

Bestiario

Mostri

Le linee guida per comprendere le informazioni trovate nelle statistiche dei mostri sono presentate di seguito.

Statistiche

Le statistiche di un mostro, a volte dette **blocco statistiche**, forniscono le informazioni essenziali di cui hai bisogno per dirigere il mostro.

Modificare le Creature

Nonostante la versatile collezione di mostri in questo documento, potresti comunque trovarti in imbarazzo quando si tratta di trovare la creatura perfetta per una tua avventura. Sentiti libero di modificare le creature esistenti e trasformarle in qualcosa che ti sia più utile, magari prendendo in prestito uno o due tratti da un mostro diverso o usando un **variante** o **archetipo**, come quelli presentati in questo documento. Tieni a mente che modificare un mostro, anche applicando un archetipo, potrebbe cambiarne il grado di sfida.

Taglia

Un mostro può essere di taglia Minuscola, Piccola, Media, Grande, Enorme o Mastodontica. La tabella Categorie di Taglia mostra quanto spazio una creatura di una specifica taglia controlli in combattimento.

Categorie di Taglia

Taglia	Spazio	Esempio
Minuscola	75 x 75 cm	Diavoleto, spiritello
Piccola	1,5 x 1,5 m	Ratto gigante, goblin
Media	1,5 x 1,5 m	Orco, lupo mannaro
Grande	3 x 3 m	Ippogrifo, ogre
Enorme	4,5 x 4,5 m	Gigante del fuoco, ent
Mastodontico	6 x 6 m o più	Kraken, verme purpureo

Tipo

Il tipo di un mostro si riferisce alla sua natura basilare. Certi incantesimi, oggetti magici, privilegi di classe e altri effetti del gioco interagiscono in modi speciali con le creature di un tipo specifico. Ad esempio, una *freccia ammazza draghi* infligge danni extra non solo ai draghi ma anche a tutte le altre creature del tipo drago, come i draghi tartaruga e le viverne.

Il gioco comprende i seguenti tipi di mostri, che non hanno regole specifiche.

Aberrazioni, creature totalmente aliene. Molte di esse possiedono innate abilità magiche che attingono alla mente aliena della creatura anziché dalle forze mistiche del mondo. Esempi classici di aberrazioni sono aboleti, osservatori, scortica mente e i batraci del caos.

Bestie, creature non umanoidi che sono una componente naturale di un mondo fantasy. Alcune possiedono poteri magici, ma la maggior parte è priva di intelligenza e non ha alcuna forma di società o linguaggio. Esempi classici di bestie sono tutte le specie di animali comuni, i dinosauri e le versioni giganti degli animali.

Celestiali, creature native dei Piani Superiori. Molti di loro sono servitori delle divinità, impiegati come messaggeri o agenti nel mondo dei mortali e per i piani.

I celestiali sono di natura buona, e quindi l'eccezionale celestiale che devia dall'allineamento buono è una orribile rarità. Esempi classici di celestiali sono angeli, couatl e pegasi.

Costrutti, sono creati e non partoriti. Alcuni sono programmati dai loro creatori per seguire una semplice serie di istruzioni, mentre altri sono senzienti e capaci di pensare per proprio conto. I golem sono i costrutti più rappresentativi.

Draghi, sono grandi creature rettili di antica origine ed enorme potere. I veri draghi, compresi i buoni draghi metallici e i malvagi draghi cromatici, sono molto intelligenti e possiedono doti magiche innate. In questa categoria si collocano anche creature lontanamente imparentate con i veri draghi, ma meno potenti, meno intelligenti e meno magiche, come le viverne e gli pseudodraghi.

Elementali, sono creature native dei piani elementali. Alcune creature di questo tipo sono poco più che masse animate del rispettivo elemento, e includono le creature chiamate semplicemente elementali. Altre creature possiedono forme biologiche infuse di energia elementale. Le razze dei geni, compresi djinn ed efreet, formano le civiltà più importanti dei piani elementali. Altre creature elementali sono gli azer, i persecutori invisibili e le bizzarrie d'acqua.

Fatati, sono creature magiche strettamente legate alle forze della natura. Vivono in radure crepuscolari e foreste nebbiose. Esempi di fatati sono driadi, pixie e satiri.

Giganti, troneggiano sugli umani e i loro simili. Sono di forma umana, sebbene alcuni abbiano più teste (ettin) o deformità (fomori). Le sei varianti dei veri giganti sono gigante di collina, gigante di pietra, gigante del gelo, gigante del fuoco, gigante delle nuvole, gigante delle tempeste. Oltre questi, anche ogri e troll sono giganti.

Immondi, creature perverse native dei Piani Inferi. Alcune sono al servizio di divinità, ma molte di più operano agli ordini di arcidiavoli e principi demoni. A volte sacerdoti e maghi malvagi evocano gli immondi nel mondo materiale perché eseguano le loro volontà. Se un celestiale malvagio è una rarità, un immondo buono è praticamente inconcepibile. Gli immondi includono demoni, diavoli, segugi infernali e rakshasa.

Melme, sono creature gelatinose che difficilmente hanno una forma fissa. Vivono principalmente sottoterra, stabilendosi in grotte e sotterranei, nutrendosi di rifiuti, carcasse o creature tanto sfortunate da incapparvi. I protoplasmici neri e i cubi gelatinosi sono tra le melme più riconoscibili.

Mostruosità, sono mostri nel senso più stretto del termine – creature spaventose che non sono comuni, né davvero naturali, e quasi mai benigne. Alcune sono il risultato di esperimenti magici andati male (come l'orsogufu), mentre altri sono il prodotto di terribili maledizioni (tra cui annoveriamo il minotauro). Sfuggono a qualsiasi categorizzazione, e in qualche modo servono da categoria onnicomprensiva per quelle creature che non corrispondono a nessun altro tipo di mostro.

