

DUNGEONS & DRAGONS®

Bestiario di Mystara

del Consiglio Mystarofilo Italiano



DUNGEONS & DRAGONS

BESTIARIO DI MYSTARA

INDICE

Bestiario di Mystara (Introduzione)	INTRO 2
Animalia	A 1
Animali Normali & Giganti	9
Animali del Mondo Perduto	33
Fauna incantata	44
Constructi et Extra-Planaria	C&E 1
Costruiti	58
Extra planari	71
Humanitas	H 1
Giganti	96
Licantropi	100
Rettiloïdi	105
Semi-umani	109
Umani	114
Umanoidi superiori	126
Umanoidi inferiori	132
Umanoidi mostruosi	137
Inferiora	I 1
Amorfi	143
Insetti & Insettoidi	149
Vegetali	161
Vermi	169
Necrophila	N 1
Non-morti	175
Alleati & simili	203
Orribilia	O 1
Dragonidi	209
Popolo Mite & Popolo dei Cieli	224
Miscellanea	236
Appendice	App 1



Bestiarium Mystariensis



De Terrae Cognitae
perniciosissimis specibus

INTRODUZIONE

Classificazione

Qui di seguito si elencano le principali categorie in cui si dividono le creature di Mystara. Alcune di queste sono ulteriormente divise in sottogruppi più omogenei. Si rimanda ad ogni sezione per la definizione precisa di ognuna.

Animalia (Animali Normali & Giganti, Animali del Mondo Perduto, Fauna Incantata)

Constructi et Extra-Planaria (Costruiti, Extraplanari)

Humanitas (Umani, Semi-umani, Giganti, Umanoidi superiori, Umanoidi inferiori, Umanoidi mostruosi, Rettiloidi, Licantropi)

Inferiora (Amorfi, Insetti & Insettoidi, Vegetali, Vermì)

Necrophila (Non-morti, Alleati & simili)

Orribilia (Draghi, Popolo Mite & Popolo dei cieli, Miscellanea)

Ambiente

Gli habitat sono una indicazione generale riguardo dove può essere incontrata con maggior facilità la creatura. Nulla vieta al DM di collocarla altrove (anche se sarebbe il caso di dare una motivazione logica alla presenza del mostro al di fuori del suo habitat). Naturalmente in ambienti simili a quello indicato sarà possibile, ma con minori probabilità, trovare la creatura stessa.

Acquatico (Acq): comprende mari, oceani, laghi, fiumi, torrenti, paludi e acquitrini. Oltre le creature che vivono sott'acqua sono incluse anche quelle che possono essere incontrate a sorvolare o a livello della superficie dell'acqua.

Freddo/Artico (Fre): comprese le montagne con nevi perenni, ghiacciai, tundra e pianure coperte da neve.

Regioni Civilizzate (Civ): si applica a quelle aree ove nei pressi di agglomerati di umani, semi-umani. Oltre queste ultime comprende razze che spesso anche a che fare con loro, animali domestici, parassiti e mostri che si nascondono tra uomini e semi-umani o che sono stati evocati/creati per svolgere determinati compiti.

Mondo Perduto (Per): aree isolate dove creature antiche/primitive altrove estinte vivono e prosperano.

Montagna (Mon): compresi scogli e valli racchiuse da monti.

Aperto (Ape): pianure savane, steppe, boscaglia, brughiera e colline non ricoperte da boschi.

Piani Esterni (Est): ossia tutto ciò che sia il Primo Piano.

Tropicale (Tro): giungla e deserti

Rovine/Sottoterra (Sot): caverne naturali o artificiali, dungeons sotterranei, rovine, tombe, cimiteri.

Foresta (For): compresi boschi, foreste e giungle

Descrizione

Nome: Se il nome di un mostro è seguito da un asterisco (*) si intende che per colpire quel mostro è indispensabile un'arma speciale o magica. Dovrete usare questi mostri con molta attenzione: sono pericolosissimi per i personaggi dei livelli più bassi.

Classe dell'armatura (CA): Questo numero è determinato da diverse caratteristiche del mostro: la robustezza della pelle della creatura, la sua velocità o agilità e l'armatura indossata (ovviamente, solo se la porta!). Il Dungeon Master può modificare la Classe d'armatura in alcune situazioni speciali. Per esempio, un Hobgoblin ha normalmente Classe d'armatura pari a 6 (perchè di solito indossa un'armatura di cuoio) ma la sua CA potrebbe diventare pari a 2 se la creatura, in qualche modo, trova e indossa una corazza di piastre.

