

# Appendice

## *Incantesimi, oggetti, avversari relativi all'avventura: "L'Errante"*



Questa avventura, che prevede un numero di giocatori compresi tra quattro e cinque, è basata sulle regole della versione Dungeons&Dragons 3.5 ed ambientazione di Mystara, specificatamente nel regno del Norwold.

Con giocatori esperti la durata dovrebbe essere circoscritta in una sessione di gioco (4/5 ore).

Lo svolgimento prevede di utilizzare personaggi di alto livello (compreso tra il 15° ed il 20°), con la necessaria presenza, nel gruppo, di almeno un chierico di allineamento Buono e un paladino.

Per il DM che intende sviluppare questa avventura, oltre ai manuali base, sarebbe assai consigliabile accedere all'atlante "il Regno del Norwold", consultabile nel sito [www.kofn.net](http://www.kofn.net) e il Libro delle Fosche Tenebre per una migliore conoscenza dei diavoli e della figura di Mefistofele.

Gli oggetti, i PNG e gli avversari la cui descrizione non è reperibile attraverso i testi pubblicati, saranno descritti e sviluppati in questa appendice.

<u>Glossario</u>	<u>Simboli</u>
CA: classe armatura;	 lettura del DM
DM: Dungeon Master	 leggere chiaramente le frasi in grassetto
PF: punti ferita	to
PG: personaggio giocante;	 indovinelli e quesiti
PNG: personaggio non giocante;	 particolare importante
PX: punti esperienza;	 i PG devono prestare attenzione
TS: tiro salvezza;	 tesoro (oggetti o altro)
TxC: tiro per colpire;	 trappola
Piede (30,48 cm); Braccio (182,88 cm).	 veleno

# L'avventura

Nel più angusto budello della più profonda miniera di Plutonia un gruppo di nani, nel reperire un nuovo filone di prezioso metallo, apre un varco su una antichissima e oscura cripta. Al centro della camera giace un sarcofago composto da sconosciuto, scuro metallo finemente elaborato e adorno di pietre preziose. Sulla copertura, strane iscrizioni che richiamano antiche rune... La cupidigia e l'avventatezza dei nani hanno il sopravvento sulla cautela ed i minatori aprono il sarcofago...

Nella stessa notte tutti gli operai presenti nella miniera muoiono colpiti da orrende ustioni.

Nel contempo, viaggiando solo durante la notte, l'Errante, immondo servo di Mefistofele (signore dell'Ottavo Cerchio degli Inferi), lascia Plutonia per raggiungere la Contea di Delsenora. Qui, all'interno della miniera di platino, vicino alla capitale, Elsinore, il demone deve aprire un celato portale molto, molto antico. Attraverso questo portale, definito il "Fosco Varco" Mefistofele, potrà giungere sul piano materiale e schiavizzare le popolazioni delle terre conosciute; i nuovi schiavi serviranno per iniziare la guerra che lo porterà alla totale conquista degli Inferi e dell'Abisso.

Durante il suo avanzare, solo dal calare del sole all'aurora, l'Errante porta innanzi a se una lanterna che effonde innanzi a se una luce rosso sangue: nel raggio di 25 braccia, a semicerchio, qualunque oggetto vivente, animale o vegetale, muore di atroci ustioni o avvizzisce. Nessun scudo o magia può arrestare il cammino del diavolo.

L'essere immondo può essere solo distrutto dopo la stesso annichilimento del portale, poiché è da esso che trae il suo maggior potere. Il varco potrà essere annientato ricorrendo ad un liquido composto dall'unione di tre reliquie: l'Olio delle Tenebre, custodito dal clan dei nani, l'Olio della Luce, distillato dall'elfico Albero della Vita, e l'Olio di Luna, stillato dalla Ragnatela delle Tenebre, del clan halfling.

Con il distillato dei tre preziosi liquidi si otterrà l'unica arma atta alla distruzione definitiva del varco e, conseguentemente, del diavolo.

