



ESPANDI LA TUA MENTE



**Autori:**

Mark A. Jindra  
Scott Brocius

Basato sul gioco originale di DUNGEONS & DRAGONS® di E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione del gioco DUNGEONS & DRAGONS creato da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.



D&D, DUNGEONS & DRAGONS, e DUNGEONMASTER sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. I loghi RPGA e d20 sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc. Tutti i personaggi, nomi di personaggi e i tratti distintivi Wizards qui riportati sono marchi registrati posseduti dalla Wizards of the Coast, Inc.



Traduzione **non ufficiale** di [questo documento](#) a cura di

**DUNGEONS & DRAGONS World**

Tradotto da:

**Xary**

Impaginazione:

jure

## IL SEMIPIANO DELL'ECTOPLASMA

*È la materia che si trova in mezzo -- agglomerata  
È un paradiso degli psion.  
È l'incubo degli psion.*

Il Semipiano dell'Ectoplasma è una piccola sacca dimensionale che si trova all'interno del Piano Astrale. La sua forma a cupola è divisa in tre aree principali in base al terreno. L'intero semipiano è completamente oscuro, in quanto l'ectoplasma ardente o la bioluminescenza degli organismi fornisce la sola fonte di luce che è possibile trovare in questo luogo.

La sezione centrale del semipiano è una regione montagnosa di ectoplasma solidificato e metalli. Qui il terreno è particolarmente fragile e frastagliato, e gran parte del paesaggio è sterile, con l'eccezione di piccoli arbusti e di piante simili a licheni. Un vulcano attivo è situato al centro di questa parte del semipiano. Sebbene sia generalmente calmo, ha delle violente eruzioni ogni due settimane. Quest'area è vittima di terremoti e frane, in quanto le montagne si muovono le une contro le altre. Sfoghi di gas caldo e fuoco bianco appaiono improvvisamente dal terreno quando avvengono i terremoti. Sebbene siano insolite, le [tempeste mentali](#) casuali ed attività dei [flutti](#) occasionalmente accompagnano le eruzioni attraverso quest'area del semipiano.

La sezione successiva, o l'anello centrale, appare molto simile a quella di una collinosa foresta. Questa regione è la più stabile del semipiano, poiché gli effetti dei terremoti della parte centrale sono largamente attenuati. Quest'area non è neanche soggetta ai venti estremi che si trovano nell'anello esterno o in alto nel cielo. Generalmente, se qualcuno cerca rifugio dagli aspetti più violenti dell'ambiente del semipiano, questa è la regione dove trovarlo.

Nell'anello esterno la foresta cede alla palude. Il terreno diventa spugnoso ed ectoplasma liquido forma un terreno paludoso. Alberi bassi e rampicanti sono comuni, e ci si può imbattere in pozze immobili di ectoplasma acido. I viaggiatori imparano rapidamente a guardarsi dalle pozze acide, in quanto generalmente emanano un debole bagliore. Quest'area è anche battuta da forti venti. Diverse volte al giorno, una bufera della forza di un uragano può passare attraverso questa sezione, soffiando sugli alberi e mandando gradi quantità di liquido in aria. Questo vento è abbastanza forte da portare via gli oggetti incustoditi, come anche gli avventurieri. Il lato positivo è che il vento soffia generalmente per un paio di minuti.

Il confine esterno del semipiano è semplice da trovare. un muro di ectoplasma infuocato si estende dal terreno e copia un arco sopra l'intero semipiano in una forma a cupola. Arrivando a 3 metri da questo muro provoca 1d4 danni da fuoco a causa del calore, ed entrare in contatto col muro causa 5d4 danni da fuoco per round. Il muro brucia con una tinta rosso scura, emanando poca luce e fornendo la luce equivalente di una notte stellata al semipiano.

Oltre ai pericoli naturali che è possibile trovare in questo luogo, il problema principale per i viaggiatori è la mancanza di cibo ed acqua. L'ecologia che è possibile trovare qui è basata sull'ectoplasma e sulle energie psioniche; la popolazione indigena si nutre di questo. Di conseguenza, se un gruppo desidera fare una visita, devono portare con sé la loro fonte di nutrimento od affrontare la fame.

## TRATTI DEL SEMIPIANO DELL'ECTOPLASMA

**Gravità normale.**

**Tempo normale.**

**Dimensioni finite.**

**Plasmabile Alterabile.**

**Nessun tratto elementale o di energia.**

**Allineamento neutrale leggero.**

**Arti Psioniche potenziate:** I poteri psionici costano 1 punto potere in meno, fino ad un minimo di un punto potere per manifestazione in questo luogo. Questo è in aggiunta a qualunque altra riduzione del costo del potere di cui l'essere possa disporre. Inoltre, alcuni poteri lavorano in maniera diversa mentre si è su questo semipiano. Qualunque costruito astrale creato qui ha il massimo dei punti ferita. Congedare ectoplasma causa 3d8 danni alle creature e i personaggi ectoplasmici se si fallisce il tiro salvezza invece di distruggerli o spostarli. Se usato contro il terreno, congedare ectoplasma fa evaporare o disintegrare l'area colpita. I personaggi che usano dorma ectoplasmica sono riconosciuti dagli abitanti del piano come un nativo e di conseguenza gli abitanti sono indifferenti invece che ostili. Infine, muro di ectoplasma è permanente a meno che non sia distrutto.

## COLLEGAMENTI ECTOPLASMICI

Attualmente, ci sono solo due vie affermate per raggiungere il Semipiano dell'Ectoplasma. Esiste un terzo metodo, ma non è totalmente affidabile.

Il primo è trovare i confini che condivide col Piano Astrale. Sul Piano astrale, esso appare come un disco circolante di 3 metri di fuoco verdastro. Questo fuoco è il bordo esterno del semipiano, composto di ectoplasma infiammato. Attraversare questo punto di accesso causa 15d4 danni da fuoco e deposita l'individuo in cima al centro della cupola. Se la creatura non è in grado di volare, cade per diverse migliaia di metri verso la bocca del vulcano attivo. In

aggiunta al danno dovuto alla caduta, egli subisce 20d6 danni da fuoco per round fino a quando non esce dalla lava di ectoplasma. Questa strada tende ad essere fatale per coloro che non sono preparati.

La seconda strada è attraverso il portale fondato dalla regina dei githyanki. I githyanki inciamparono attraverso questo semipiano molto tempo fa ed ora lo usano come fonte di materiali grezzi. Il loro portale connette una delle loro città nel Piano Astrale alla fortezza che mantengono nel semipiano.

Il terzo metodo richiede l'uso delle arti psioniche. Il semipiano può essere raggiunto tramite l'uso di spostamento planare, ma solo se gli individui sono in forma ectoplasmica o rinchiusi all'interno di materia ectoplasmica. Inoltre, se alcuni del gruppo non possono tenersi per mano, possono essere collegati mentalmente con colui che manifesta lo spostamento planare. Il problema con questo metodo è che non è totalmente accurato. Coloro che tentano il viaggio hanno solamente il 30% di possibilità di raggiungere il semipiano. Il resto delle volte il gruppo si ritrova nel Piano Astrale.