Non Morti, sono creature un tempo vive condotte ad un orribile stato di non morte tramite la pratica della magia negromantica o qualche blasfema maledizione. Tra i non morti si annoverano cadaveri ambulanti, come vampiri e zombi, e spiriti incorporei, come fantasmi e spettri.

Piante, in questo contesto si tratta di creature vegetali, non della normale flora. La maggior parte di esse sono mobili, e alcune sono carnivore. L'esempio più classico

di piante sono i tumuli ambulanti e gli ent. Anche le creature fungoidi come le spore gassose e i miconidi rientrano in questa categoria.

Umanoidi, sono la popolazione principale dei mondi di gioco, civilizzati e selvaggi, comprendono gli umani e un'ampia gamma di altre specie. Possiedono una lingua e una cultura, poche o nessuna abilità magica innata (sebbene molti umanoidi possano apprendere gli incantesimi), e una forma bipede. Le razze più comuni di umanoide sono quelle più adatte come personaggi del giocatore: umani, nani, elfi e halfling. Quasi altrettanto numerose, ma più brutali e selvagge, e quasi tutte malvagie, sono le razze goblinoidi (goblin, hobgoblin e bugbear), orchi, gnoll, lucertoloidi e coboldi.

Etichette

Un mostro può presentare una o più etichette indicate tra parentesi, a seguire il suo tipo. Ad esempio un orco ha il tipo *umanoide (orco)*. Le etichette tra parentesi forniscono ulteriori categorizzazioni per determinate creature. Le etichette non hanno delle proprie regole specifiche, ma alcuni elementi del gioco, come gli oggetti magici, vi possono fare riferimento. Ad esempio, una lancia particolarmente efficace contro i demoni, funzionerebbe contro qualsiasi mostro che abbia l'etichetta demone.

Allineamento

L'allineamento del mostro fornisce indicazioni sul suo comportamento e come agisca in situazioni di interpretazione o di combattimento. Ad esempio, potrebbe risultare difficile discutere con un mostro caotico malvagio, che potrebbe attaccare i personaggi a vista, mentre un mostro neutrale potrebbe essere disposto a negoziare.

L'allineamento specificato nel blocco statistiche del mostro è la norma. Sentiti libero di deviarne e modificare l'allineamento del mostro per adattarlo alle necessità della tua campagna. Se vuoi un drago verde di allineamento buono o un gigante delle tempeste malvagio, non c'è nulla che te lo vieti.

Alcune creature possono avere **qualsiasi allineamento**. In altre parole, sta a te scegliere l'allineamento del mostro. La voce allineamento di un mostro a volte riporta una tendenza o un'avversione per legge, caos, bene o male. Ad esempio, un berserker può essere di qualsiasi allineamento caotico (caotico buono, caotico neutrale o caotico malvagio), come appropriato alla sua natura selvaggia.

Molte creature di scarso intelletto non comprendono la differenza tra legge, caos, bene o male. Non effettuano scelte etiche o morali, ma piuttosto agiscono d'istinto. Queste creature sono **disallineate**, che vuol dire che non hanno un allineamento.

Classe Armatura

Un mostro che indossa un'armatura o trasporta uno scudo ha una Classe Armatura (CA) che tiene conto dell'armatura, lo scudo e della Destrezza. Altrimenti, la CA di un mostro è basata sul suo modificatore di Destrezza e l'armatura naturale, se la possiede. Se un mostro possiede un'armatura naturale, indossa armature o trasporta uno scudo, viene indicato tra parentesi dopo il valore della sua CA.

Punti Ferita

Di solito quando scende a 0 punti ferita, un mostro muore o viene distrutto.

I punti ferita di un mostro sono presentati sia come un insieme di dadi che come valore medio. Ad esempio, un mostro con 2d8 punti ferita ha di media 9 punti ferita (2 x 4,5).

La taglia di un mostro determina il dado impiegato per calcolare i suoi punti ferita, come mostrato sulla tabella Dadi Vita per Taglia.

Dadi Vita per Taglia

Taglia del Mostro	Dado Vita	PF Medi per Dado
Minuscola	d4	2,5
Piccola	d6	3,5
Media	d8	4,5
Grande	d10	5,5
Enorme	d12	6,5
Mastodontico	d20	10,5

Anche il modificatore di Costituzione di un mostro influenza il numero di punti ferita che possiede. Il suo modificatore di Costituzione viene moltiplicato per il numero di Dadi Vita che possiede, e il risultato viene sommato ai suoi punti ferita. Ad esempio, un mostro ha Costituzione 12 (modificatore +1) e 2d8 Dadi Vita, e avrà quindi 2d8+2 punti ferita (media 11).

Velocità

La velocità di un mostro ti dice di quanto si possa muovere durante il suo turno.

Tutte le creature possiedono una velocità di passeggio, detta semplicemente velocità del mostro. Le creature che non possiedono alcuna forma di spostamento terreno hanno velocità di passeggio 0 metri.

Alcune creature possiedono uno o più dei seguenti modi di movimento aggiuntivi.

Nuoto

Un mostro che possiede una velocità di nuoto non deve spendere movimento extra per nuotare.

Scalata

Un mostro che possiede una velocità di scalata può usare tutto o solo parte del suo movimento per muoversi su superfici verticali. Il mostro non deve spendere movimento extra per scalare.

Scavo

Un mostro che possiede una velocità di scavo può usare la sua velocità per attraversare sabbia, terra, fango, ecc. Un mostro non può scavare attraverso la roccia solida a meno che non possieda un tratto speciale che glielo permetta.

Volo

Un mostro che possiede una velocità di volo può usare tutto o solo parte del suo movimento per volare. Alcuni mostri hanno l'abilità di **fluttuare**, che li rende difficili da abbattere. Il mostro smette di fluttuare quando muore.