Dadi Vita (DV): È il numero dei dadi a 8 facce (1d8) usati per trovare i punti-ferita del mostro. Se, dopo il numero dei Dadi-Vita c'è un asterisco (*), il mostro è dotato di un'abilità speciale (indicata nella paragrafo sottostante). Possono esserci anche 2 o più asterischi, uno per ogni abilità speciale. Le abilità speciali, contribuiscono a determinare l'aumento di punti-esperienza guadagnati per aver sconfitto il mostro,

Movimento (MV): Indica la velocità di movimento del mostro. Per primo è indicato il numero di metri che può percorrere il mostro in un intero turno di 10 minuti, seguito dalla velocità di movimento in ogni round (negli incontri).

Alcuni mostri hanno due diverse velocità di movimento. La prima è quella del movimento normale (es: quando camminano o strisciano) la seconda, invece, è la velocità per particolari tipi di movimento (come nuotare, arrampicarsi, volare).

Attacchi (Att): Indica il numero e tipo di attacchi che il mostro può effettuare in un round.

Ferite (F): Se un mostro colpisce un bersaglio, infligge dei danni; l'ammontare di essi è indicato qui come un "campo" di possibili risultati (es: 2d6 etc.). Quando il mostro ha a disposizione più di un attacco per round, gli attacchi ed i danni sono indicati nella stesso ordine. Se invece è indicata un'arma ciò significa che il mostro attacca sempre con essa ed infligge normalmente i danni indicati nell'"Armeria di Mystara" (a cura di Marco Dalmonte).

Numero di Mostri Incontrati (NM): La prima coppia di numeri qui indicata indica il numero minimo e massimo di mostri, di quel tipo, normalmente trovati in una stanza. La seconda coppia di numeri (tra parentesi) indica invece il numero che se ne può incontrare all'esterno, negli spazi aperti. Questo è anche il numero di mostri da collocare in una tana situata in un "Dungeon". Nelle tane all'aperto vi suggeriamo di moltiplicare questo numero per 5. Se è indicato uno "0", ciò significa che quell'essere particolare non si ritrova, di solito fuori dai Dungeon.

Tiro-salvezza (TS): I numeri dei tiri-salvezza del mostro sono uguali a quelli della Classe e del livello indicati.

Morale (M): Questo numero indica il morale del mostro. Quello del morale è una regola facoltativa, che viene usata in combattimento per determinare se i mostri scappano, si arrendono o combattono fino alla morte.



Tipo di tesori (Tes): Per stabilire il tesoro custodito dai mostri, confrontate la lettera indicata qui con le lettere della tabella dei tesori. "Nessuno" indica che non è presente "nessun tesoro". Se il "tipo di tesoro" è indicato tra parentesi, ciò significa che il mostro lo porta, sempre, con sé.

Se vengono indicati 2 tipi di tesoro il primo (tra parentesi) è quello che il mostro porta con sé, e il secondo è il tesoro che si trova nella tana del mostro. Se non vengono usate parentesi il mostro non porta alcun tesoro con sé.

Intelligenza: punteggio medio della specie del mostro. Alcuni soggetti possono avere valori minori o maggiori. I capi e lanciatori di incantesimi avranno punteggi sopra la media. L'intervallo di variazione dipende dall'intelligenza media secondo la seguente tabella:

Punteggio	Variazione
0-3	1
4-5	2
6-8	3
9-15	4
16-17	2
18+	1

L'intelligenza serve a valutare come si comporta la creatura in combattimento. Quelle stupide commettono errori tattici in combattimento; quelle intelligenti possono sorprendere i PG con trappole, discorsi melliflui e reazioni immediate a certe situazioni.

Allineamento (All): I mostri possono essere legali, neutrali o caotici. Gli animali, di solito, sono neutrali. Solo i mostri intelligenti possono parlare il linguaggio dell'allineamento.

Punti-esperienza (PE): Qui sono indicati il numero di

punti-esperienza attribuiti per aver sconfitto un mostro del tipo descritto. Però il Dungeon Master può assegnare un numero maggiore di punti-esperienza per gli incontri più "difficili" (es.: un attacco ad un covo ben difeso).