Il grande mago oscuro Raistiln, incantatore del re Ikkyu, signore del Norwold, custodisce, presso la sua arcana torre, un tomo che narra le cronache della costruzione del Fosco Varco ed il modo per porre termine al nefasto passaggio.

Ora spetterà ai giocatori trovare il modo per fermare l'Errante e sigillare, per sempre, il Fosco Varco.

## Trappola: Risucchio di energia

**GS 10**, congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; Att+15 contatto a distanza; incantesimo (*risucchio di energia*, mago 20° livello, 1d4 livelli negativi per 24 ore, Tempra con CD 25 nega), cercare CD 35, disattivare congegni CD 35.

**Risucchio di energia:** Necromanzia; **Livello:** Chr 9, Mag/Str 9; **Raggio di azione:** Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli); **Durata:** Istantanea; **Tiro salvezza:** Tempra nega (vedi testo)

Funziona come *debolezza*, ma alla creatura colpita vengono inflitti 1d4 livelli negativi, che durano più a lungo.

Ventiquattrore dopo aver guadagnato eventuali livelli negativi, il soggetto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (usando la CD dell'incantesimo in questo caso) per ogni livello negativo. Se il tiro salvezza ha successo, quel livello negativo viene negato. Se fallisce, il livello negativo se ne va, ma uno dei livelli di personaggio del soggetto viene perduto permanentemente. Se il raggio colpisce una creatura non morta, la creatura guadagna 2d4x5 punti ferita temporanei

# Oslaf

Chierico 15° livello/ Discepolo di Mammon 10° livello  
Umano, neutrale malvagio, PF 143.

Caratteristiche: FOR 16 (+3); DES 11 (+0); COS 17 (+3);  
INT 15 (+2); SAG 20 (+5); CAR 15 (+2)

Bonus attacco base +19/+14/+9/+4

Tiri Salvezza: Tempra +12; Riflessi +12; Volontà +16

Attacco in mischia: randello sacrilego di Mammon<sup>1</sup> +4 (+22/+17/+12/+7)

Attacco a distanza: balestra magica piccola<sup>2</sup> +3 (+20/+15/+10/+5)

Oggetti magici: Area di Mammon<sup>3</sup>; Specchio di Mammon<sup>4</sup>

<i>Livelli</i>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Incantesimi	7	7	7	6	6	5	5	4	3	2

## PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del discepolo di Mammon.

**Competenza nelle armi e nelle armature:** I discepoli di Mammon sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, ma non ottengono alcuna competenza in armature o scudi.

**Mentire (Sop):** Un discepolo di Mammon acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Raggirare e una resistenza agli incantesimi pari a 11 + il suo livello di discepolo contro quegli incantesimi che rivelano falsità come *zona di verità e rivela bugie*, anche quando la resistenza agli incantesimi normalmente non viene concessa (come nel caso di *rivela bugie*).

**Barare (Mag):** Per un numero di volte al giorno pari al suo livello di classe, un discepolo di Mammon può generare un effetto identico a quello di un incantesimo *barare* lanciato da un incantatore di 15° livello.

**Furto (Str):** Un discepolo di Mammon di 3° livello acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Scassinare Serrature e Svuotare Tasche.

**Rubare (Mag):** Un discepolo di Mammon di 3° livello può chiamare a sé un unico oggetto incustodito che non pesi più di 2,25 kg come se stesse usando l'incantesimo *telecinesi*. Questa capacità funziona come l'incantesimo *sopracchita* lanciato da un incantatore di 15° livello.

**Sviare attacco (Str):** Per tre volte al giorno, un discepolo di Mammon di 4° livello può manovrare gli eventi in modo che l'attacco in mischia di un avversario a lui diretto venga in realtà deviato verso un altro personaggio entro la portata dell'aggressore. Anche il nuovo bersaglio deve essere un nemico dell'aggressore. Se non esiste un tale nemico, la manovra fallisce.

**Evoca osyluth (Mag):** Al 5° livello, un discepolo di Mammon può evocare 1 osyluth per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 15° livello.

