

# mi crei un ragno fase taglia grande per d&d 3.5 chiamato zanna

Ecco una versione personalizzata di un **Ragno Fase** di taglia grande chiamato **Zanna**, adattato per D&D 3.5.

## Zanna, Ragno Fase (Taglia Grande)

### Statistiche

- **Taglia/Tipo:** Grande Bestia Magica
- **Dadi Vita:** 8d10+24 (68 PF)
- **Iniziativa:** +4
- **Velocità:** 40 ft. (terrestre), 20 ft. (scalare)
- **CA:** 18 (-1 taglia, +4 Destrezza, +5 naturale)
- **Attacchi Base/Attacco:** +8/+3
- **Attacchi:**
  - Morso +12 (2d6+6 più veleno)
- **Spazio/Portata:** 10 ft./10 ft.
- **Caratteristiche:**
  - Forza: 18
  - Destrezza: 18
  - Costituzione: 16
  - Intelligenza: 6
  - Saggezza: 12
  - Carisma: 10
- **Tiri Salvezza:**
  - Tempra +9, Riflessi +10, Volontà +4

## Capacità Speciali

### 1. Salto Etero (Sop):

- Zanna può passare liberamente tra il Piano Materiale e il Piano Etero come azione gratuita. Questo gli consente di evitare attacchi o posizionarsi strategicamente dietro i nemici.
- Quando si sposta sul Piano Materiale, può apparire in qualsiasi spazio libero entro un raggio di 30 piedi dalla sua posizione attuale.

### 2. Veleno (Sop):

- Morso: CD Tempra 16.
- Effetto: Danno iniziale e secondario di Forza (1d6).
- Il veleno è particolarmente letale e rappresenta una delle principali minacce di Zanna.

### 3. Scalare Magico (Str):

- Zanna può muoversi su superfici verticali o persino capovolte senza effettuare prove di Scalare.

### 4. Scurovisione e Visione Crepuscolare:

- Scurovisione fino a 60 piedi.
- Può vedere chiaramente in condizioni di scarsa illuminazione.

### 5. Ragnatela (Str):

- Zanna può creare ragnatele per intrappolare i nemici o bloccare i loro movimenti. La ragnatela copre un'area di 20×20 piedi e richiede una prova di Forza CD 18 o una prova di Artista della Fuga CD 20 per liberarsi.

## Tattiche di Combattimento

1. **Approccio furtivo:** Zanna si nasconde nel Piano Etero fino a quando i personaggi non sono impegnati con altri nemici, sfruttando il suo *Salto Etero* per apparire improvvisamente alle spalle del gruppo.
2. **Attacco mirato:** Sceglie bersagli vulnerabili, come incantatori o personaggi con bassa Tempra, per infliggere danni significativi con il suo morso velenoso.
3. **Ritirata strategica:** Se gravemente ferito, usa il *Salto Etero* per ritirarsi temporaneamente sul Piano Etero e riposizionarsi.
4. **Controllo del campo:** Utilizza le ragnatele per limitare i movimenti dei nemici e costringerli a combattere in spazi ristretti.

## **Descrizione fisica e comportamento**

Zanna è un ragno fase particolarmente grande e aggressivo, con un carapace nero lucido che sembra riflettere le ombre circostanti. I suoi occhi brillano di una luce sinistra, quasi eterea, mentre le sue zampe lunghe e affilate emettono un suono inquietante quando si muove sulle superfici. È una creatura astuta che preferisce attaccare dall'ombra, sfruttando la confusione dei suoi avversari.

Zanna è noto per essere un predatore spietato dell'Underdark, spesso associato a luoghi infestati da ragnatele e creature delle ombre. La sua intelligenza limitata lo rende più istintivo che strategico, ma la sua capacità di muoversi tra i piani lo rende estremamente difficile da affrontare.

Questa versione del ragno fase è stata adattata per fornire una sfida adeguata a un gruppo di livello medio-alto, sfruttando le sue capacità magiche e velenose per creare un combattimento dinamico e memorabile!

\*\*