Punteggi di Caratteristica

Ogni mostro possiede sei punteggi di caratteristica (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e i corrispondenti modificatori.

Tiri Salvezza

La voce Tiri Salvezza è riservata alle creature predisposte a resistere a certi effetti. Ad esempio, una creatura che non viene facilmente affascinata o spaventata può ottenere un bonus ai suoi tiri salvezza di Saggezza. La maggior parte delle creature non gode di bonus speciali ai tiri salvezza, nel qual caso questa sezione è assente.

Un bonus ai tiri salvezza è la somma del modificatore della caratteristica relativa del mostro e del suo bonus di competenza, che viene determinato dal suo grado di sfida (come mostrato sulla tabella Bonus di Competenza per Grado di Sfida).

Bonus di Competenza per Grado di Sfida

Sfida	Bonus di Competenza	Sfida	Bonus di Competenza
0	+2	14	+5
1/8	+2	15	+5
1/4	+2	16	+5
1/2	+2	17	+6
1	+2	18	+6
2	+2	19	+6
3	+2	20	+6
4	+2	21	+7
5	+3	22	+7
6	+3	23	+7
7	+3	24	+7
8	+3	25	+8
9	+4	26	+8
10	+4	27	+8
11	+4	28	+8
12	+4	29	+9
13	+4	30	+9

Abilità

La voce Abilità è riservata a quei mostri che sono competenti in una o più abilità. Ad esempio, un mostro che è molto attento e furtivo potrebbe avere bonus alle prove di Saggezza (Percezione) e Destrezza (Furtività). Un bonus di abilità è la somma del modificatore di caratteristica appropriato di un mostro e del suo bonus di competenza, che viene determinato dal grado di sfida del mostro (come mostrato sulla tabella Bonus di Competenza per Grado di Sfida). Si possono applicare anche altri modificatori. Ad esempio, un mostro potrebbe avere un bonus più grande del previsto (di solito il doppio del suo bonus di competenza) per tenere conto della sua grande perizia.

Vulnerabilità, Resistenze e Immunità

Alcune creature possiedono vulnerabilità, resistenze o immunità ad un certo tipo di danno. Creature particolari sono addirittura resistenti o immuni agli attacchi non magici (un attacco magico è un attacco sferrato tramite un incantesimo, un oggetto magico, o un'altra fonte di magia). Inoltre, certe creature sono immuni a determinate condizioni. Se un mostro è immune ad un effetto di gioco che non viene considerato danno o condizione, possiede invece un tratto speciale.

Sensi

La voce Sensi indica il punteggio passivo di Saggezza (Percezione), oltre a qualsiasi senso speciale di cui il mostro sia in possesso. I sensi speciali sono descritti di seguito.

Percezione Tellurica

Un mostro con percezione tellurica può individuare e trovare le origini delle vibrazioni entro uno specifico raggio, purché il mostro e la fonte della vibrazione siano in contatto con lo stesso terreno o sostanza. La percezione tellurica non può essere impiegata per individuare creature volanti o incorporee. Molte creature scavatrici, come gli ankheg e i colossi di terra, possiedono questo senso speciale.

Scurovisione

Una creatura con scurovisione può vedere nell'oscurità fino ad una specifica gittata. Fino al limite della gittata, il mostro può vedere a luce fioca come fosse luce intensa, e nell'oscurità come fosse luce fioca. La creatura non può discernere i colori al buio, solo tonalità di grigio. Molte creature che vivono sottoterra possiedono questo senso speciale.

Visione del Vero

Un mostro con la visione del vero può, fino ad una specifica gittata, vedere attraverso l'oscurità normale e magica, vedere creature e oggetti invisibili, automaticamente individuare le illusioni e riuscire i tiri salvezza contro di loro, e percepire la forma originale di un mutaforma o di una creatura trasformata dalla magia. Inoltre, la creatura può vedere nel Piano Etereo fino alla stessa gittata.

Vista Cieca

Una creatura con vista cieca può percepire l'ambiente circostante, senza fare affidamento alla vista, fino ad una specifica gittata.

Le creature senza occhi, come i grimlock e le melme, e le creature con ecolocazione o sensi potenziati, come i pipistrelli e i draghi puri, possiedono questo senso. Se un mostro è cieco di natura, la cosa viene annotata tra parentesi, ad indicare che la gittata della sua vista cieca definisce anche la gittata massima della sua percezione.

Linguaggi

Le lingue che un mostro può parlare sono riportate in ordine alfabetico. A volte un mostro può capire una lingua ma non parlarla, e la cosa viene indicata a questa voce. Una “-” indica che la creatura non parla né comprende alcuna lingua.

Telepatia

La telepatia è un’abilità magica che permette ad un mostro di comunicare mentalmente con un’altra creatura nel raggio di azione specificato. La creatura contattata non deve parlare la stessa lingua del mostro per comunicare in questo modo, ma deve essere in grado di comprendere almeno una lingua. Una creatura senza telepatia può ricevere e rispondere a messaggi telepatici ma non può iniziare o terminare una conversazione telepatica.

Un mostro telepatico non ha bisogno di vedere la creatura contattata e può terminare il contatto telepatico in qualsiasi momento. Il contatto è infranto non appena le due creature non si trovano più entro il raggio di azione o se il mostro telepatico contatta un’altra creatura a gittata. Un mostro telepatico può iniziare o terminare una conversazione telepatica senza dover usare un’azione, ma mentre il mostro è inabile, non può dare inizio ad un contatto telepatico, e qualsiasi contatto in corso viene terminato.

Una creatura nell’area di un *campo anti-magia* o in qualsiasi altro posto in cui la magia non funziona non può inviare o ricevere messaggi telepatici.