**Prendere oggetto (Str):** Un discepolo di Mammon di 6° livello acquisisce un bonus di competenza +4 ai tentativi di disarmare un avversario e non subisce attacchi di opportunità quando effettua un tentativo senz'armi per farlo.

**Aumentare valore (Str):** Attraverso sottili e meticolose modifiche, un discepolo di Mammon di 7° livello può incrementare il valore di un oggetto non magico prezioso, come una gemma, un'opera d'arte o uno strumento. Il discepolo passa 1 ora ad effettuare queste modifiche e poi effettua una prova di Valutare, incrementando il valore dell'oggetto dell'1% per ogni punto del risultato della prova. Un discepolo di Mammon non può modificare un oggetto dal valore palesemente dichiarato, come ad esempio una moneta, né può modificare lo stesso oggetto due volte.

**Sviare incantesimo (Str):** Per una volta al giorno, un discepolo di Mammon di 8° livello può manovrare gli eventi in modo che l'incantesimo di un avversario a lui diretto venga in realtà deviato verso un altro personaggio. Anche il nuovo bersaglio deve essere entro il raggio di azione dell'incantesimo e deve essere un nemico dell'aggressore. Se non esiste un tale nemico, la manovra fallisce.

**Anti-individuazione (Mag):** Un discepolo di Mammon di 9° livello genera permanentemente un effetto identico a quello di un incantesimo *anti-individuazione* lanciato da un

<sup>1</sup> danni: 2d6+2 contundente; furto di caratteristiche: ½ punto caratteristica per ogni colpo a segno. TS tempra nega CD 35.

<sup>2</sup> danni: 1d8+1 perforante; balestra +2 su buono/legale

<sup>3</sup> nel raggio di 10 braccia dal chierico tutti i PG presenti prendono le sembianze di Oslaf per 2d4 round. Solo il chierico è in grado di distinguere i PG nella loro forma mentre i PG non ne sono consapevoli.

<sup>4</sup> chiunque si specchi in questo piccolo oggetto argentato, mentre il chierico pronunzia una parola segreta, inverte il proprio allineamento. TS sulla volontà, nega. CD 35.

incantatore di 18° livello. Questa capacità non può essere dissolta, ma può essere soppressa.

**Evoca gelugon (Mag):** Al 10° livello, un discepolo di Mammon può evocare 1 gelugon per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *evoca mostri* lanciato da un incantatore di 18° livello.

## Osyluth

**Esterno Grande** (Malvagio, Legale); **Dadi Vita:**5d8+10 (32 pf); **Iniziativa:**+4 (Iniziativa Migliorata) **Velocità:** 12 m; **CA:**17 (-1 taglia, +8 naturale); **Attacchi:**Morso +9 mischia, 2 artigli +4 mischia, pungiglione +4 mischia; **Danni:**Morso 1d8+5, artiglio 1d4+2, pungiglione 3d4+2 e veleno **Faccia/Portata:**1,5 m per 1,5 m/3 m; **Attacchi speciali:** Capacità magiche, aura di paura, veleno, evoca **Qualità speciali:** Riduzione del danno 10/+1, RI 22, immunità al fuoco e al veleno, resistenza al freddo e all'acido 20, vedere nell'oscurità, conoscere l'allineamento **Tiri salvezza:**Temp +6, Rifl +4, Vol +6; **Caratteristiche** For 21, Des 10, Cos 15, Int 14, Sag 14, Car 14 **Abilità:** Ascoltare +11, Cercare +8, Concentrazione +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +3, Osservare +12, Percepire Inganni +10; **Talenti:**Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti

## Gelugon

**Esterno Grande** (Malvagio, Legale); **Dadi Vita:** 12d8+60 (114 pf); **Iniziativa:** +1 (Des); **Velocità:** 12 m; **CA:** 28 (-1 taglia, +1 Des, +18 naturale); **Attacchi:** Lancia lunga +17/+12/+7 mischia (o 2 artigli +17mischia), morso +12 mischia, coda +12 mischia; **Danni:** Lancia lunga 1d8+9 e freddo, artiglio 1d8+6, morso 2d4+3, coda 3d4+3 e freddo; **Faccia/Portata:** 1,5 m per 1,5 m/4,5 m; **Attacchi speciali:** Capacità magiche, aura di paura, freddo, evoca diavoli; **Qualità speciali:** Riduzione del danno 20/+2, RI 25, immunità al fuoco e al veleno, resistenza al freddo e all'acido 20, vedere nell'oscurità, telepatia, 20, vedere nell'oscurità, telepatia, rigenerazione 5; **Tiri salvezza:** Temp +13, Rifl +9, Vol +14; **Caratteristiche:** For 23, Des 13, Cos 21, Int 22, Sag 22, Car 16; **Abilità:** Ascoltare +22, Camuffare +17, Cercare +20, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +20, Muoversi Silenziosamente +16, Osservare +22, Percepire Inganni+20, Raggiare +16, Saltare +19, Sapienza Magica +20, Scalare +20; **Talenti:** Attacco Poderoso, Incalzare, Schivare, Sensi Acuti.

# Antilia

➤ **Antilia:** Mezza-immonda mezzelfa Brd 20; GS 22; umanoide Medio (elfo); DV 20d6+83; pf 143; Iniz +7; Vel 9 m, volare 9 m (normale); CA 27 (contatto 22, colta alla sprovvista 20); Att +18 in mischia (1d4+3, morso) e +13 in mischia (1d4+1, 2 artigli), o +26/+21/+16 a distanza (1d8+7/x3, arco lungo composito potente infame+2 [bonus di For +3] con frecce+2), o +19/+14/+9 in mischia (1d8+5/19-20, spada lunga tritacarne+1); AS capacità magiche; QS resistenza all'acido 20, conoscenze bardiche +22, musica bardica (controcanto, affascinare, ispirare competenza, infondere coraggio, ispirare grandezza, suggestione) 20 volte al giorno, resistenza al freddo 20, scurovisione 18 m, resistenza all'elettricità 20, tratti degli elfi, resistenza al fuoco 20, immunità al veleno; AL LM; TS Temp +10, Rifl +19, Vol +13; For 17, Des 24, Cos 18, Int 15, Sag 12, Car 23.

**Abilità e talenti:** Ascoltare +23, Cercare +22, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (piani) +25, Decifrare Scritture +23, Diplomazia +8, Intrattenere +23, Osservare +21, Percipire Inganni +12, Svuotare Tasche +26; Attacco Rapido, Discipolo dell'Oscurezza, Estrazione Rapida, Mobilità, Robustezza, Schivare, Scrivere Pergamene.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno - *aura sacrilega, oscurità, veleno*; 1 volta al giorno - *blasfemia, contagio, dissacrare, distruzione, evoca mostri IX, influenza sacrilega, orrido avvizzimento, profanare*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

**Conoscenze bardiche:** Antilia può effettuare una prova di conoscenze bardiche per vedere se è al corrente di informazioni rilevanti su luoghi, oggetti e persone degne di nota.

**Musica bardica:** Per venti volte al giorno, Antilia può usare i suoi canti e le sue poesie per produrre i seguenti effetti magici.

**Controcanto (Sop):** Antilia può contrastare quegli effetti magici che dipendono dal suono. Qualsiasi creatura entro 9 metri da lei può usare il risultato della prova di Intrattenere di Antilia al posto del suo tiro salvezza contro tali effetti.

**Affascinare (Mag):** Antilia può far sì che una creatura che si trovi a meno di 9 metri da lei e che sia in grado di vederla e sentirla di rimanere affascinata (CD sulla Volontà è pari al risultato della prova di Intrattenere di Antilia).

**Ispirare grandezza (Sop):** Antilia può ispirare grandezza in un massimo di quattro creature a meno di 9 metri da lei, conferendo a ciascuna di esse +2 Dadi Vita temporanei, un bonus di competenza +2 al tiro per colpire e un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempria.