Descrizione: Sotto le statistiche è riportata una descrizione generale delle abitudini del mostro, compresi i dettagli riguardanti attacchi o comportamenti speciali.

Attacchi e Difese speciali

Molti mostri hanno la possibilità di effettuare gli "attacchi speciali" che sono menzionati nelle descrizioni.

Cecità: può risultare da certi incantesimi o azioni, oppure se si sta combattendo al buio senza Infravisione. Alcune forme di "cecità" non coinvolgono la vista! I pipistrelli per esempio, "vedono" usando i suoni e non possono essere "accecati" dall'incantesimo del Silenzio dei chierici. Una creatura accecata può attaccare, ma con -4 su tutti i tiri per colpire. Chiunque attacchi una creatura accecata ottiene un bonus di +4 su tutti i tiri per colpire, dal momento che la vittima non può difendersi in modo appropriato. Una creatura accecata può muoversi ad 1/3 della sua velocità di movimento, o fino a 2/3 se è guidata o condotta.

I personaggi che attaccano una creatura invisibile possono essere considerati "ciechi" usando le direttive sopra elencate.

Charme: Alcune creature possono incantare un personaggio in modo da confonderlo facendogli credere che il mostro sia un amico. Se il personaggio è vittima di uno Charme (ad opera di un'arpia, per esempio) e fallisce il tiro-salvezza contro gli incantesimi, il personaggio è immediatamente "charmato".

Un personaggio "charmato" è confuso ed incapace di

prendere decisioni. Il personaggio non attaccherà né danneggerà il mostro che lo ha stregato ed obbedirà a semplici comandi della creatura se pronunciati in una lingua comprensibile (il linguaggio dell'allineamento o qualche altra lingua comprensibile).

Anche se il personaggio charmato non capisce ciò che dice il mostro, continuerà tuttavia a proteggerlo da ogni attacco. I personaggi stregati sono troppo confusi per adoperare qualsiasi incantesimo o oggetto magico che richieda concentrazione.

Se il mostro che ha lanciato lo "charme" viene ucciso l'effetto svanisce (un incantesimo di Dispersione della Magia, può essere usato per spezzare lo charme senza uccidere il mostro).

Se il Tiro Salvezza iniziale contro un incantesimo charme fallisce, è possibile effettuare un ulteriore Tiro salvezza se il personaggio che ha effettuato l'incantesimo mette in una situazione pericolosa il bersaglio dello charme. Altrimenti, un nuovo Tiro salvezza può essere effettuato dopo un intervallo di tempo che dipende dall'Intelligenza della vittima.

Nuovo Tiro salvezza

Intelligenza	Frequenza
0	120 giorni
1	90 giorni
2	60 giorni
3	45 giorni
4-5	30 giorni
6-8	15 giorni
9-12	7 giorni
13-15	3 giorni
16-17	24 ore
18	8 ore
19	3 ore
20	1 ora
21+	1 turno (10 minuti)

Risucchio di energia: Questa è una pericolosa forma di attacco, contro la quale non sono permessi tiri-salvezza. Se un personaggio viene colpito da un attacco "Risucchio di Energia" (da uno spettro, per esempio), perde un livello di esperienza! (Un mostro perderebbe 1 Dado-Vita a causa di tale attacco). Il "risucchio di energia" rimuove tutti i benefici di quel livello (punti-ferita, incantesimi e così via) a partire dal momento in cui viene lanciato. I "Punti esperienza" della vittima vengono ridotti alla metà tra il livello appena perduto e quello inferiore. I semi-umani a livello delle Classi di Attacco perdono 101.000-120.000 (1d20x1000+10000) PE.

Un personaggio del 1° livello colpito da un attacco "Risucchio di energia" viene ucciso. Per curare magicamente gli effetti del "Risucchio di energia" serve un incantesimo di Ritorazione. Il personaggio può anche riguadagnare il livello perso nel modo normale: accumulando PE.

Paralisi: Questo attacco "congela sui posto" il personaggio. Se si è colpiti da un attacco paralizzante e si fallisce il tiro-salvezza contro la paralisi, il personaggio è incapace di muoversi o fare qualsiasi cosa. Si badi bene che il personaggio non è morto.

Un personaggio paralizzato resta sveglio, consapevole di ciò che sta accadendo, ma non può far niente che richieda movimento (compreso parlare, lanciare incantesimi e così

via), fin quando non cessa la paralisi.

