Marino (Maggiore)	42
Sfinge	43
Sottomanto	43
Tarrasque	44
Uomo Sciacallo	46
Yeti	47

Non-Morti

Banshee	6
Cavaliere Demoniaco	8
Fantasma	15
Ghast	18
Lich	25
Necrofidio	32
Poltergeist	36
Prole del Verme	37
Redivivo	40
Sepolto	42

Piante, Funghi, Melme

Alga Strangolante	4
Cumulo Strisciante	10
Fungo Violaaceo	16
Fustigatore	17
Inseguitore Strisciante	21
Miconide	30
Muffa Marrone	31
Spora Gassosa	43

Silvani

Brownie	6
Leprecauno	24
Satiro	41

Umanoidi

Abitatore del Profondo	4
Drow	14
Duergar	15
Ettin	15
Gullygug	19
Locathah	26
Mantideo	28
Marinide	29
Megera	29
Merrow	30
Mutoide	31
Ofidiano	34
Osservatore Oscuro	35
Rakshasa	39
Sahuagin	41
Scorpionide	41
Scorticatore Mentale	42
Svirfneblin	44
Titano	46

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Mostri

Questo manuale espande il gioco con 120 mostri terribili, strani e meravigliosi ispirati al regolamento Advanced degli anni '80. Una sfida per personaggi di tutti i livelli.

► **Mostri:** mimic, cuspidi letali, cumuli striscianti, banshee, sepolti, occhi del terrore, draghi metallici, lich, drow, abitatori del profondo, il terribile tarrasque e molti altri classici dell'era Advanced!

► **Tabelle degli incontri:** tabelle complete per i dungeon di livello 1-8+ e tutti i tipi di terreno.

Altri manuali Advanced Fantasy

Regole di Ambientazione

Incantesimi del Druido e dell'Illusionista

Tesori

Richiede Old-School Essentials Classic Fantasy



ISBN 978-88-31334-61-7



9 788831 334617 >

Matrice dei Tiri per Colpire in Base ai DV dei Mostri o al THACO

Dadi Vita	THACO	Tiro per Colpire CA												
		-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Umano Normale	20 [-1]	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
Fino a 1	19 [0]	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
Da 1+ a 2	18 [+1]	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
Da 2+ a 3	17 [+2]	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Da 3+ a 4	16 [+3]	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
Da 4+ a 5	15 [+4]	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
Da 5+ a 6	14 [+5]	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
Da 6+ a 7	13 [+6]	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
Da 7+ a 9	12 [+7]	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
Da 9+ a 11	11 [+8]	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Da 11+ a 13	10 [+9]	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
Da 13+ a 15	9 [+10]	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
Da 15+ a 17	8 [+11]	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
Da 17+ a 19	7 [+12]	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
Da 19+ a 21	6 [+13]	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+ o maggiori	5 [+14]	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

Tiri Salvezza dei Mostri

Dadi Vita	Morte	Bacchette	Paralisi	Soffio	Incantesimi
Umano Normale	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	2	3	4	3	6
19-21	2	2	2	2	4
22 o più	2	2	2	2	2

Morale dei Mostri: Tirare 2d6

Risultato: se maggiore del punteggio di morale, il mostro si arrende o scappa.

Quando tirare: prima morte nella fazione; metà fazione incapacitata.

Morale 2-12: con 2 non combatte (se non accerchiato); con 12 non effettua tiri sul morale.

Reazione dei Mostri: Tirare 2d6

Modificatore CAR: si applica quello del PG che interagisce.

Tiro di Reazione dei Mostri

2d6	Risultato
2 o meno	Ostile, attacca
3-5	Scostante, può attaccare
6-8	Neutrale, incerto
9-11	Indifferente, apatico
12 o più	Amichevole, cooperativo

Statistiche di Gioco

Classe Armatura (CA)

La capacità del mostro di evitare danni.

CA Ascendente: il punteggio opzionale per la CAA è indicato a fianco tra parentesi quadre.

Dadi Vita (DV)

Il numero di d8 da tirare per determinare i punti ferita di un singolo mostro.

Asterischi: il numero di abilità speciali possedute dal mostro, al fine di calcolare i PX.

Modificatori: i modificatori ai DV (ad es. +3, -1) vengono applicati dopo il tiro dei pf.

Frazioni di Dado Vita: l'indicazione di DV per alcuni mostri è inferiore a 1, nella forma di $\frac{1}{2}$ (tirare 1d4) o come un numero fisso di pf.

Punti ferita medi: il valore medio dei pf è indicato tra parentesi.

Attacchi Utilizzabili per Round (Att)

Gli attacchi che un mostro può effettuare ogni round, con il danno inflitto tra parentesi.

Serie di attacchi alternative: le parentesi quadre vengono usate per indicare serie di attacchi alternative, tra cui il mostro può scegliere.

Tiri Salvezza (TS)

I punteggi dei tiri salvezza del mostro: **M:** Morte / veleno; **B:** Bacchette; **P:** Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio; **I:** Incantesimi / verghe / bastoni.

DV dei Tiri Salvezza: i DV corrispondenti ai tiri salvezza del mostro sono segnati tra parentesi (UN indica i tiri salvezza di un umano normale).

