

# FORGOTTEN REALMS AMBIENTAZIONE

File di conversione dei mostri presentati nel manuale di Ambientazione Forgotten Realms. Questa appendice riepiloga i cambiamenti alle abilità e ai talenti, riduzione dei danni, tipo e sottotipo e ad altre informazioni richieste per aggiornare tutti i mostri presentati in questo libro alla versione 3.5. Non sono blocchi di statistiche complete. Ogni annotazione fornisce la seguente informazione revisionata su ogni mostro.

**Mostro:** Tipo (Sottotipo); Bonus Attacco Base / Lotta; Spazio / Portata; Riduzione del danno; Abilità, Talent; Modificatore di livello; Note. I dati non inclusi in questa lista non vanno cambiati.

Attacchi / Qualità speciali

Incantesimi tipici

Nello specifico gli elementi di cui sopra sono:

**Spazio / Portata:** In questa voce viene indicato lo Spazio e la Portata di ogni mostro.

**Bonus Attacco Base / Lotta:** In questa voce viene indicato il Bonus di Attacco Base e di Lotta di ogni mostro.

**Riduzione del danno:** Ogni mostro che ha una riduzione del danno ha un punteggio che aggiorna il dato alle nuove regole. Alcuni mostri che non hanno la riduzione del danno nei loro dati originali la ricevono nelle regole aggiornate di D&D.

**Abilità:** Una completa e aggiornata annotazione delle abilità che prende in considerazione il nuovo calcolo dei punti abilità, i nuovi bonus di sinergia e i cambiamenti e le cancellazioni delle abilità.

**Talent:** Una completa e aggiornata annotazione di talenti che prende in considerazione il nuovo sistema di distribuzione dei talenti e i nuovi talenti.

**Modificatore di livello:** Il modificatore di livello viene qui specificato per tutti quei mostri adatti ad essere usati come personaggi o come personaggi non giocanti in una campagna sotto al 20° livello. Come nelle regole di aggiornamento del manuale dei mostri, il modificatore di livello non è previsto per quei mostri il cui modificatore li farebbe diventare personaggi di livello epico, o per quelle creature con un punteggio di intelligenza di 2 o meno, o per creature diversamente ritenute inappropriate per essere usate come personaggi o personaggi non giocanti.

**Note:** Ogni altro cambiamento al mostro viene indicato qui. Tali modifiche possono includere cambiamenti nel tipo (nel caso in cui la Bestia e il tipo di cambiamento di forma siano stati eliminati), modifiche alle statistiche a causa di cambiamenti nei talenti, modifiche alla resistenza all'energia, note sui cambiamenti delle regole che i mostri usano (come il sottotipo freddo e caldo), e, in pochi casi, correzioni alle originali statistiche del mostro.

**Attacchi / Qualità speciali:** Aggiunte, cancellazioni o altri cambia-

menti per queste voci vengono indicati qui.

**Incantesimi tipici:** Ogni mostro che usa incantesimi ha una lista di magie tipica che viene qui indicata.

In aggiunta alle informazioni sotto riportate, ricordate la seguente regola generale: Se un mostro ha un attacco speciale, qualità speciale, o sottotipo, fare riferimento al glossario nel Manuale dei Mostri anziché al suo manuale d'origine. Allo stesso modo, usate le definizioni del tipo e le proprietà, come i tratti dei non morti o dei costrutti, dal manuale dei mostri al posto di quelle del suo manuale originale.

**Lucertola da soma:** Animale; +6 / +17; 3 m. / 1,5 m.; Ascoltare +6, Muoversi silenziosamente +5, Nascondersi +3\*, Osservare +6, Scalare +18; Arma preferita (Morso), Attacco poderoso, Sensi acuti; ML —; L'arma focalizzata cambia l'attacco con morso in +13 in mischia.