Tutti gli attacchi contro una creatura paralizzata colpiscono automaticamente; si deve effettuare solo il tiro per i danni. La paralisi in sé non ha effetti permanenti di nessun tipo. Dura per un numero di turni variabile da 2 a 8 (a meno che non sia annotato un ammontare diverso nella descrizione del mostro). L'incantesimo clericale Cura Ferite Leggere può essere usato per rimuovere la paralisi, ma non curerà le altre ferite quando viene usato per questo scopo.

Veleno: Il veleno è un pericolo per ogni personaggio. Se un personaggio viene colpito da un attacco velenoso (da un serpente, per esempio) e fallisce il tiro-salvezza contro il veleno, il personaggio di solito, morirà a meno che non sia utilizzato un incantesimo adeguato.

Regola opzionale: dal momento che una "morte improvvisa" causata dal veleno può rovinare una partita il Dungeon Master può modificare parzialmente gli effetti, inliggendo un numero di punti ferita di danno piuttosto che la morte.

Si badi bene che il tiro-salvezza fallito può ancora provocare la morte, ma non necessariamente. Vi raccomandiamo di usare un sistema regolare per calcolare le ferite da veleno (per esempio, 1, 2, 3 o 4 punti-ferita per ogni DV o livello del mostro).

Carica: se un mostro può correre contro il suo nemico per 18 metri (6 m se il combattimento si svolge in un dungeon) e lo colpisce, infligge un numero doppio di danni.

Le cariche non possono essere effettuate nelle seguenti zone: terreno accidentato, foresta, giungla, montagna, palude.

Ferite continue: alcuni mostri, quando colpiscono l'avversario, continuano a tenerlo stretto. Quando accade ciò, non c'è bisogno di ulteriori tiri per colpire. La vittima, semplicemente, continua a subire un determinato numero di punti ferita per ogni round, di solito fin quando il mostro non viene ucciso.

Pietrificazione: si tratta di una abilità pericolosissima di cui dispongono alcuni mostri fantastici. Il processo di pietrificazione può avvenire in seguito allo sguardo del mostro o al suo soffio o ad un normale colpo inflitto in combattimento. La vittima deve effettuare un tiro salvezza contro pietrificazione; se il tiro salvezza fallisce, la vittima si trasforma in una statua di pietra. Tutto l'equipaggiamento che trasporta, sia normale che magico, si trasforma in pietra insieme alla vittima, divenendo parte della statua e non facilmente rimuovibile.

Inghiottire: alcuni mostri sono grandi abbastanza da inghiottire completamente la vittima. Ciò accade se col tiro per colpire si ottiene un "20" (oppure anche un risultato minore per mostri particolari). La vittima inghiottita subisce un certo numero di punti ferita per ogni round, fin quando il mostro non viene ucciso. Se la vittima ha un'arma da taglio, il mostro può essere attaccato dall'interno, ma con una penalità di -4 al tiro per colpire. A meno che non sia diversamente indicato, l'interno di ogni mostro ha CA 7.

Come conseguenza dell'essere inghiottiti talvolta si verificano effetti diversi (perdita dei sensi, paralisi ecc.). Se la vittima muore, il suo corpo viene digerito in un'ora (6 turni) e

non può essere recuperato.

Attaccare in picchiata: è una forma di attacco simile alla "carica", ma si applica soltanto agli esseri volanti e i danni inflitti vengono raddoppiati solo se la vittima viene colta di sorpresa e se il tiro per colpire dà come risultato "18" o più ed il mostro è dotato di artigli o di qualche altra appendice per agguantare la preda, il mostro afferra la vittima e tenta di trascinarla via volando. Se quest'ultima è troppo pesante, il mostro la lascia andare immediatamente. L'attacco in picchiata non può essere effettuato se la vittima si trova in foreste o giungla.

Travolgere: alcuni mostri cercano di schiacciare i nemici adoperando come arma la loro massa corporea. Il mostro ottiene un bonus di +4 ai suoi tiri per colpire quando cerca di travolgere un nemico di dimensioni umane o più piccolo. Alcune mandrie di animali da pascolo possono cercare di calpestare i nemici, di solito infliggendo 1d20 punti ferita, avvalendosi più che delle loro dimensioni, del loro numero.