**Ispirare competenza (Sop):** Antilia può ispirare competenza in un alleato a meno di 9 metri da lei, conferendogli un bonus di competenza +2 alle sue prove di abilità relative a una singola abilità.

**Infondere coraggio (Sop):** Antilia può conferire agli alleati in grado di sentirla un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 al tiro per colpire e ai danni delle armi.

**Suggestione (Mag):** Antilia può trasmettere una suggestione (con gli stessi effetti dell'incantesimo omonimo) su una creatura da lei già affascinata. È necessario un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto.

**Tratti degli elfi:** Antilia è immune agli incantesimi e agli effetti magici di sonno. Beneficia di un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti o gli incantesimi di ammaestramento. È dotata di visione crepuscolare (vede a una distanza doppia rispetto agli umani in condizioni di illuminazione fioca) e ha diritto a una prova di Cercare quando passa a meno di 1,5 metri da una porta segreta o occultata, come se la stesse cercando attivamente. Antilia dispone di Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito, arco corto composito, arco lungo, spada lunga e stocco) come talenti bonus e beneficia di un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare (già calcolate nelle statistiche sotto riportate).

**Tratti degli esterni:** Antilia è dotata di scurovisione (raggio 18 metri) e non può essere rianimata o fatta risorgere.

**Incantesimi conosciuti (4/6/6/5/5/5/5; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo):** 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, lampo, luce, prestidigitazione, suono fantasma*; 1° - *charme, cura ferite leggere, evoca mostri I, incuti paura, pena*; 2° - *canto della morte ulcerosa, danza della rovina, immagine speculare, silenzio, suono dirompente*; 3° - *charme sui mostri, modellare suono, sfera di invisibilità, urlo stordente, velocità*; 4° - *blocca mostri, conoscenza delle leggende, cura ferite critiche, evoca mostri IV, invisibilità migliorata*; 5° - *cerchio di guarigione, immagine persistente, miraggio arcano, sogno, visione falsa*; 6° - *immagine permanente, occhi penetranti, suggestione di massa, velocità di massa*.

**Proprietà:** Arco lungo composito potente infame+2 (bonus di For +3), 20 frecce+2, spada lunga tritacarne+1, anello di protezione+5, bracciali dell'armatura+4, tunica degli occhi, bacchetta dell'urlo stordente (21 cariche), pozione di levitazione, pozione di volare.

# Trilloch

**Esterno Piccolo (Caotico, Extraplanare, Incorporeo)**

**Dadi Vita:** 8d8+24 (60 pf)

**Iniziativa:** +8

**Velocità:** Volare 12 m (perfetta) (8 quadretti)

**Classe Armatura:** 19 (+1 taglia, +4 Des, +4 deviazione), contatto 19, colto alla sprovvista 15

**Attacco base/Lotta:** +8/+4

**Attacco:** -

**Attacco completo:** -

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

**Attacchi speciali:** *Controllare ira, rintocco di morte*

**Qualità speciali:** Vista cieca 18 m, riduzione del danno 15/legge, scurovisione 18 m, immunità alla magia, tratti degli incorporei, invisibilità naturale, tratti degli esterni

**Tiri salvezza:** Temp +9, Rifl +10, Vol +10

**Caratteristiche:** For -, Des 19, Cos

17, Int 11, Sag 18, Car 18

**Abilità:** Ascoltare +15, Cercare +11, Concentrazione +14, Intimidire +15, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +19, Osservare +15, Sopravvivenza +15 (+17 seguendo tracce)

**Talenti:** Capacità Focalizzata (*controllare ira*), Capacità Magica Rapida (*rintocco di morte*), Iniziativa Migliorata

**Ambiente:** Piano dell'Energia Negativa

**Organizzazione:** Solitario

**Grado di Sfida:** 8

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre caotico neutrale

**Avanzamento:** 9-24 DV (Piccolo)

**Modificatore di livello:** -

*Non c'è nulla da vedere.*

Un trilloch è un parassita proveniente dal Piano dell'Energia Negativa. Semina zizzania e ostilità nelle creature attorno a sé e sopravvive alimentandosi dell'essenza morente di coloro che cadono nel mezzo del caos che ha fomentato. Rimane sempre vicino a una creatura violenta, finché quella creatura non viene distrutta, nel qual caso passa a seguire colui che l'ha distrutta.