## ABITANTI ECTOPLASMICI

Il Semipiano dell'Ectoplasma è la dimora di molte forme di vita "vegetali" ed "animali", sebbene tutte comprendano ectoplasma e metalli. Sebbene molte di queste creature siano piccole ed innocue, alcune possono costituire una minaccia per i viaggiatori. All'interno della regione montagnosa centrale è possibile trovare sia il ferroplasma vivente che i ragni argentei, mentre gli elementali di ectoplasma generalmente rimangono nelle paludi dell'anello esterno. Gli ecto-frammenti si trovano più o meno ovunque sul piano, spostandosi insieme al vento. L'unico altro incontro pericoloso nel quale un visitatore potrebbe imbattersi è la presenza dei githyanki. I githyanki vedono questo semipiano come fosse loro, e tendono a vedere i visitatori come intrusi e li trattano come tali.

**Ragni Argentei:** Rassomiglianti a dei normali ragni, queste creature cristalline appaiono come se fossero state scolpite come una sorta di perversa arte, ma sono delle creature viventi. È incerto come questi parassiti siano nati, ma è abbastanza comune vederlo sul Semipiano dell'Ectoplasma.

**Ecto-Frammenti:** Rassomiglianti piccole sfere levitanti di materia appiccicosa, gli ecto-frammenti sono creati dalle energie psioniche latenti che si trovano nel Semipiano dell'Ectoplasma. Una piccola porzione del piano diventa caricata con l'energia e forma un ecto-frammento.

**Elementali dell'Ectoplasma:** Generalmente situati nel Semipiano dell'Ectoplasma, gli elementali di ectoplasma in rare occasioni possono anche essere trovati che vagano da qualche altra parte. Vi sono voci di psionici e stregoni che hanno scoperto dei modi per evocarli.



**Ferroplasma Vivente:** Nel suo stato naturale, il ferroplasma vivente appare come una grande pozza di mercurio di 3,6 metri di diametro. Poiché si nutrono di energie psioniche, sembrano a casa nel semipiano.

## MOVIMENTO E COMBATTIMENTO

Sia il movimento che il combattimento tendono ad essere come normali per le leggi del Piano Materiale. A parte la geografia, ed il fatto il luogo è avvolto eternamente in una luce fioca, qui si applicano le normali regole per il movimento ed il combattimento.

## CARATTERISTICHE DEL SEMIPIANO DELL'ECTOPLASMA

Data la severa natura del semipiano, perché gli psion dovrebbero cercare di trovarlo? Qui è possibile trovare materiali grezzi per gli oggetti psionici in abbondanza. La regione centrale ha diverse larghe vene di cristallo puro e metalli cristallini da utilizzare in ogni tipo di oggetto. Inoltre, è la dimora dei ferroplasma viventi, che sono una fonte del rarissimo ferroplasma. Infine, l'albero di Canath cresce solamente in questo semipiano, e i suoi frutti sono stimati da tutti gli psion. Queste risorse sono il motivo per cui i githyanki crearono il loro portale, e per il quale mantengono una fortezza in questo luogo.

## GINDEN BALI

Ginden Bali e la fortezza githyanki che si trova nel Semipiano dell'Ectoplasma, e deve il suo nome da colui che per primo trovò il semipiano. In ogni momento, un intero reggimento di githyanki è di guarnigione qui, con l'eccezione dei loro draghi. Per alcune ragioni, i draghi rossi si rifiutano di venire in questo luogo e si rifiutano anche di spiegare il perché. Oltre ai githyanki, molte centinaia di schiavi di varie razze hanno qui la loro dimora. Gli schiavi sono usati sia nelle miniere sia per trasportare i materiali grezzi e cibo attraverso il portale.

Githyanki di guarnigione qui generalmente rimangono per soli tre mesi per volta a causa del differente scorrere del tempo rispetto al Piano Astrale.

Ginden Bali è una versione più grande della fortezza presentata nel [Map-a-Week](#) (allegata). I githyanki hanno usato i poteri psionici a loro noti per potenziare la fortezza con la capacità di volare per mantenere la fortezza staccata dal terreno ed evitare i terremoti. La fortezza usa la sua locomozione lenta e ponti levatoi per minimizzare gli effetti del vento. (Si veda la descrizione della manovrabilità in volo a pag

69 della [Guida del Dungeon Master](#) e la locomozione lenta (*slothful locomotion*) sullo [Stronghold Builder's Guidebook](#) per ulteriori informazioni.) La fortezza galleggia a circa 15 metri sopra la superficie e ha tre ponti levatoi lunghi 60 metri fatti di ectoplasma che possono essere estesi fino alla superficie.

## LE ROVINE DI ROKEHOLD

Molto prima che i Githyanki giungessero in questo semipiano, esistette una grande miniera nanica molto al di sotto della superficie. Alcuni dicono che si estendeva fino ai confini del semipiano. Le leggende descrivono un periodo di violente eruzioni e terremoti che fecero crollare molti dei tunnel e distrussero la fortezza nanica insieme al portale che collegava il semipiano alla terra nativa dei nani. Occasionalmente vengono trovate delle pietre che portano il nome dio nome Rokehold o antiche rovine naniche con inscritto Roke, ed esse sono portate allo scoperto dai terremoti o dalle attività delle miniere. Nessuno sa perché i nani abbiano abbandonato il semipiano.

## L'ALBERO DI CANATH

Questo piccolo albero cresce fino a raggiungere i 3,6 metri di altezza ed ha foglie simili nella forma a quelle dell'acero. Generalmente cresce in boschetti di dieci o venti alberi, ed ogni albero ha dai due ai cinque frutti. un frutto del Canath è un rondure di cristallo, il quale è molto apprezzato dagli psion. I frutti del Canath contengono energia psionica che può essere utilizzata da uno psion nella stessa maniera in cui uno psion potrebbe utilizzare il potere di un cristallo contenitore. la quantità di energia contenuta all'interno del frutto è indicata nella seguente tabella:

Età del Frutto	Punti Potere
1 mese	1
2 mesi	3
3 mesi	5
4 mesi	7
5 mesi	9
6 mesi	11
7 mesi	13
8 mesi	15
9 mesi	17
12 mesi	Seme

Inizialmente, il frutto del Canath è di cole bianco latte. Maturando, il colore diventa più scuro, e se viene lasciato sull'albero per un anno intero, il frutto diventa un opaco seme e produce un paio di ali coriacee. Il frutto giunto a perfetta maturazione cade dall'albero e le energie psichiche contenute in esso gli consentono di volare in una direzione a caso per un chilometro e mezzo. Il frutto si muove goffamente a lungo alla cieca fino a quando non colpisce qualcosa o termina l'energia e cade per terra. Mentre il frutto può essere usato ovunque, il seme non ha tale possibilità. I semi dell'albero di Canath

possono germinare solo se piantati nel semipiano.