Tiro per Colpire Classe Armatura 0 (THACO)

La capacità del mostro di colpire in combattimento.

Bonus di attacco: il bonus di attacco del mostro (necessario per usare la regola opzionale sulla CA Ascendente) è indicato a fianco tra parentesi quadre.

Capacità di Movimento (MV)

La velocità a cui può muoversi il mostro. (La capacità di movimento negli incontri è indicata tra parentesi.)

Modalità di movimento: se il mostro dispone di diverse modalità di movimento (ad es. può camminare, volare, arrampicarsi), esse sono indicate separatamente, divise da slash.

Morale (ML)

La propensione del mostro a continuare a combattere.

Allineamento (AL)

L'affiliazione del mostro alla Legge, alla Neutralità o al Caos.

PX Guadagnati (PX)

I PX prestabiliti che si guadagnano per aver sconfitto il mostro.

Numero di Mostri Apparsi (NA)

Il numero di mostri incontrati in dungeon, terre selvagge e tane.

Tipo di Tesoro (TT)

Il codice alfabetico utilizzato per determinare il tipo di tesoro posseduto dai mostri.

Infravisione

Tutti i mostri non umani hanno infravisione fino a 18 m (se non specificato diversamente).

Linguaggi

Il 20% dei mostri intelligenti parla Comune (se non specificato diversamente).

Persone

I seguenti mostri di questo manuale sono classificati come "persone" per quanto riguarda gli effetti magici: abitatore del profondo, brownie, drow, duergar, gullygug, leprecauno, marinide, megera marina, miconide, mutoide, omuncolo, osservatore oscuro, sahuagin, svirfneblin.

Meno di 1 DV

Brownie
Larva della Putrefazione
Leprecauno
Spora Gassosa

1 DV

Cane, da Caccia
Cuspide Letale
Drow
Duergar
Gullygug
Miconide
Mutoide
Osservatore Oscuro
Rana Gigante, Mutante
Rana Gigante, Velenosa
Svirfneblin

2 DV

Cane, da Guerra
Cane, Selvatico
Cuspide Letale
Locathah
Muffa Marrone*
Necrofidio
Omuncolo
Pesce Gigante, Anguilla
Elettrica Gigante
Poltergeist*
Pseudodrago
Rospo Gigante, Velenoso
Sahuagin
Sepolto*

3 DV

Abitatore del Profondo
Alga Strangolante
Ankheg
Cavalluccio Marino
Gigante
Cuspide Letale
Demonio d'Acqua
Fungo Viola
Marinide
Megera, Marina
Pesce Gigante, Pesce
Spada Gigante
Ragno Gigante, Acquatico
Ragno Gigante, Aranea

4 DV

Ankheg
Caravella Gigante
Fauce Gorgogliante
Ghast
Gorilla
Ippocampo
Lumaca Sferzante
Merrow
Peryton*
Pesce Gigante, Luccio
Gigante
Prole del Verme
Uomo Sciacallo*
Vespa Gigante
Yeti

5 DV

Ankheg
Belva Uncinata
Cariatide
Disincantatore*
Inseguitore Strisciante
Krell
Lampreda Gigante
Ragno Gigante,
Intermittente

Rospo Gigante, dei
Ghiacci
Satiro

6 DV

Anfisbena
Ankheg
Drider
Fuoco Fatuo*
Incubo
Leucrotta
Lucertola Gigante,
Sotterranea
Lupo Invernale
Mantideo
Ofidiano
Otyugh

7 DV

Ankheg
Banshee*
Catoblepa
Drago, d'Ottone
Lucertola Gigante, del
Fuoco
Otyugh
Rakshasa*
Remorhaz
Xorn

8 DV

Ankheg
Drago, di Rame
Dragonne
Ippopotamo, Normale
Lucertola Gigante, Varano
Megera, Nera
Otyugh
Redivivo*
Remorhaz
Scorpionide
Scorticatore Mentale

9 DV

Bulette
Coatl
Cumulo Strisciante
Drago, di Bronzo
Golem, di Carne*
Lamia
Malfera
Mimic
Remorhaz

10 DV

Altomanto
Cavaliere Demoniaco
Drago, d'Argento
Etтин
Fantasma*
Hulker
Ippopotamo, Behemoth
Mantide Gigante
Remorhaz
Tartaruga Gigante,
Azzannatrice

11 DV

Golem, d'Argilla*
Lich*
Occhio del Terrore
Remorhaz

12 DV

Fustigatore*
Lumaca Gigante
Remorhaz
Sfinge*
Sottomanto

13 DV

Occhio Abissale
Remorhaz

14 DV

Golem, di Pietra*
Remorhaz
Serpente Marino
(Maggiore)

15 DV

Jinn (Maggiore)*
Tartaruga Gigante, Marina

16 DV

Drago Multicromatico

18 DV

Golem, di Ferro*

20 DV

Fenice*
Ifrīt (Maggiore)*
Titano

36 DV

Tarrasque*

* Immune ai danni normali, può essere ferito solo da attacchi magici o con l'argento.