Sfida

Il **grado di sfida** di un mostro vi dice quanto sia grande la minaccia che pone. Una compagnia di quattro avventurieri equipaggiata in maniera appropriata e riposata dovrebbe essere in grado di sconfiggere un mostro dal grado di sfida pari al proprio livello medio senza subire perdite. Ad esempio, una compagnia di quattro personaggi di 3° livello dovrebbe ritenere un mostro di grado di sfida 3 una degna sfida, ma non letale.

I mostri che sono significativamente più deboli dei personaggi di 1° livello hanno un grado di sfida inferiore ad 1. I mostri con un grado di sfida 0 non presentano problemi eccetto in grandi numeri; quelli privi di reali attacchi non valgono punti esperienza, mentre quelli che possono attaccare valgono 10 PE ciascuno. Alcuni mostri presentano una sfida superiore a quelle che anche una compagnia di 20° livello sia in grado di gestire. Questi mostri hanno grado di sfida 21 o superiore e sono progettati proprio per mettere alla prova le capacità dei personaggi.

Punti Esperienza

Il numero di punti esperienza (PE) che vale un mostro è basato sul suo grado di sfida. Di solito, vengono assegnati PE per la sconfitta di un mostro, sebbene l’Arbitro possa assegnare PE anche per l’aver neutralizzato la minaccia posta dal mostro in qualche altra maniera.

A meno che non sia indicato altrimenti, un mostro richiamato da un incantesimo o altra abilità magica vale i PE indicati nel suo blocco statistiche.

Punti Esperienza per Grado di Sfida

Sfida	PE	Sfida	PE
0	0 o 10	14	11.500
1/8	25	15	13.000
1/4	50	16	15.000
1/2	100	17	18.000
1	200	18	20.000
2	450	19	22.000
3	700	20	25.000
4	1.100	21	33.000
5	1.800	22	41.000
6	2.300	23	50.000
7	2.900	24	62.000
8	3.900	25	75.000
9	5.000	26	90.000
10	5.900	27	105.000
11	7.200	28	120.000
12	8.400	29	135.000
13	10.000	30	155.000

Tratti Speciali

I tratti speciali (che compaiono dopo il grado di sfida di un mostro ma prima di qualsiasi azione o reazione) sono peculiarità che avranno probabilmente un ruolo in un incontro di combattimento e che richiedono delle spiegazioni.

Incantesimi

Un mostro con il privilegio di classe Incantesimi ha un livello da incantatore e slot incantesimi, che impiega per lanciare i suoi incantesimi di 1° livello o più alto. Il livello dell’incantatore viene impiegato anche per i trucchetti compresi dal privilegio.

Il mostro ha una lista di incantesimi conosciuti o preparati di una specifica classe. La lista può includere anche incantesimi forniti da un privilegio di quella classe, come il privilegio Dominio Divino di un chierico. Il mostro è considerato membro di quella classe quando entra in sintonia o usa un oggetto magico che richieda l’appartenenza alla classe o l’accesso alla sua lista degli incantesimi.

Un mostro può lanciare un incantesimo dalla sua lista ad un livello più alto se ha lo slot incantesimo per farlo. Ad esempio, un drow mago con l’incantesimo di 3° livello *invocare il fulmine* può lanciarlo come incantesimo di 5° livello, utilizzando uno dei suoi slot incantesimo di 5° livello. Puoi anche cambiare gli incantesimi conosciuti o preparati da un mostro, rimpiazzando qualsiasi incantesimo sulla lista degli incantesimi di un mostro con un incantesimo diverso dello stesso livello e della stessa lista di classe. Se lo fai, potresti far sì che il mostro rappresenti una minaccia inferiore o superiore a quanto suggerito dal suo grado di sfida.

Incantesimi Innati

Un mostro con l'abilità innata di lanciare incantesimi ha il tratto speciale Incantesimi Innati. A meno che non sia indicato altrimenti, un incantesimo innato di 1° livello o più alto viene sempre lanciato al più basso livello possibile, e non può essere lanciato a livello più alto. Se un mostro ha un truccetto dove conta il livello e non ne viene fornito alcuno, usare il grado di sfida del mostro.

Un incantesimo innato può essere sottoposto a speciali regole o restrizioni. Ad esempio, un elfo oscuro mago può eseguire in maniera innata l'incantesimo *levitazione*, ma l'incantesimo ha la restrizione "solo personale", ad indicare che ha effetto solo sull'elfo oscuro mago.

Gli incantesimi innati di un mostro non possono essere scambiati con altri incantesimi. Se gli incantesimi innati di un mostro non necessitano di un tiro di attacco, non gli viene fornito alcun bonus di attacco.

Azioni

Quando un mostro svolge le sue azioni, può scegliere tra le opzioni della sezione Azioni del suo blocco statistiche o impiegare una delle azioni disponibili a tutte le creature, come Scattare o Nascondersi.

Attacchi da Mischia e a Distanza

L'azione più comune che un mostro effettuerà in combattimento, sarà un attacco da mischia o a distanza. Possono essere attacchi con incantesimi o attacchi con armi, dove l'"arma" può essere un manufatto o un'arma naturale, come gli artigli o la coda chiodata.

Creatura contro Bersaglio. Il bersaglio di un attacco da mischia o a distanza è di solito una creatura o un bersaglio, la differenza nel fatto che un "bersaglio" può essere una creatura o un oggetto.

Colpisce. Qualsiasi danno inflitto o altro effetto che avviene come risultato di un attacco che colpisce il bersaglio viene descritto nell'annotazione "*Colpisce*". Puoi scegliere se prendere il danno medio o tirare i dadi; per questo motivo vengono presentati sia il danno medio che una formula di dadi.

Manca. Se un attacco ha un effetto prodotto da un colpo a vuoto, quell'informazione viene fornita dall'annotazione "*Manca*".