Acido: usato dal soffio del drago nero, dalle melme vischiose e da altri mostri. Gli oggetti normali vengono distrutti se la vittima dell'attacco acido non effettua un favorevole Tiro-salvezza contro il soffio del drago.

Malattie: richiedono un Tiro Salvezza contro il veleno. In caso di fallimento, la vittima muore in 1d6 giorni (25% di possibilità).

Immunità agli incantesimi: assume varie forme. I non-mom sono immuni a tutti gli incantesimi tipo charme, sonno e blocca mostri. Molti mostri che fanno uso del fuoco, sono immuni agli incantesimi che producono fuoco. Alcuni dei mostri più potenti possono essere immuni, oltre che ad un

tipo specifico di incantesimo, a tutti quelli di basso livello (ad esempio: a tutti quelli di 1° e di 2° livello). Quando è fatta menzione dell'immunità agli incantesimi, essa si estende a tutti gli effetti magici simili, anche se prodotti da mostri o da oggetti.

Per esempio, l'immunità a tutti gli incantesimi dei primi 3 livelli, conferisce l'immunità anche alle palle di Juoco (incantesimo di 3° livello) prodotte da bacchette e bastoni. Il soffio del drago, però, è un'abilità naturale dei draghi, non un effetto magico e non è compreso nelle immunità, salvo sia diversamente indicato.

Anti-magia (A-M): Talora la magia può essere indebolita o modificata, in maniera da risultare annullata o da avere effetti ridotti. È una possibilità percentuale di mancato funzionamento della magia. Quando l' A-M è usata come forma di attacco, è abbastanza potente da annullare gli effetti di tutte le forme di magia, compresi gli oggetti permanenti. Quando un oggetto magico viene portato al di fuori del raggio, riguadagna i poteri consueti. L' A-M irradiata da una creatura è leggermente differente, poichè sporadica e influenza solo la magia temporanea (che comprende tutti gli incantesimi, i veleni, le pergamene, le bacchette, i bastoni e le verghe). Tutti gli effetti prodotti da oggetti magici permanenti sono effetti temporanei, soggetti ad annullamento dall' A-M.

In mancanza di percentuale riguardante gli effetti dell' A-M, tale percentuale è uguale a 100 e riguarda tutta la magia nell'area influenzata. Diversamente, è necessario effettuare controllo per ogni oggetto o effetto magico, per accertarne l'eventuale cancellazione, non appena entra nell'area dell'A-M. Tale controllo deve essere ripetuto ogni round, tirando 1d100. Una volta negato un effetto, esso è considerato annullato per tutta la durata dell'incontro. Un effetto magico è annullato se il risultato è uguale o minore alla percentuale



dell'A-M.

È importante notare che l'A-M non ha un effetto equivalente a quello dell'incantesimo dissolvi magie. La magia annullata ritorna ad avere gli effetti normali all'esterno della zona influenzata dall'A-M. L'intervallo durante cui un effetto magico è annullato conta come parte della durata dell'incantesimo o dell'effetto. Gli effetti magici descritti come istantanei (palla di fuoco, fulmine magico, ecc.) sono distrutti dall'A-M e non riappaiono più.

Ottenere il meglio dai Mostri

Come DM, sei preoccupato perché pensi di avere pochi mostri a disposizione per tenere i tuoi giocatori sempre all'erta? Naturalmente il gioco di D&D offre una gran quantità di creatura tra cui scegliere e puoi sempre avvalerti delle appendici

al Manuale dei Mostri. Ma considera questo: molti scrittori di libri di avventura/azione si arrangiano con un solo mostro da porre di fronte ai suoi personaggi protagonisti: altri esseri umani.

Anche senza centinaia di specie di drago, gli scrittori di racconti trovano moltissimi modi per intrattenere i loro lettori. Questo perché ogni paesano umano varia sempre; non sono tutti fatti con lo stampo. Per lo stesso principio, con un po' di innovazione e immaginazione, perfino i mostri mondani possono offrire nuove sorprese. Il testo seguente mostra suggerimenti per ottenere il massimo da ogni mostro per la tua avventura.

Nomi dei Mostri

Le regole del gioco di D&D usano i nomi standard per i mostri.

Proprio come i nomi scientifici nel mondo reale, questi definiscono con precisione di quale tipo di creatura si ha a che fare: un drago verde, per esempio, ha statistiche ed abilità specifiche.