Raccogliendo i frutti del Canath, lo psion ha una fonte di energie psioniche da utilizzare in seguito, in maniera simile all'uso dei cristalli contenitori. Uno psion può usare i punti potere dei frutti per attivare poteri, oggetti, o metodi di combattimento psionico. In ogni caso il frutto può essere usato solamente una volta, così se usa un frutto contenente 7 punti potere per attivare un potere di 3° livello, gli altri 2 punti potere vanno perduti. Dopo aver usato il frutto, esso si riduce in polvere.

## FENOMENI ASTRALI

Abbastanza spesso gli psion usano i loro poteri per manipolare il Piano Astrale ed estrarne la nebbia astrale che esiste tutt'intorno ad essi quando manifestano i loro poteri. Talvolta si imbattono nei fenomeni astrali conosciuti come tempeste mentali o flutti. Alcuni credono che questi fenomeni sono aree del Piano Astrale che sono state in qualche modo danneggiate o alterate dall'uso dei poteri psionici.

Tempeste mentali e flutti sono simili ai maelstrom ed alle scintille che si trovano in [Magia di Faerûn](#) (pag. 42). Ulteriori informazioni sulla nebbia astrale si trovano nel [Manuale dei Pian](#)i (pag. 47). Nessuno dei seguenti fenomeni interessa gli oggetti o incantatori arcani o divini.

### TEMPESTA MENTALE

Il fenomeno delle tempeste mentali assorbono poteri dagli oggetti psionici e disturbano la manifestazione di poteri ed il combattimento psionico all'interno del raggio della loro influenza. Si possono manifestare in ogni genere di paesaggio dal più profondo dungeon ai picchi coperti di neve delle più alte montagne. Sono invisibili agli occhi, ma le creature psioniche possono percepirli mentalmente, in quanto una tempesta mentale sembra come una tempesta crescente per coloro che hanno la capacità di utilizzare le arti psioniche.

Il manifestarsi di tempeste mentali sembra essere casuale. Una volta formati, possono infierire per diversi giorni, spesso fluttuando in dimensioni durante questo periodo. Essi infine si dissipano, senza lasciare alcuna traccia della loro esistenza. Poiché ad oggi nessuno sa come distruggerli essi sono virtualmente indistruttibili e possono influenzare una sfera di 6 metri di raggio, che può raggiungere i 18 metri di raggio ogni poche ore.

Gli oggetti psionici cessano di funzionare in una tempesta mentale e perdono una carica ad ogni minuto che rimangono nell'area di influenza. Gli psicocristalli perdono la loro personalità dopo 15 minuti di permanenza nell'area di influenza e sono da considerarsi distrutti.

I personaggi psionici e le creature con l'abilità di

manifestare poteri psionici, ingaggiare combattimenti psionici, o usare capacità psioniche perdono la capacità di farlo mentre sono nell'area di influenza. Perdono un punto potere per ogni minuto passato nell'area di influenza. È consentito effettuare delle prove di Osservare (CD 15) per percepire la presenza di una tempesta mentale quando si muovono entro 6 metri dal suo bordo esterno.

*Individuazione delle Arti Psioniche* rivela la presenza di un'aura psionica nel primo round e la forza opprimente nel secondo round. Al terzo round, lo psion può tentare una prova di Sapienza Psionica (CD 25) al fine di stabilire le dimensioni e gli effetti della tempesta mentale.

*Visione del vero* rivela la tempesta mentale come una turbinante nube argentata che ricorda un temporale. Fulmini blu formano archi che vanno avanti ed indietro tra tutte le cose viventi nell'area d'influenza.

**Come Utilizzare una Tempesta Mentale:** Se desideri introdurre una tempesta mentale all'interno del tuo gioco, puoi farlo costruendolo e determinando a parte quando si espande al massimo del suo raggio o tirando a caso per determinare per quanto dura, il numero di fluttuazioni, e quanto durano le varie fluttuazioni. Se desideri crearlo a caso, inizia tirando 1d4 per determinare il numero di giorni in cui infuria la tempesta, quindi tira 1d6 quante volte si espande (e quanto si allargano le fluttuazioni come desideri). L'altra opzione è di tirare 1d12 per determinare quante ore passano prima che si espanda fino a 18 metri di raggio. Puoi anche tirare 1d4 per determinare per quante ore rimane così largo. Una volta che si è contratto, tira un altro 1d12 per vedere quando cade la successiva fase di espansione. I sintomi causati dalla crescita o apparizione della tempesta possono includere un mal di testa o una sensazione di mancanza d'aria nella testa, e la possibilità che un utilizzatore di arti psioniche lo percepisca è determinata da una prova di Osservare come menzionato sopra.

### FLUTTI

L'opposto di una tempesta mentale, un flutto è un fenomeno astrale che intensifica gli effetti di poteri psionici e capacità manifestate nelle sue prossimità. Un flutto aumenta gli effetti dei poteri psionici e capacità ad attivazione o già attivati entro il proprio raggio di influenza, infatti conferisce +2 livelli di psionico ad uno di questi effetti e diminuisce il costo in punti potere di un punto. I personaggi e le creature psioniche recuperano un punto potere ad ogni minuto mentre si trovano nell'area di influenza. Gli oggetti psionici spendono il numero normale di cariche mentre si trovano nell'area di influenza. Gli Psicocristalli non subiscono alcun effetto.

Un flutto può essere piccolo come una sfera di 1,5 metri di raggio e può fluttuare fino ad un



raggio di 9 metri. Generalmente dura per diverse ore, sebbene alcuni siano durati un giorno intero o solamente per un'ora.

Un flutto viene individuato (tramite individuazione delle arti psioniche) come un potere di forza insormontabile. Una prova di Sapienza Psionica (CD 20) ne rivela gli effetti al terzo round di esame compiuto con il potere individuazione delle arti psioniche.

Visione del vero rivela il flutto come un splendente sfera argentata pulsante di una brillante luce bianca.

Come Utilizzare un Flutto: diversamente dalla tempesta mentale, il flutto non dà alcun preavviso della sua presenza. Esso semplicemente appare. Puoi semplicemente decidere per quanto tempo farlo durare, con le fluttuazioni predeterminate da te, o puoi tirare a caso per generare la durata, il numero di fluttuazioni e la durata delle fluttuazioni. Per prima cosa, tira 1d6 ed 1d4. Moltiplica i risultati tra loro; questo dovrebbe darti una durata che va da 1 a 24 ore. Dopo di che, puoi o tirare 1d4 per determinare il numero di fluttuazioni (ed posizionarli all'interno della durata del flutto come desideri), o tirare 1d4 per determinare quante ore passano prima del primo flutto (è ovvio che non può fluttuare se la durata dell'esistenza del flutto è minore di questo tiro). Un tiro di 1d4 può determinare quanti minuti dura, quindi si tira nuovamente per determinare quante ore passano prima della successiva fluttuazione!