Un trilloch allo stato naturale è invisibile. Anche se la sua presenza viene individuata, gli incantesimi come *vedere invisibilità* rivelano soltanto un pulsare amorfo di energia. È necessario usare *visione del vero* o un'altra divinazione altrettanto potente per riuscire a vedere la vera forma di un trilloch, uno strano incrocio tra un fungo piumato, un crinoide e un crostaceo. Un trilloch completamente disteso può arrivare a una lunghezza di circa 90 cm, con un'apertura alare altrettanto ampia. I trilloch sono privi di peso.

I trilloch non sanno parlare, ma sono in grado di comprendere tutti i linguaggi parlati.

riesce a influenzare, spesso impedendo il lancio degli incantesimi. Quando le creature scendono fino ad avere punti ferita negativi, usa la sua capacità *rintocco di morte* per nutrirsi delle loro morti premature. Se danneggiato, un trilloch scompare nel muro più vicino.

Le armi naturali di un trilloch, nonché eventuali armi da lui impugnatte, sono considerate di allineamento caotico allo scopo di superare la riduzione del danno.

**Controllare ira (Mag):** Un trilloch può ispirare ira (come un incantesimo *ira*, ma con un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 per negare l'effetto) in tutte le creature viventi entro 54 metri, a volontà. Ogni creatura riceve un bonus morale di +4 alla Forza e alla Costituzione, un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà e una penalità di -4 alla CA. Per il resto, questo effetto è identico alla capacità di ira del barbaro, con la differenza che i soggetti non rimangono affaticati alla fine dell'ira. Se una creatura possiede la capacità di ira e, quando è in preda all'ira, i suoi bonus sono superiori a quelli qui riportati, può usare gli altri bonus al posto di questi. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questo è un effetto di compulsione e di influenza mentale.

Una creatura influenzata può porre fine alla sua ira superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19. Il trilloch può porre fine all'ira in anticipo in un qualsiasi numero di creature, senza influenzare in alcun modo le altre creature in preda all'ira. Può anche porre fine all'ira provocata da un altro effetto, quale la capacità di ira di un barbaro, nel qual caso il barbaro sarà affaticato. Un trilloch pone sempre fine all'ira di quelle creature che sono arrivate oltre i loro normali punti ferita e che hanno attinto a quelli conferiti dall'ira, con ogni probabilità uccidendoli.

Questo effetto dura fintanto che il trilloch si concentra su di esso, più 1 round per Dado Vita della creatura.

**Rintocco di morte (Mag):** Come azione rapida a volontà, un trilloch può creare un effetto simile a un *rintocco di morte* su tutte le creature nel raggio di 54 metri. Qualsiasi creatura vivente nell'area che abbia -1 punti ferita o meno deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16 o morire. Il trilloch non ottiene punti ferita o altri benefici dal *rintocco di morte*.

**Immunità alla magia (Str):** Un trilloch è immune a molti incantesimi o capacità magiche che permettono una resistenza agli incantesimi, ad eccezione di quanto segue: *individuazione del magico* e *visione della morte* mostrano la sua locazione. *Interdizione alla morte* protegge una creatura dalle capacità *controllare ira* e *rintocco di morte* di un trilloch. *Parola sacra* ed *esilio* fanno tornare la creatura sul suo piano natio. Viene considerato come una creatura non morta ai fini dell'essere influenzato da incantesimi *cura ferite* e dai livelli positivi e negativi.

**Invisibilità naturale (Sop):** Questa capacità è una capacità intrinseca e non è soggetta all'incantesimo *epurare invisibilità*.



Trilloch

## COMBATTIMENTO

Un trilloch non può combattere da solo, dal momento che non possiede attacchi. Controlla l'ira di ogni creatura che