Nel mondo reale, invece, molti animali e piante vengono identificati con nomi differenti in area differenti, perfino in quelle aree dove si parla la stessa lingua. In un luogo un fiore può essere chiamato "aspraggine" e lo stesso fiore potrebbe essere chiamato "ieracio indiano" in un altro. Altre volte il nome non è così accurato (nel senso che lo stesso nome può essere usato per due cose differenti).

Questa semplice modifica ai nomi può aumentare la fantasia del tuo gioco. Come DM, dovresti prendere nota dei mostri secondo il loro nome standard (quello delle regole). Ma da un posto ad un altro, lo stesso mostro può essere conosciuto con nomi differenti; e due mostri differenti, invece, con lo stesso nome.

Nelle descrizioni dei mostri di questo libro, vengono dati dei nomi alternativi per alcune creature. Il collezionista di cervelli, per esempio, è conosciuto in altri piani di esistenza come Neh-thalggu (che è anche il modo in cui la creatura chiama sé stessa). "Collezionista di cervelli" sarebbe il modo comune col quale la gente del Primo Piano Materiale individua questa creatura; descrive il mostro secondo il punto di vista umano, cioè l'abitudine di raccogliere cervelli come scopo primario. I personaggi che hanno viaggiato per i piani di esistenza, invece, potrebbero chiamare il mostro Neh-thalggu.

Oppure, immagina un villaggio nel quale gli indigeni chiamano "drago" una viverna. I paesani probabilmente non hanno mai visto un drago, ma ne hanno sentito parlare—e ai loro occhi, la descrizione di un drago combacia con quel rettile alato che ruba il loro bestiame. Se i paesani persuadono i personaggi ad aiutarli a liberarsi del "drago", come il fatto di pensare che sia un vero drago cambierebbe gli eventi. Gli eroi si metterebbero a parlare con una bestia stupida interessata solo a cercare le pecore per la sua cena giornaliera? Si aspetterebbero un grande cumulo di tesori? Se i tuoi giocatori non sanno esattamente cosa aspettarsi, il gioco si riempirà di suspense. I giocatori che conoscono bene le regole e le descrizioni dei mostri dovranno fare più attenzione.

Un altro modo colorito di usare i nomi ed i mostri è quello di dare un nome proprio ed una reputazione ad un mostro. Per esempio, i personaggi potrebbero venire a conoscenza di Arkathog l'Affamato, un orco il cui nome è usato dagli indigeni per impaurire i bambini che non vogliono mangiare le verdure. Un mostro col suo nome proprio, e perfino una reputazione, è molto più interessante da affrontare.