Danni. Se un mostro impugna armi manufatte, infligge danni appropriati all'arma. I mostri più grossi di solito impugnano armi di dimensioni superiori che infliggono danni extra quando colpiscono. Raddoppiare i dadi dell'arma se la creatura è Grande, triplicarli se Enorme e quadruplicarli se Mastodontica.

Una creatura ha svantaggio ai tiri per colpire con un'arma costruita per una taglia superiore alla sua. L'Arbitro può decidere che le armi di due o più taglie più grandi di quella dell'attaccante sono del tutto impossibili da usare.

Multiattacco

Una creatura che può effettuare più attacchi durante il suo turno ha l'abilità Multiattacco. Una creatura non può usare Multiattacco quando effettua un attacco di opportunità, il quale deve essere un singolo attacco da mischia.

Regole dell'Afferrare per i Mostri

Molti mostri possiedono un attacco speciale che gli permette di afferrare rapidamente la preda. Quando un mostro colpisce con un simile attacco, non deve effettuare un'ulteriore prova di caratteristica per determinare se l'afferrare riesce, a meno che l'attacco non dica altrimenti.

Una creatura afferrata dal mostro può usare la sua azione per tentare di sfuggirgli. Per farlo, deve riuscire una prova di Forza (Atletica) o Destrezza (Acrobazia) contro la CD di fuga nel blocco statistiche del mostro. Se non viene fornita una CD di fuga, assumere che la CD sia uguale a 10 + il modificatore di Forza (Atletica) del mostro.

Munizioni

Un mostro porta con sé munizioni sufficienti per effettuare i suoi attacchi a distanza. Puoi presumere che un mostro abbia 2d4 proiettili per un attacco con armi da lancio, e 2d10 proiettili per un'arma a proiettili come un arco o una balestra.

Reazioni

Se un mostro può compiere qualcosa di speciale con le sue reazioni, è riportato qui. Se una creatura non ha reazioni speciali, questa sezione è assente.

Uso Limitato

Alcune abilità speciali hanno restrizioni sul numero di volte che possono essere usate.

X/Giorno. L'annotazione "X/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata X volte prima che il mostro debba terminare un riposo lungo per recuperare gli usi consumati. Ad esempio, "1/Giorno" indica un'abilità speciale che può essere usata una volta prima che il mostro debba terminare un riposo lungo per poterla riutilizzarla.

Ricarica X-Y. L'annotazione "Ricarica X-Y" indica che il mostro può usare un'abilità speciale una volta e che l'abilità ha una probabilità casuale di ricaricarsi ogni round seguente di combattimento. All'inizio di ciascun turno del mostro, tira un d6. Se il risultato è uno dei numeri dell'annotazione di ricarica, il mostro recupera l'uso dell'abilità speciale. L'abilità si ricarica subito quando un mostro termina un riposo breve o lungo.

Ad esempio, "Ricarica 5-6" indica che un mostro può usare la sua abilità speciale una volta. Poi, all'inizio del turno del mostro, recupera l'uso dell'abilità se tira 5 o 6 su di un d6.

Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo. Questa annotazione indica che un mostro può usare un'abilità speciale una volta e poi terminare un riposo breve o lungo per utilizzarla di nuovo.

Equipaggiamento

Il blocco statistiche si riferisce all'equipaggiamento, oltre le armi o le armature utilizzate dal mostro. Una creatura che normalmente indossa abiti, come un umanoide, si assume sia abbigliato in maniera appropriata.

Puoi equipaggiare i mostri con ulteriore equipaggiamento o ninnoli come preferisci, utilizzando il capitolo "Equipaggiamento" come fonte di ispirazione, e sei tu a decidere quanto dell'equipaggiamento del mostro è recuperabile dopo che la creatura è stata uccisa o se qualsiasi parte del suo equipaggiamento sia ancora utilizzabile. Ad esempio, un'armatura

ammaccata fatta per un mostro difficilmente sarà utilizzabile da qualcun altro.

Se un mostro incantatore necessita di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi, dai per scontato che abbia le componenti materiali per lanciare gli incantesimi nel suo blocco statistiche.

Creature Leggendarie

Una creatura leggendaria può fare cose che le normali creature non possono fare. Le creature leggendarie possono eseguire azioni speciali al di fuori del proprio turno, e alcune possono estendere il proprio potere all'ambiente, provocando l'avvenimento di effetti magici straordinari nelle loro vicinanze.

Azioni Leggendarie

Una creatura leggendaria può effettuare un certo numero di azioni speciali – dette azioni leggendarie – al di fuori del suo turno. Solo un'azione leggendaria può essere usata alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Una creatura leggendaria recupera all'inizio del suo turno le azioni leggendarie che ha usato. Non è obbligata ad usare le sue azioni leggendarie, e non può usare le azioni leggendarie mentre è inabile o altrimenti incapace di effettuare azioni. Se sorpresa, non può usarle fin dopo il suo primo turno di combattimento.

Se una creatura assume la forma di una creatura leggendaria, magari tramite un incantesimo, non ne ottiene però le azioni leggendarie, le azioni da tana, o gli effetti regionali.

La Tana di una Creatura Leggendaria

Una creatura leggendaria può presentare una sezione che ne descrive la tana e gli effetti speciali che vi può creare mentre si trova lì, o per propria volontà o semplicemente grazie alla sua presenza. Questa sezione si applica solo alle creature leggendarie che trascorrono molto tempo nelle loro tane ed è altamente probabile che vi vengano incontrate.

Azioni da Tana

Se una creatura leggendaria ha un'azione da tana, può usarla per imbrigliare la magia ambientale della sua tana. Al conteggio di iniziativa 20, perdendo i pareggi, la creatura può usare una delle sue opzioni di azioni da tana. Non può farlo mentre è inabile o altrimenti incapace di effettuare azioni. Se sorpresa, non può farne uso fino a dopo il suo primo turno di combattimento.