**Lucertola da galoppo:** Animale; +3 / +11; 3 m. / 1,5 m.; Ascoltare +3, Nascondersi +0, Osservare +3, Saltare +11, Scalare +14; Sensi acuti, Resistenza fisica; ML —.

**Lucertola con sputo acido:** Animale; +0 / -12; 75 cm. / 0 m.; Artista della fuga +4, Equilibrio +6, Nascondersi +12, Scalare +10; Agile, Arma preferita; ML —; Usa la destrezza per tiri sullo scalare.

**Serpente, Vipera a due teste:** Animale; +0 / -6; 1,5 m. / 1,5 m.; Artista della fuga +5, Ascoltare +6, Equilibrio +14, Nascondersi +12, Nuotare +6, Osservare +6, Scalare +11; Agilità, Arma accurata; ML —.

**Abilità:** Una vipera a due teste ha una bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi, Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare. Può sempre prendere un 10 sulle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciata. Per le prove di Scalare una vipera a due teste usa il suo più alto modificatore tra quello di e quello della Destrezza.

Ha inoltre un bonus razziale di +8 sulle prove di Nuotare per compiere alcune speciali azioni o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere un 10 in Nuotare anche quando è di fretta o minacciata. Se usa un'azione di correre mentre nuota può spostarsi solo in linea retta.

**Serpente, Vipera alata:** Animale; +2 / +6; 3 m.; Ascoltare +7, Equilibrio +12, Nascondersi +5, Osservare +7, Scalare +6; Allerta, Arma accurata; ML —.

**Abilità:** Una vipera alata ha un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi, Ascoltare e Osservare e un bonus razziale di +8 sulle prove di equilibrio. Una vipera alata usa inoltre il suo modificatore di Forza o di destrezza per le prove di Scalare, quale che sia il più alto.

**Beholder, Tiranno della morte:** Non morto; +5 / +9; 3 m. / 1,5 m.; Cercare +4, Osservare +6; Talenti —; ML —. Non ha il talento Volontà di ferro per cui il TS alla Volontà si riduce a +9.

Sostituire l'abilità di Caduta morbida con l'abilità straordinaria Volare, come descritto nella presentazione del Beholder nel manuale dei mostri. Sostituire la qualità speciale "Solo azioni parziali" con "Solo azioni singole", come descritto nella presentazione dello Zombie nel manuale dei mostri.

**Dracolich:** Vedere il manuale Draconomicon

**Gargoyle, Kir-Lanan:** Umanoide mostruoso; +4 / +6; 9 m. / 9 m.; Artista della fuga +3, Ascoltare +2, Muoversi silenziosamente +4, Nascondersi +7, Osservare +2, Utilizzare oggetti magici +2; Attacco in volo, Furtivo; ML +4.

**Rothé delle profondità:** Bestia magica; +2 / +2; 1,5 m. / 1,5 m.; Ascoltare +5, Osservare +4; Allerta; ML —.

**Rothé fantasma:** Bestia magica; +4 / +16; 3 m. / 1,5 m.; Ascoltare +6, Osservare +5; Allerta, Attacco poderoso; ML —.

**Rothé di superficie:** Bestia magica; +3 / +11; 3 m. / 1,5 m.; Ascoltare +6, Osservare +4; Allerta, Attacco poderoso; ML —.

**Ombra:** Esterno; +9 / +12; 1,5 m. / 1,5 m.; ML +5.

**Tressym:** Bestia magica; +0 / -12; 50 cm / 0 m; Ascoltare +3, Equilibrio +10, Muoversi silenziosamente +10, Nascondersi +18\*, Osservare +2, Scalare +4; Furtivo, Arma accurata<sup>B</sup>. Aggiungere Scurovisione 18 m alle qualità speciali.

### Note:

Il presente documento è stato realizzato per il progetto "Forgotten Realms Enciclopedia" e compilato sulla base del documento "Monster Update" disponibile sul sito della Wizard of the Coast.

**Testo aggiornato al:** 01.2007.

**Grafica e impaginazione:** Esone.