Modifiche al Terreno

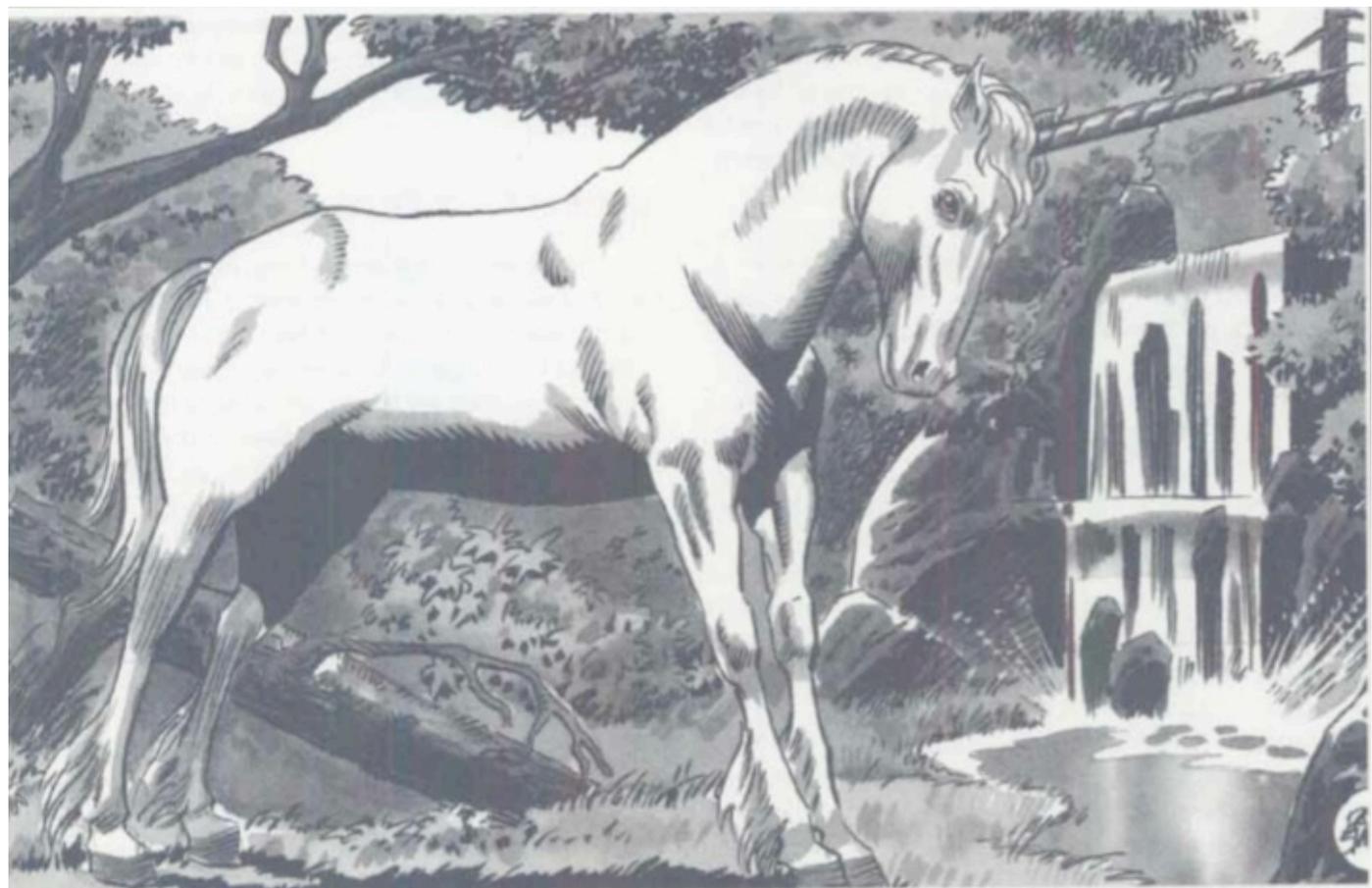
Le descrizioni dei mostri includono una voce riguardo l'ambiente preferito. Puoi ottenere maggior divertimento modificando i mostri per adattarli a diversi habitat. Alcuni mostri qui descritti sono esempi di creature che sono state modificate per differenti ambienti: il velya è una versione acquatica del vampiro, per esempio. Dato che i vampiri non possono attraversare l'acqua corrente, la nuova descrizione contiene le modifiche appropriate. Altre descrizioni di mostri hanno delle forme differenti i quali attaccino riflettono il loro ambiente. Per esempio, il decadopo marino può colpire con più tentacoli di uno di terra, perché il decapus di terra deve usare almeno un tentacolo per sostenere il suo corpo o per stare attaccato ad un albero.

Il solo fatto che non siano state fornite delle varianti per tipi diversi di terreno non vuol dire che tu non possa farle. Infatti, dovresti. Prendi un mostro e dagli una pelliccia bianca e piccoli altri cambiamenti ed avrai una versione artica dello stesso. Prendi un animale di terra o un pesce, dagli una pelle pallida e gli occhi cechi, ed avrai creato una versione sotterranea. Dai ad un mostro di terra squame e pinne, ed avrai una versione acquatica.

In molti casi le modifiche possono essere puramente estetiche: colore, pelliccia. Altre volte—come per il decadopo e il velya—sono richieste modifiche più sostanziali per tener conto delle strategie e forze e debolezze speciali della creatura. Nelle tue note di gioco, assicurati annotare queste modifiche. Le grosse modifiche agli attacchi, difese, forze e vulnerabilità speciali possono anche influire sul valore in PE del mostro.

Modifiche Speciali

Ti trovi di fronte a giocatori che non si sorprendono di nulla? Metti un po' di pepe ai mostri con modifiche speciali, così che non sembrino ciò che sono. Puoi dare delle sembianze insolite, abilità speciali, attrezzi, armi o perfino l'abilità di usare la magia (creando un umanoide lanciatore di incantesimi per esempio).