## CREATURE DEL SEMIPIANO

### RAGNO ARGENTEO

I ragni argentei assomigliano nella forma ai normali ragni, ma sono composti di materiali cristallini e metallo, e di colore grigio argento-verde. Sembrano come se fossero stati scolpiti in una perversa forma d'arte, ma sono delle creature viventi. Nessuno può dire come questo parassita si sia formato, ma è abbastanza comune vederli sul Semipiano dell'Ectoplasma.

**Combattimento:** I ragni argentei non usano le ragnatele per catturare le prede. Fanno invece uso delle loro abilità di saltare o scalare e cercano di usare il loro morso velenoso per abbattere i nemici.

**Veleno (Str):** Un ragno argenteo è provvisto di un morso velenoso. I dettagli variano in base alla taglia del ragno, come mostrato nella tabella sotto. La CD del tiro salvezza è basato sulla Costituzione. Il danno indicato è sia il danno iniziale che secondario. Questo veleno causa danni temporanei alla Costituzione se non si supera un tiro salvezza sulla

tempra. L'ammontare del danno e la CD per il tiro salvezza si trovano nella tabella sottostante.

**Scivolo Dimensionale (Mag):** Una volta per round come azione, un ragno argenteo può muoversi immediatamente in qualsiasi posto possa vedere entro 9 metri ammesso che il luogo si trovi entro la sua linea di visuale. Per il resto questo potere è identico all'omonimo potere psionico.

**Parassita:** Un ragno argenteo è immune a tutti gli effetti che influenzano la mente (charme, compulsioni, fantasma, incantesimi ed effetti col tipo trama, ed effetti sul morale). E' anche dotato di scurovisione entro 18m.

**Abilità:** Un ragno argenteo ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, +8 alle prove di Scalare, +10 alle prove di Saltare, e +8 alle prove di Osservare.

Taglia del Ragno Argenteo	Danno del Veleno	CD	Livello di Psionico
Minuscolo	1d2 Cos	11	1°
Piccolo	1d3 Cos	12	1°
Medio	1d4 Cos	14	2°
Grande	1d6 Cos	16	3°
Enorme	1d8 Cos	20	6°
Mastodontico	2d6 Cos	28	11°

#### Ragno argenteo, Minuscolo

Parassita Minuscolo

**Dadi Vita:** 1d8+1 (5 pf)

**Iniziativa:** +3

**Velocità:** 12m (8 quadrati), Scalare 6m

**CA:** 17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14

**Bonus di Attacco Base:** +0/-11

**Attacchi:** Morso +5 in mischia (1d3-3 e veleno)

**Attacco Completo:** Morso +5 in mischia (1d3-3 e veleno)

**Spazio/Portata:** 15cm/om

**Attacchi speciali:** Veleno

**Qualità speciali:** Scurovisione 18m, scivolo dimensionale, Parassita

**Tiri salvezza:** Temp +3, Rifl +3, Vol +0

**Caratteristiche:** For 5, Des 16, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 6

**Abilità:** Scalare +5, Nascondersi +15, Saltare +7, Osservare +8

**Talenti:** Arma Accurata [B]

**Ambiente:** Qualsiasi

**Organizzazione:** Solitario, colonia (5-20), od orda (41-60)

**GS:** 1

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre Neutrale

**Avanzamento:** --

**Livello di Aggiustamento:** --

**Ragno argenteo, Piccolo**

Parassita Piccolo

**Dadi Vita:** 2d8+2 (11 pf)**Iniziativa:** +3**Velocità:** 12m (8 quadrati), Scalare 6m**CA:** 18 (+1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15**Bonus di Attacco Base:** +1/-4**Attacchi:** Morso +5 in mischia (1d4-1 e veleno)**Attacco Completo:** Morso +5 in mischia (1d4-1 e veleno)**Spazio/Portata:** 1,5m/1,5m**Attacchi speciali:** Veleno**Qualità speciali:** Scurovisione 18m, scivolo dimensionale, Parassita**Tiri salvezza:** Temp +4, Rifl +3, Vol +0**Caratteristiche:** For 9, Des 16, Cos 12, Int -, Sag 10, Car 6**Abilità:** Scalare +7, Nascondersi +11, Saltare +9, Osservare +8**Talenti:** Arma Accurata [B]**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-5), o colonia (5-20)**GS:** 2**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre Neutrale**Avanzamento:** --**Livello di Aggiustamento:** --**Ragno argenteo, Medio**

Parassita Medio

**Dadi Vita:** 4d8+8 (26 pf)**Iniziativa:** +3**Velocità:** 12m (8 quadrati), Scalare 6m**CA:** 19 (+3 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16**Bonus di Attacco Base:** +3/+4**Attacchi:** Morso +6 in mischia (1d6+1 e veleno)**Attacco Completo:** Morso +6 in mischia (1d6+1 e veleno)**Spazio/portata:** 1,5m/1,5m**Attacchi speciali:** Veleno**Qualità speciali:** Scurovisione 18m, scivolo dimensionale, Parassita**Tiri salvezza:** Temp +6, Rifl +4, Vol +1**Caratteristiche:** For 13, Des 16, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 6**Abilità:** Scalare +9, Nascondersi +7, Saltare +11, Osservare +8**Talenti:** Arma Accurata [B]**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-5), o colonia (5-20)**GS:** 3**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre Neutrale**Avanzamento:** --**Livello di Aggiustamento:** --**Ragno argenteo, Grande**

Parassita Grande

**Dadi Vita:** 8d8+16 (52 pf)**Iniziativa:** +2**Velocità:** 12m (8 quadrati), Scalare 6m**CA:** 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19**Bonus di Attacco Base:** +6/+15**Attacchi:** Morso +10 in mischia (1d8+7 e veleno)**Attacco Completo:** Morso +10 in mischia (1d8+7 e veleno)**Spazio/portata:** 10 ft./1,5m**Attacchi speciali:** Veleno**Qualità speciali:** Scurovisione 18m, scivolo dimensionale, Parassita**Tiri salvezza:** Temp +8, Rifl +4, Vol +2**Caratteristiche:** For 21, Des 14, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 6**Abilità:** Scalare +13, Nascondersi +2, Saltare +15, Osservare +8**Talenti:** --**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-5), o colonia (5-20)**GS:** 5**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre Neutrale**Avanzamento:** --**Livello di Aggiustamento:** --**Ragno argenteo, Enorme**

Parassita Enorme

**Dadi Vita:** 16d8+32 (104 pf)**Iniziativa:** +2**Velocità:** 12m (8 quadrati), Scalare 6m**CA:** 25 (-2 taglia, +2 Des, +15 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23**Bonus di Attacco Base:** +12/+27**Attacchi:** Morso +17 in mischia (2d6+10 e veleno)**Attacco Completo:** Morso +17 in mischia (2d6+10 e veleno)**Spazio/portata:** 4,5m/3m**Attacchi speciali:** Veleno**Qualità speciali:** Scurovisione 18m, scivolo dimensionale, Parassita**Tiri salvezza:** Temp +12, Rifl +7, Vol +5**Caratteristiche:** For 25, Des 14, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 6**Abilità:** Scalare +15, Nascondersi -2, Saltare +17, Osservare +8**Talenti:** --**Ambiente:** Qualsiasi**Organizzazione:** Solitario o coppia**GS:** 7**Tesoro:** Nessuno**Allineamento:** Sempre Neutrale**Avanzamento:** --**Livello di Aggiustamento:** --