Effetti Regionali

La semplice presenza di una creatura leggendaria può avere effetti strani e meravigliosi sull'ambiente, come indicato in questa sezione. Gli effetti regionali terminano all'istante o si dissipano col tempo una volta morta la creatura leggendaria.

Aboleth

Grande aberrazione, legale malvagio

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 135 (18d10 + 36)
Velocità 3 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Costituzione +6, Intelligenza +8, Saggezza +6
Abilità Percezione +10, Storia +12
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 20
Linguaggi Parlata delle Profondità, telepatia 36 m
Sfida 10 (5.900 PE)

Anfibio. L'aboleth può respirare aria e acqua.

Nube di Muco. Mentre è sott'acqua, l'aboleth è avvolto da muco mutante. Una creatura che entri a contatto con l'aboleth, o che lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 14. Se lo fallisce, la creatura resta ammalata per 1d4 ore. La creatura ammalata può respirare solo sott'acqua.

Sonda Telepatia. Se una creatura comunica telepaticamente con l'aboleth, e l'aboleth può vederla, l'aboleth ne apprende i più grandi desideri.

Azioni

Multiattacco. L'aboleth effettua tre attacchi con i tentacoli

Tentacolo. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o divenire ammalato. La malattia non produce alcun effetto per 1 minuto e può essere rimossa da qualsiasi magia che curi le malattie. Dopo 1 minuto, la pelle della creatura ammalata diventa trasparente e viscosa, la creatura non può recuperare punti ferita a meno che non sia sott'acqua, e la malattia può essere rimossa solo da *guarire* o un altro incantesimo cura malattie di 6° livello o più alto. Quando la creatura si trova al di fuori di un corpo d'acqua, subisce 6 (1d12) danni da acido ogni 10 minuti a meno che la sua pelle non venga bagnata prima che siano passati questi 10 minuti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni contundenti.

Schiavizzare (3/Giorno). L'aboleth prende a bersaglio una creatura che può vedere entro 9 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o restare affascinato magicamente dall'aboleth finché l'aboleth muore o i due si trovano su piani di esistenza differenti. Il bersaglio affascinato è sotto il controllo dell'aboleth e non può effettuare reazioni. L'aboleth e il bersaglio possono comunicare telepaticamente tra di loro a qualsiasi distanza. Ogniqualvolta il bersaglio affascinato subisce danni, può ripetere il tiro salvezza. Se lo riesce, l'effetto termina. Non più di una volta ogni 24 ore, può ripetere il tiro salvezza quando si trova almeno a 1,5 chilometri di distanza dall'aboleth.

Azioni Leggendarie

L'aboleth può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. L'aboleth recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Individuare. L'aboleth effettua una prova di Saggezza (Percezione).
Risucchio Psicico (Costa 2 Azioni). Una creatura affascinata dall'aboleth subisce 10 (3d6) danni psichici, e l'aboleth recupera un numero di punti ferita pari al danno subito dalla creatura.
Spazzata di Coda. L'aboleth effettua un attacco di coda.

Angeli

Angelo Deva

Medio celestiale, legale buono

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 17 (+3)
SAGGEZZA 20 (+5)
CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Velocità 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Saggezza +9, Carisma +9

Abilità Intuizione +9, Percezione +9

Resistenze ai Danni radiante; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 19

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 10 (5.900 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del deva sono magici. Quando il deva colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 4d8 danni radianti aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del deva è il Carisma (CD 17 per i tiri salvezza degli incantesimi). Il deva può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, con l'uso delle sole componenti verbali:

A volontà: *individuazione del bene e del male*

1/giorno: *comunione, rianimare morti*

Resistenza alla Magia. Il deva ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il deva effettua due attacchi da mischia.

Mazza. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 18 (4d8) danni radianti.

Tocco Guaritore (3/Giorno). Il deva entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 20 (4d8 + 2) punti ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Mutare Forma. Il deva può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del deva). Nella nuova forma, il deva mantiene le sue statistiche di gioco e la facoltà di parlare, ma la sua CA, metodi di movimento, Forza, Destrezza e sensi speciali vengono rimpiazzati da quelli della nuova forma, e ottiene qualsiasi statistica o capacità (eccetto i privilegi di classe, azioni leggendarie e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale.

Angelo Planetar

Grande celestiale, legale buono

FORZA 24 (+7)
DESTREZZA 20 (+5)
COSTITUZIONE 24 (+7)
INTELLIGENZA 19 (+4)
SAGGEZZA 22 (+6)
CARISMA 25 (+7)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 200 (16d10 + 112)

Velocità 12 m, volo 36 m

Tiri Salvezza Costituzione +12, Saggezza +11, Carisma +12

Abilità Percezione +11

Resistenze ai Danni radiante; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, sfinimento, spaventato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 21

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 16 (15.000 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del planetar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 5d8 danni radianti aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il planetar riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del planetario è il Carisma (CD 20 per i tiri salvezza degli incantesimi). Il planetario può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del bene e del male, invisibilità* (solo personale)

3/giorno: *barriera di lame, colpo infuocato, dissolvi il bene e il male, rianimare morti*

1/giorno: *comunione, controllare tempo atmosferico, piaga degli insetti*

Resistenza alla Magia. Il planetar ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il planetar effettua due attacchi da mischia.