Guarda la descrizione degli agarat in questo volume. Essenzialmente, è un ghoull con speciali modifiche. Nota che una variante speciale può essere doppiamente più sorprendente per i personaggi che hanno già incontrato la versione normale una o due volte.

Mostri Unici

Nei miti e nelle leggende i mostri sono spesso unici. La Medusa, il Pegaso erano mostri singoli nella mitologia greca, non tipi dimostri. Seguendo questi miti predecessori, puoi creare un mostro unico per tuo conto o decidere che certi mostri pubblicati siano unici. Un mostro di questa appendice che può per esempio

essere unico in una tua campagna potrebbe essere il filosofo grigio. Considera la situazione:

Opzione uno, non unico: "Ecco un filosofo grigio! Sfoderiamo le nostre spade +2 e attacchiamo."

Opzione due; unico: "Là c'è Telarxes il Debole, a ponderare la decadenza e il declino della teocrazia di cui secoli fa era il reggente. . ."

La seconda scelta sembra più colorita, vero? Nota che include un nome proprio, con a seguire una piccola descrizione. Combinare queste idee è un buon piano!

Interpretazioni Differenti

Molti mostri di D&D sono presi da miti e leggende e dal folclore. Queste fonti non sono in accordo con i mostri da cui sono stati presi come spunto. Il fatto che il gioco di D&D non adotti un'interpretazione di un mostro mitologico non vuol dire che

tu non lo possa fare. Quando scopri un'idea differente su un mostro di D&D, sentiti libero di creare una tua propria variante.

Tattiche Speciali e Caratterizzazioni

Ogni qualvolta sia possibile, dovresti modificare le tattiche speciali o la caratterizzazione di ogni mostro. Invece di creare il tuo dungeon e semplicemente annotare le note delle statistiche, decidi anche come questi mostri reagiranno all'arrivo degli avventurieri. Quale tattica speciale gli ha permesso di sopravvivere così a lungo—tattiche che lo rendono difficile da sconfiggere? Ha posto delle trappole, vie di fuga, armi speciali o alleati? Con la previdenza, perfino un astuto coboldo può costituire un'intera avventura da solo.

Molte descrizioni dei mostri includono note dettagliate su come questi mostri reagiscono agli avversari. Non fossilizzarti solo su queste tattiche; sorprendi i tuoi giocatori!

Limitare la Quantita'

Il gioco di D&D mette molti mostri a tua disposizione, ma non è necessario che tu li usi tutti. Infatti, ci sono buone ragioni per il quale tu possa preferire di limitare la quantità di mostri nella tua campagna.

Un grande pericolo del gioco di D&D è che, avendo a disposizione un tale pletora di bestie, si rovini il senso di realismo del gioco. Ricorda la piramide alimentare: ci sono migliaia di piante, molti erbivori e pochi predatori. Meno ancora saranno le creature che mangiano solo gli esseri in alto rispetto alla catena alimentare (come gli umanoidi). Per queste ragioni, il mostro più potente della tua campagna sarà anche il più raro. E saranno in forte competizione per la scarsa riserva di cibo. Questo significa che le creature che

non si adattano bene soccombono all'estinzione (o vivranno in ecosistemi marginali, le aree di confine dove possono avere particolari vantaggi), mentre le bestie adattate tenderanno a prosperare.

Guarda la testadituono, un uccello descritto in questo volume. La sua abilità di lanciare fulmini la rende molto più potente degli uccelli con cui competono nel loro ecosistema. Adesso, non ci sono abbastanza esemplari di questa specie perché si creino problemi, ma le sturnille prosperano e si riproducono, si espanderanno. In breve tempo potrebbero portare le specie di uccelli più "mondani" all'estinzione. Un DM che non volesse che le testadituono diventino una specie

dominante potrebbe decidere che una qualche vulnerabilità speciale limita il numero di uccelli—forse un virus che non influisce gli uccelli normali, o un insolito predatore che si nutre dell'eredità magica della testadituono.

Se limiti la quantità di mostri che normalmente i personaggi possono incontrare, puoi usare le idee fornite qui per rendere gli incontri più interessanti. E, quando i personaggi incontrano qualcosa di insolito (magari un mostro di un altro piano o una creatura uscita da una delle aree di confine o una qualche luogo sconosciuto), l'incontro avrà un maggiore impatto e significato.