### Ragno argenteo, Mastodontico

Parassita Colossale

**Dadi Vita:** 32d8+64 (208 pf)

**Iniziativa:** +2

**Velocità:** 12m (8 quadrati), Scalare 6m

**CA:** 29 (-4 taglia, +2 Des, +21 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 27

**Bonus di Attacco Base:** +24/+45

**Attacchi:** Morso +29 in mischia (2d8+13 e veleno)

**Attacco Completo:** Morso +29 in mischia (2d8+13 e veleno)

**Spazio/portata:** 6m/4,5m

**Attacchi speciali:** Veleno

**Qualità speciali:** Scurovisione 18m, scivolo dimensionale, Parassita

**Tiri salvezza:** Temp +20, Rifl +12, Vol +10

**Caratteristiche:** For 29, Des 14, Cos 14, Int -, Sag 10, Car 6

**Abilità:** Scalare +17, Nascondersi -6, Saltare +19, Osservare +8

**Talenti:** -

**Ambiente:** Qualsiasi

**Organizzazione:** Solitario

**GS:** 10

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre Neutrale

**Avanzamento:** -

**Livello di Aggiustamento:** -

### ECTO-FRAMMENTI

Gli ecto-frammenti sono creati dalle energie psioniche latenti che si trovano nel Semipiano dell'Ectoplasma. Una piccola porzione del piano si carica di energia e forma un ecto-frammento. Essi assomigliano a piccole sfere fluttuanti di materia appiccicosa e luccicano debolmente in varie tinte.

**Combattimento:** Un gruppo misto di ecto-frammenti è abbastanza comune, ed essi generalmente si limitano a fluttuare lungo qualunque corrente di vento li trasporti. Ciò cambia se individuano dell'attività cerebrale da qualunque cosa la cui natura non sia ectoplasmica. Quando ciò avviene, essi si muovono per attaccare la sorgente fino a quando l'attività cerebrale non cessa.

**Arti Psioniche (Mag):** **Speck:** A volontà - *pugno distante*. **Minim:** A volontà - *dito di fuoco*. **Jot:** A volontà - *urto minore* (CD 1d20+1). **Bit:** A volontà - *cascata di fuoco* (CD 1d20+2). **Mite:** A volontà - *urto* (CD 1d20+2). **Mote:** A volontà - *fuoco bianco* (CD 1d20+0).

**Percepire l'attività cerebrale (Str):** Gli ecto-frammenti possono individuare l'attività cerebrale entro 18 metri. Le creature prive di mente non possono essere individuate. Le la fonte di quest'attività cerebrale non è di natura ectoplasmica, l'ecto-frammento l'attacca.

**Forma ectoplasmica (Str):** L'ecto-frammento è immune agli effetti che influenzano la mente, al

veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento, ed alla metamorfosi. Non è soggetto ai colpi critici. Se è il bersaglio del potere *congedare ectoplasma*, è disperso, distruggendolo.

### Speck

Aberrazione Piccolissima

**Dadi Vita:** 1/4d8 (1 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** Volare 18m (perfetta) (12 quadrati)

**CA:** 19 (+8 taglia, +1 Des), contatto 19, colto alla sprovvista 18

**Bonus di Attacco Base:** +0/-21

**Attacchi:** -

**Attacco Completo:** -

**Spazio/portata:** 15cm/0m

**Attacchi speciali:** Arti Psioniche

**Qualità speciali:** Percepire Cervelli, scurovisione 18m, forma ectoplasmica

**Tiri salvezza:** Temp +0, Rifl +1, Vol -1

**Caratteristiche:** For 1, Des 12, Cos 10, Int 5, Sag 4, Car 10

**Abilità:** Osservare +1

**Talenti:** Iniziativa Migliorata

**Ambiente:** Qualsiasi (generalmente solo sul Semipiano dell'Ectoplasma)

**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)

**GS:** 1/3

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre Neutrale

**Avanzamento:** -

**Livello di Aggiustamento:** -

### Minim

Aberrazione Piccolissima

**Dadi Vita:** 1/2d8 (2 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** Volare 18m (perfetta) (12 quadrati)

**CA:** 19 (+8 taglia, +1 Des), contatto 19, colto alla sprovvista 18

**Bonus di Attacco Base:** +0/-20

**Attacchi:** -

**Attacco Completo:** -

**Spazio/portata:** 15cm/0m

**Attacchi speciali:** Arti Psioniche

**Qualità speciali:** Percepire Cervelli, scurovisione 18m, forma ectoplasmica

**Tiri salvezza:** Temp +0, Rifl +1, Vol -1

**Caratteristiche:** For 3, Des 12, Cos 10, Int 5, Sag 4, Car 10

**Abilità:** Osservare +1

**Talenti:** Iniziativa Migliorata

**Ambiente:** Qualsiasi (generalmente solo sul Semipiano dell'Ectoplasma)

**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)

**GS:** 1/3

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Sempre Neutrale

**Avanzamento:** --  
**Livello di Aggiustamento:** --

**Jot**  
Aberrazione Minuta  
**Dadi Vita:** 1d8 (4 pf)  
**Iniziativa:** +6  
**Velocità:** Volare 18m (perfetta) (12 quadrati)  
**CA:** 16 (+4 taglia, +2 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 14  
**Bonus di Attacco Base:** +0/-15  
**Attacchi:** --  
**Attacco Completo:** --  
**Spazio/portata:** 15cm/om  
**Attacchi speciali:** Arti Psioniche  
**Qualità speciali:** Percepire Cervelli, scurovisione 18m, forma ectoplasmica  
**Tiri salvezza:** Temp +0, Rifl +2, Vol -1  
**Caratteristiche:** For 5, Des 14, Cos 10, Int 5, Sag 4, Car 10  
**Abilità:** Osservare +1  
**Talenti:** Iniziativa Migliorata  
**Ambiente:** Qualsiasi (generalmente solo sul Semipiano dell'Ectoplasma)  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)  
**GS:** 1/2  
**Tesoro:** Nessuno  
**Allineamento:** Sempre Neutrale  
**Avanzamento:** --  
**Livello di Aggiustamento:** --