Spadone. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (4d6 + 7) danni taglienti più 22 (5d8) danni radianti.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il planetar entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 30 (6d8 + 3) punti ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Angelo Solar

Grande celestiale, legale buono

FORZA 26 (+8)

DESTREZZA 22 (+6)

COSTITUZIONE 26 (+8)

INTELLIGENZA 25 (+7)

SAGGEZZA 25 (+7)

CARISMA 30 (+10)

Classe Armatura 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 243 (18d10 + 144)

Velocità 15 m, volo 45 m

Tiri Salvezza Intelligenza +14, Saggezza +14, Carisma +17

Abilità Percezione +14

Resistenze ai Danni radiante; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, sfinimento, spaventato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 24

Linguaggi tutte, telepatia 36 m

Sfida 21 (33.000 PE)

Armi Angeliche. Gli attacchi con arma del solar sono magici. Quando colpisce con qualsiasi arma, l'arma infligge 6d8 danni radianti aggiuntivi (già compresi nell'attacco).

Consapevolezza Divina. Il solar riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del solar è il Carisma (CD 25 per i tiri salvezza degli incantesimi). Il solar può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del bene e del male, invisibilità* (solo personale)

3/giorno: *barriera di lame, colpo infuocato, dissolvi il bene e il male, resurrezione*

1/giorno: *comunione, controllare tempo atmosferico*

Resistenza alla Magia. Il solar ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il solar effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 27 (6d8) danni radianti.

Arco Lungo dell'Uccisione. Attacco con arma a distanza: +13 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 27 (6d8) danni radianti.

Se il bersaglio è una creatura con 100 punti ferita o meno, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o morire.

Spada Volante. Il solare libera il suo spadone perché fluttui magicamente in uno spazio non occupato entro 1,5 metri da lui. Se il solare può vedere la spada, con un'azione bonus le può ordinare mentalmente di volare per un massimo di 15 metri ed effettuare un attacco contro un bersaglio o ritornare nella mano del solare. Se la spada fluttuante è bersaglio di un effetto, si considera come se fosse impugnata dal solare. Se il solare muore, la spada fluttuante cade a terra.

Tocco Guaritore (4/Giorno). Il solare entra a contatto con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 40 (8d8 + 4) punti ferita ed è libero da qualsiasi cecità, malattia, maledizione, sordità o veleno.

Azioni Leggendarie

Il solare può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il solare recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Esplosione Incandescente (Costa 2 Azioni). Il solare emette energia magica divina. Ogni creatura di sua scelta, in un raggio di 3 metri, deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 23, subendo 14 (4d6) danni da fuoco più 14 (4d6) danni radianti se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Sguardo Accecante (Costa 3 Azioni). Il solare prende a bersaglio una creatura entro 9 metri e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere il solare, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare accecato finché un incantesimo come *ristorare inferiore* non rimuoverà la cecità.

Teletrasporto. Il solare si teletrasporta magicamente fino a 36 metri di distanza, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato e che può vedere.

Ankheg

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale), 11 mentre è prono
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Velocità 9 m, scavo 3 m
Sensi scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, Percezione passiva 11
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti più 3 (1d6) danni da acido. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, è afferrata (CD 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, l'ankheg può mordere solo la creatura afferrata e ha vantaggio ai tiri di attacco contro di essa.

Spruzzo Acido (Ricarica 6). L'ankheg sputa acido in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri, purché non stia afferrando nessuna creatura. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 13, e subire 10 (3d6) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Arpia

Media mostruosità, caotico malvagio

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 38 (7d8 + 7)
Velocità 6 m, volo 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il randello.

Artigli. *Attacco con arma da mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Randello. *Attacco con arma da mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Canto Ammaliatore. L'arpia canta una melodia magica. Ogni umanoide e gigante entro 90 metri dall'arpia e che possa udire la canzone deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 11 o restare affascinato fino al termine della canzone. L'arpia deve effettuare un'azione bonus durante il suo prossimo turno per continuare a cantare. Può smettere di cantare in qualsiasi momento. Il canto ha termine se l'arpia è inabile. Mentre è affascinato dall'arpia, un bersaglio è inabile e ignora le canzoni di altre arpie. Se il bersaglio affascinato si trova a più di 1,5 metri dall'arpia, il bersaglio deve muoversi durante il proprio turno per dirigersi verso l'arpia usando la via più diretta. Egli non eviterà attacchi di opportunità, ma prima di muoversi in un terreno pericoloso, come lava o un pozzo, e prima di subire danno da qualsiasi fonte che non sia l'arpia, il bersaglio potrà ripetere il tiro salvezza. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun proprio turno. Se il tiro salvezza ha successo, l'effetto ha termine per quel bersaglio. Un bersaglio che riesce il tiro salvezza è immune al canto di quell'arpia per le successive 24 ore.

Azer

Media elementale, legale neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 17 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +4

Immunità ai Danni fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 11

Linguaggi Ignan

Sfida 2 (450 PE)

Armi Riscaldate. Quando l'azer colpisce con un'arma da mischia in metallo, infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi (già inclusi nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con l'azer o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da lui subisce 5 (1d10) danni da fuoco.

Fuoco Vivente. Un azer non ha bisogno di cibo, bevande o di dormire.

Illuminazione. L'azer irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Martello da Guerra. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti, o 8 (1d10 + 3) danni contundenti se usato a due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Basilisco

Media mostruosità, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 6 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi -

Sfida 3 (700 PE)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo turno entro 9 metri dal basilisco e i due si possono vedere vicendevolmente, se non è inabile il basilisco può obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 12. Se la creatura fallisce il tiro salvezza, inizia magicamente a trasformarsi in pietra ed è intralciata. La creatura deve ripetere il tiro salvezza al termine del suo prossimo turno. Se lo riesce, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Una creatura che non sia sorpresa, può distogliere lo sguardo per evitare il tiro salvezza all'inizio del suo turno. In quel caso, non potrà vedere il basilisco fino all'inizio del suo prossimo turno, quando potrà distogliere nuovamente lo sguardo. Se nel frattempo dovesse guardare il basilisco, dovrebbe immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Se il basilisco si trova entro 9 metri dal suo riflesso a luce intensa e lo vede, lo scambia per un rivale e diventa il bersaglio del proprio sguardo.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Behir

Enorme mostruosità, neutrale malvagio

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 168 (16d12 + 64)
Velocità 15 m, scalata 12 m
Abilità Furtività +7, Percezione +6
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 27 m, Percezione passiva 16
Linguaggi Draconico
Sfida 11 (7.200 PE)

Azioni

Multiattacco. Il behir effettua due attacchi: uno con il morso e uno per stritolare.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Stritolare. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni contundenti più 17 (2d10 + 6) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (CD 16 per fuggire) Se il behir non sta già stritolando un'altra creatura, il bersaglio è afferrato e intralciato fino al termine dell'afferrare.