**Bit**  
Aberrazione Minuta  
**Dadi Vita:** 2d8 (9 pf)  
**Iniziativa:** +6  
**Velocità:** Volare 18m (perfetta) (12 quadrati)  
**CA:** 16 (+4 taglia, +2 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 14  
**Bonus di Attacco Base:** +1/-13  
**Attacchi:** --  
**Attacco Completo:** --  
**Spazio/portata:** 15cm/om  
**Attacchi speciali:** Arti Psioniche  
**Qualità speciali:** Percepire Cervelli, scurovisione 18m, forma ectoplasmica  
**Tiri salvezza:** Temp +0, Rifl +2, Vol +0  
**Caratteristiche:** For 7, Des 14, Cos 10, Int 5, Sag 4, Car 10  
**Abilità:** Osservare +2  
**Talenti:** Iniziativa Migliorata  
**Ambiente:** Qualsiasi (generalmente solo sul Semipiano dell'Ectoplasma)  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)  
**GS:** 1  
**Tesoro:** Nessuno  
**Allineamento:** Sempre Neutrale

**Avanzamento:** --  
**Livello di Aggiustamento:** --

**Mite**  
Aberrazione Minuscola  
**Dadi Vita:** 3d8 (13 pf)  
**Iniziativa:** +7  
**Velocità:** Volare 18m (perfetta) (12 quadrati)  
**CA:** 15 (+2 taglia, +3 Des), contatto 15, colto alla sprovvista 12  
**Bonus di Attacco Base:** +2/-9  
**Attacchi:** --  
**Attacco Completo:** --  
**Spazio/portata:** 2 15cm/om  
**Attacchi speciali:** Arti Psioniche  
**Qualità speciali:** Percepire Cervelli, scurovisione 18m, forma ectoplasmica  
**Tiri salvezza:** Temp +1, Rifl +4, Vol +2  
**Caratteristiche:** For 5, Des 16, Cos 10, Int 5, Sag 4, Car 10  
**Abilità:** Osservare +3  
**Talenti:** Iniziativa Migliorata, Volontà di ferro  
**Ambiente:** Qualsiasi (generalmente solo sul Semipiano dell'Ectoplasma)  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)  
**GS:** 2  
**Tesoro:** Nessuno  
**Allineamento:** Sempre Neutrale  
**Avanzamento:** --  
**Livello di Aggiustamento:** --

**Mote**  
Aberrazione Minuscola  
**Dadi Vita:** 4d8 (18 pf)  
**Iniziativa:** +8  
**Velocità:** Volare 18m (perfetta) (12 quadrati)  
**CA:** 16 (+2 taglia, +4 Des), contatto 16, colto alla sprovvista 12  
**Bonus di Attacco Base:** +3/-7  
**Attacchi:** --  
**Attacco Completo:** --  
**Spazio/portata:** 2 15cm/om  
**Attacchi speciali:** Arti Psioniche  
**Qualità speciali:** Percepire Cervelli, scurovisione 18m, forma ectoplasmica  
**Tiri salvezza:** Temp +1, Rifl +5, Vol +3  
**Caratteristiche:** For 7, Des 18, Cos 10, Int 5, Sag 4, Car 10  
**Abilità:** Osservare +4  
**Talenti:** Iniziativa Migliorata, Volontà di ferro  
**Ambiente:** Qualsiasi (generalmente solo sul Semipiano dell'Ectoplasma)  
**Organizzazione:** Solitario, coppia, covata (3-4), sciame (5-8), o stormo (9-13)  
**GS:** 2  
**Tesoro:** Nessuno  
**Allineamento:** Sempre Neutrale



**Avanzamento:** --

**Livello di Aggiustamento:** --

## ELEMENTALE DELL'ECTOPLASMA

Gli elementali dell'ectoplasma vivono nel Semipiano dell'Ectoplasma. In rare occasioni, è possibile incontrarli altrove tramite dei viaggi attraverso alcuni dei vortici planari che si trovano qui, e taluni credono che alcuni psion e stregoni abbiano scoperto dei metodi per evocarli.

Essi appaiono come un blob umanoide traslucido.

**Combattimento:** Gli elementali dell'ectoplasma tendono ad ignorare molte cose, ma sono rapidi ad attaccare se provocati. Afferrano e avvolgono l'avversario più vicino.

**Tocco Acido (Str):** Coloro che sono colpiti da un elementale dell'ectoplasma devono effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 dei dadi vita dell'elementale) o subire danni da acido il round successivo. Il numero di danni inflitti è lo stesso del danno aggiuntivo all'attacco di schianto. Per esempio, un elementale dell'ectoplasma medio causerà 1d6 danni da acido il round successivo all'attacco portato a segno, a meno che il bersaglio non effettui con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12.

**Afferrare Migliorato (Str):** Quando l'elementale effettua un attacco in mischia con successo, può tentare immediatamente di afferrare la vittima. Se la prova di afferrare ha successo, l'elementale può tentare di Inglobare il bersaglio.

**Inglobare (Str):** Se l'elementale effettua con successo una prova di afferrare, può tentare di Inglobare il bersaglio. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 dei dadi vita dell'elementale) o essere trascinato nel corpo dell'elementale. La vittima di quest'attacco non può liberarsi da sola attraverso metodi fisici. Ad ogni round mentre è intrappolato in questa maniera, la vittima subisce gli stessi danni da acido che l'elementale causa con il suo tocco acido. Un elementale dell'ectoplasma può Inglobare solo un bersaglio che sia di una taglia più piccolo di lui, o fino a 2 bersagli di due taglie più piccoli della sua. Per esempio, un elementale dell'ectoplasma grande può Inglobare 1 bersaglio medio, o 2 bersagli piccoli.

**Riduzione del danno:** L'elementale ottiene la riduzione del danno indicata nella tabella.

**Tratti da elementale:** Un elementale dell'ectoplasma è immune al veleno, effetti di sonno, paralisi, ed allo stordimento. Non è soggetto ai colpi critici e agli attacchi ai fianchi. Non può essere rianimato, reincarnato o resuscitato (sebbene un incantesimo di desiderio limitato, desiderio, miracolo, o resurrezione pura possa riportarlo in vita). Essendo composto di ectoplasma e solo quando si trova su suo piano di residenza, è stordito per 1d4 round da cedere ectoplasma. Altrimenti il potere funziona

normalmente. Possiede la scurovisione entro 18 metri.

### Elementale dell'ectoplasma, Piccolo

Elementale Piccolo (Acqua)

**Dadi Vita:** 2d8 (9 pf)

**Iniziativa:** +4

**Velocità:** 12m (8 quadrati), nuotare 12m

**CA:** 15 (+1 taglia, +0 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

**Bonus di Attacco Base:** +1/+2

**Attacchi:** Schianto +2 in mischia (1d4 più 1d4 acido)

**Attacco Completo:** Schianto +2 in mischia (1d4 più 1d4 acido)

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

**Attacchi speciali:** Tocco acido, Inglobare, afferrare migliorato

**Qualità speciali:** , scurovisione 18m, tratti da elementale, sottotipo dell'acqua

**Tiri salvezza:** Temp +3, Rifl +0, Vol +0

**Caratteristiche:** For 11, Des 11, Cos 11, Int 4, Sag 11, Car 11

**Abilità:** Ascoltare +3, Osservare +2

**Talenti:** Iniziativa Migliorata

**Ambiente:** Qualsiasi terreno e sotterraneo

**Organizzazione:** Solitario

**GS:** 1

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Generalmente neutrale

**Avanzamento:** --

**Livello di Aggiustamento:** --

### Elementale dell'ectoplasma, Medio

Elementale Medio (Acqua)

**Dadi Vita:** 4d8+8 (26 pf)

**Iniziativa:** +6

**Velocità:** 12m (8 quadrati), nuotare 12m

**CA:** 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15

**Bonus di Attacco Base:** +3/+5

**Attacchi:** Schianto +5 in mischia (1d6+3 più 1d6 acido)

**Attacco Completo:** Schianto +5 in mischia (1d6+3 più 1d6 acido)

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

**Attacchi speciali:** Tocco acido, Inglobare, afferrare migliorato

**Qualità speciali:** Immunità all'acido, scurovisione 18m, tratti da elementale, sottotipo dell'acqua

**Tiri salvezza:** Temp +6, Rifl +3, Vol +1

**Caratteristiche:** For 15, Des 15, Cos 15, Int 4, Sag 11, Car 11

**Abilità:** Ascoltare +6, Osservare +5

**Talenti:** Allerta, Iniziativa Migliorata

**Ambiente:** Qualsiasi terreno e sotterraneo

**Organizzazione:** Solitario

**GS:** 3

**Tesoro:** Nessuno

**Allineamento:** Generalmente Neutrale

Avanzamento: --  
Livello di Aggiustamento: --

Elementale dell'ectoplasma, Grande  
Elementale Grande (Acqua)  
Dadi Vita: 8d8+24 (60 pf)  
Iniziativa: +8  
Velocità: 12m (8 quadrati), nuotare 12m  
CA: 19 (-1 taglia, +4 Des, +6 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15  
Bonus di Attacco Base: +6/+14  
Attacchi: Schianto +10 in mischia (2d6+6 più 2d6 acido)  
Attacco Completo: Schianto +10 in mischia (2d6+6 più 2d6 acido)  
Spazio/portata: 10 ft./1,5m  
Attacchi speciali: Tocco acido, Inglobare, afferrare migliorato  
Qualità speciali: Immunità all'acido, RD 5/-, scurovisione 18m, tratti da elementale, sottotipo dell'acqua  
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +2  
Caratteristiche: For 19, Des 19, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11  
Abilità: Ascoltare +8, Osservare +7  
Talent: Allerta, Iniziativa Migliorata, Arma Focalizzata (Schianto)  
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo  
Organizzazione: Solitario  
GS: 5  
Tesoro: Nessuno  
Allineamento: Generalmente neutrale  
Avanzamento: --  
Livello di Aggiustamento: --

Elementale dell'ectoplasma, Enorme  
Elementale Enorme (Acqua)  
Dadi Vita: 16d8+64 (136 pf)  
Iniziativa: +9  
Velocità: 12m (8 quadrati), nuotare 12m  
CA: 21 (-2 taglia, +5 Des, +8 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16  
Bonus di Attacco Base: +12/+25  
Attacchi: Schianto +16 in mischia (2d8+7 più 2d8 acido)  
Attacco Completo: Schianto +16 in mischia (2d8+7 più 2d8 acido)  
Spazio/portata: 4,5m/4,5m  
Attacchi speciali: Tocco acido, Inglobare, afferrare migliorato  
Qualità speciali: Immunità all'acido, RD 5/-, scurovisione 18m, tratti da elementale, sottotipo dell'acqua  
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +5  
Caratteristiche: For 21, Des 21, Cos 19, Int 4, Sag 11, Car 11  
Abilità: Ascoltare +12, Osservare +11  
Talent: Allerta, Incalzare, Schivare, Iniziativa Migliorata, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (Schianto)

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo  
Organizzazione: Solitario  
GS: 7  
Tesoro: Nessuno  
Allineamento: Generalmente neutrale  
Avanzamento: --  
Livello di Aggiustamento: --

Elementale dell'ectoplasma, Maggiore  
Elementale Enorme (Acqua)  
Dadi Vita: 21d8+84 (178 pf)  
Iniziativa: +10  
Velocità: 12m (8 quadrati), nuotare 12m  
CA: 22 (-2 taglia, +6 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16  
Bonus di Attacco Base: +15/+29  
Attacchi: Schianto +20 in mischia (2d8+9 più 2d8 acido)  
Attacco Completo: Schianto +20 in mischia (2d8+9 più 2d8 acido)  
Spazio/portata: 4,5m/4,5m  
Attacchi speciali: Tocco acido, Inglobare, afferrare migliorato  
Qualità speciali: Immunità all'acido, sottotipo dell'acqua, scurovisione 18m, RD 10/-, tratti da elementale  
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +13, Vol +7  
Caratteristiche: For 23, Des 23, Cos 19, Int 4, Sag 11, Car 11  
Abilità: Ascoltare +14, Osservare +14  
Talent: Allerta, Incalzare, Schivare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Attacco Poderoso, Arma Focalizzata (Schianto)  
Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo  
Organizzazione: Solitario  
GS: 9  
Tesoro: Nessuno  
Allineamento: Generalmente neutrale  
Avanzamento: --  
Livello di Aggiustamento: --

Elementale dell'ectoplasma, Anziano  
Elementale Enorme (Acqua)  
Dadi Vita: 24d8+96 (204 pf)  
Iniziativa: +11  
Velocità: 12m (8 quadrati), nuotare 12m  
CA: 23 (-2 taglia, +7 Des, +8 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 16  
Bonus di Attacco Base: +18/+33  
Attacchi: Schianto +24 in mischia (2d8+10 più 2d8 acido)  
Attacco Completo: Schianto +24 in mischia (2d8+10 più 2d8 acido)  
Spazio/portata: 4,5m/4,5m  
Attacchi speciali: Tocco acido, Inglobare, afferrare migliorato  
Qualità speciali: Immunità all'acido, sottotipo dell'acqua, scurovisione 18m, RD 10/-, tratti da elementale  
Tiri salvezza: Temp +18, Rifl +15, Vol +8



Caratteristiche: For 25, Des 25, Cos 19, Int 4, Sag 11, Car 11

Abilità: Ascoltare +16, Osservare +15

Talenti: Allerta, Incalzare, Schivare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Arma Focalizzata (Schianto)

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

GS: 11

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: --

Livello di Aggiustamento: --

## FERROPLASMA VIVENTE

Il ferroplasma vivente, nel suo stato naturale, appare come una grande pozza di mercurio di circa 3,6 metri di diametro. Normalmente emana una debole luminescenza color lavanda, sebbene possa essere soppressa quando necessario. Il ferroplasma vivente si nutre di energie psioniche e non sa comunicare.

**Combattimento:** I ferroplasmi viventi generalmente attaccano solo se individuano dell'attività psionica. Usano sia attacchi fisici che psionici al fine di avere la meglio sulla loro preda. Ad ogni modo, essi sono veloci a scappare quando incapacitati fisicamente o quando sono ridotti a meno della metà dei loro punti ferita.

**Presenza Terrificante (Str):** La vista di un ferroplasma vivente mentre cambia forma è sconvolgente per coloro che vi assistono. Chiunque si trovi entro 6 metri quando sta cambiando forma deve effettuare un Tiro salvezza sulla Volontà (CD 18) o rimanere scosso per 5d6 round (penalità al morale di -2, vedi il Capitolo 8 della Guida del Dungeon Master o l'appendice del Manuale del Giocatore). Coloro che hanno un numero di dadi vita o livelli pari o superiore a quelli del ferroplasma vivente hanno automaticamente successo al loro tiro salvezza.

**Arti Psioniche (Mag):** A volontà -- *camaleonte*, *demoralizzare* (Tiro salvezza sulla Volontà CD 11), *individuazione delle arti psioniche*, *nega arti psioniche*; 3 volte al giorno -- *spostamento planare* (Tiro salvezza sulla Volontà CD 21). Queste capacità sono manifestate come da uno psion di 18° livello.

**Metodi di Attacco/Difesa Psionici (Mag):** A volontà -- *Affondo mentale*, *Frusta dell'ego*, *Barriera mentale*.

**Danneggiare la Saggiezza (Sop):** Ogni attacco effettuato con successo dal ferroplasma vivente causa 1d4 danni temporanei alla Saggiezza. Ogni creatura ridotta a Saggiezza o sprofonda in un sonno profondo pieno di incubi ed è indifeso.

**Forme Alternative (Sop):** Come indicato, il ferroplasma vivente si trova generalmente nel suo stato di melma. Tipicamente ha due altre forme, sebbene rari tomi parlino di queste creature come

capaci di assumerne infinite altre. Le due forme alternative tipiche sono quella di un umanoide bipede e qualcosa di simile ad un ragno. Cambiare forma è un'azione standard.

**Tratti da Melma:** Una melma è cieca (vista cieca entro 18m) ed immune agli attacchi con lo sguardo, effetti visivi, illusioni, ed altre forme di attacco che si basano sulla vista. E' immune al veleno, agli effetti di *sonno*, *paralisi*, *stordimento*, e *metamorfosi*. Non è soggetto ai colpi critici e non può essere attaccato ai fianchi.

### Forma Umanoide

La forma umanoide è praticamente priva di lineamenti, ed è la forma preferita per il combattimento. L'altezza è generalmente pari al diametro della forma di melma, rendendolo alto 3,6. Attacca estendendo le sue "braccia" in fuori, colpendo rapidamente. Generalmente, questi sono attacchi contundenti, ma può ridare forma alle sue "mani" per provocare danni perforanti o taglienti a seconda di cosa ritenga appropriato. Mentre è in forma umanoide, si applichino i seguenti cambiamenti alle sue statistiche:

**Velocità:** 9m (6 quadrati), Scalare 4,5m

**Bonus di Attacco Base:** +9/+17

**Attacchi:** Schianto +13 in mischia (1d6+4/19-20)

**Attacco Completo:** 2 schianti +13 in mischia (1d6+4/19-20)

### Forma di Ragno

La forma di ragno è usata per la mobilità ed ha praticamente l'aspetto di una palla di metallo con otto gambe ed un'appendice simile ad una frusta che si protende dalla cima. Usa la frusta per effettuare un singolo attacco di schianto. Mentre è in forma di ragno, si applichino i seguenti cambiamenti alle sue statistiche:

**Velocità:** 15m (10 quadrati), Scalare 7,5m

**Bonus di Attacco Base:** +9/+17

**Attacchi:** Schianto +13 in mischia (1d3+4/19-20)

**Attacco Completo:** Schianto +13 in mischia (1d3+4/19-20)

**Abilità:** Il ferroplasma vivente riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se spinto o se si trova o passa in un'area minacciata. Il ferroplasma vivente ha anche un bonus di +8 alle prove di Nascondersi e Muoversi Silenziosamente.

### Ferroplasma Vivente

Melma Grande

**Dadi Vita:** 13d10+39 (110 pf)

**Iniziativa:** +5

**Velocità:** 3m (2 quadrati), Scalare 1,5m

**CA:** 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15

**Bonus di Attacco Base:** +9/+17

**Attacchi:** Schianto +13 in mischia (1d6+6/19-20)  
**Attacco Completo:** Schianto +13 in mischia (1d6+6/19-20)  
**Spazio/portata:** 10 ft./1,5m  
**Attacchi speciali:** Presenza terrificante, Arti Psioniche, Danneggiare la Saggezza  
**Qualità speciali:** Forme alternative, vista cieca 18m, RD 10/-, scurovisione 18m, tratti da melma  
**Tiri salvezza:** Temp +7, Rifl +5, Vol +3  
**Caratteristiche:** For 18, Des 13, Cos 16, Int 8, Sag 9, Car 15  
**Abilità:** Scalare +22, Nascondersi +9, Muoversi Silenziosamente +11  
**Talenti:** Schivare, Critico Migliorato (Schianto), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Arma Focalizzata (Schianto)  
**Ambiente:** Qualsiasi terreno e sotterraneo  
**Organizzazione:** Solitario  
**GS:** 14  
**Tesoro:** Nessuno  
**Allineamento:** Sempre Neutrale  
**Avanzamento:** 14-17 HD (Grande); 17-33 HD (Enorme); 34-65 HD (Mastodontica)  
**Livello di Aggiustamento:** --

## RIGUARDO L'AUTORE

**Mark A. Jindra** è stato un fan di Dungeons & Dragons nei passati 25 anni e ha organizzato eventi della RPGA Network per molte convention e giornate di gioco, inclusi *Origins* e *Winter Fantasy*. Nel 1998 ottenne il suo sognato lavoro come sviluppatore web per la Wizards of the Coast ed è attualmente lo sviluppatore del sito web di D&D. Mark è autore o coautore di molte gare per la RPGA Network, ed è anche il coautore degli articoli mensili di *Mind's Eye* per il sito web della Wizards of the Coast.

**Scott Brocius** ha avuto a che fare con il gioco di D&D fin da quando fu introdotto ad esso nel 1980. È stato un membro della RPGA per molti anni ed ha aiutato ad organizzare e partecipato agli eventi della RPGA in diverse convention, incluso *Origins*. La nuova edizione di D&D ha rinnovato il suo amore ed il suo interesse per il gioco. Scott ed è anche il coautore degli articoli mensili di *Mind's Eye* per il sito web della Wizards of the Coast

Per la Fortezza dei Githyanki si veda il seguente link:  
<http://www.wizards.com/dnd/article.asp?x=dnd/mw/mw20011129x>

Questa è la traduzione degli articoli:  
[The Demiplane of Ectoplasm](#)  
[Argent Spider](#)  
[Ecto Fragments](#)  
[Ectoplasm Elemental](#)  
[Living Ferroplasm](#)  
[Astral Phenomena](#)