Inghiottire. Il behir effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del behir, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del behir. Il behir può inghiottire solo una creatura alla volta.

Se il behir subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura che ha inghiottito, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 al termine di quel turno o vomitare la creatura, che ricade prona in uno spazio entro 3 metri dal behir. Se il behir muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Soffio di Fulmine (Ricarica 5-6). Il behir esala fulmini in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 16 e subire 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Bugbear

Media umanoide (goblinoid), caotico malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 16 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +6, Sopravvivenza +2
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PE)

Attacco di Sorpresa. Se il bugbear sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni aggiuntivi dall'attacco.

Bruto. Un'arma da mischia infligge un dado aggiuntivo di danno quando il bugbear colpisce con essa (già incluso nell'attacco).

Azioni

Mazza Chiodata. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d8 + 2) danni perforanti.

Giavelotto. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti in mischia o 5 (1d6 + 2) danni perforanti a gittata.

Bulette

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 94 (9d10 + 45)
Velocità 12 m, scavo 12 m
Abilità Percezione +6
Sensi scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, Percezione passiva 16
Linguaggi -
Sfida 5 (1.800 PE)

Salto da Fermo. Un bulette può saltare in lungo fino a 9 metri e in alto fino a 4,5 metri, con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia:* +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (4d12 + 4) danni perforanti.

Salto Letale. Se il bulette può saltare di almeno 4,5 metri come parte del suo movimento, può usare poi questa azione per atterrare in piedi in uno spazio che contiene una o più creature. Ciascuna di queste creature deve riuscire un tiro salvezza di Forza o Destrezza CD 16 (a scelta del bersaglio) o venire gettata prona e subire 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 14 (3d6 + 4) danni taglienti. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce solo la metà dei danni, non è gettata prona, e viene spinta di 1,5 metri fuori dello spazio del bulette in uno spazio non occupato a scelta della creatura. Se non ci sono spazi non occupati a gittata, la creatura cade prona nello spazio del bulette.

Centauro

Grande mostruosità, neutrale buono

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 15 m
Abilità Atletica +6, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Elfico, Silvano
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il centauro si muove di almeno 9 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di picca durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti aggiuntivi.

Azioni

Multiattacco. Il centauro effettua due attacchi: uno con la picca e uno con gli zoccoli o due con l'arco lungo.

Picca. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza:* +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Chimera

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m, volo 18 m
Abilità Percezione +8
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 18
Linguaggi comprende il Draconico ma non può parlare
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Multiattacco. La chimera effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con le corna e uno con gli artigli. Quando il soffio infuocato è disponibile, può usare il soffio al posto del morso o delle corna.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Corna. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). La testa di drago esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15 e subire 31 (7d8) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Chuul

Grande aberrazione, caotico malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Abilità Percezione +4
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi comprende la Parlata delle Profondità ma non può parlare
Sfida 4 (1.100 PE)

Anfibio. Il chuul può respirare aria e acqua.

Senso della Magia. Il chuul percepisce la magia entro 36 metri da sé. Questo tratto funziona come l'incantesimo *individuazione del magico* ma di per sé non è magico.

Azioni

Multiattacco. Il chuul effettua due attacchi con le chele. Se il chuul sta afferrando una creatura, può anche usare i suoi tentacoli una volta.

Chele. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Un bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire) se è di taglia Grande o inferiore e il chuul non sta già afferrando altre due creature.

Tentacoli. Una creatura afferrata dal chuul deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenata per 1 minuto. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Coboldo

Piccola umanoide (coboldo), legale malvagio

FORZA 7 (-2)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 9 (-1)

INTELLIGENZA 8 (-1)

SAGGEZZA 7 (-2)

CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 5 (2d6 - 2)

Velocità 9 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 8

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 1/8 (25 PE)

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il coboldo ha svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Tattiche di Branco. Il coboldo ha vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del coboldo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Pugnale. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Fionda. Attacco con arma a distanza: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Cockatrice

Piccola mostruosità, disallineato

FORZA 6 (-2)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 27 (6d6 + 6)

Velocità 6 m, volo 12 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 per non essere magicamente pietrificato. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura inizia a trasformarsi in pietra ed è intralciata. Al termine del turno successivo deve ripetere il tiro salvezza. Se lo riesce, l'effetto ha termine. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata per 24 ore.

Couatl

Media celestiale, legale buono

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 20 (+5)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 20 (+5)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +5, Saggezza +7, Carisma +6
Resistenze al Danno radiante
Immunità al Danno psichico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 15
Linguaggi tutte, telepatia 36 m
Sfida 4 (1.100 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del couatl sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del couatl è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14). Il couatl può lanciare questi incantesimi in maniera innata, usando solo componenti verbali:

A volontà: *individuazione del bene e del male, individuazione del magico, individuazione dei pensieri*

3/giorno ciascuno: *benedizione, creare cibo e acqua, cura ferite, protezione dai veleni, ristorare inferiore, santuario, scudo*
1/giorno ciascuno: *ristorare superiore, scrutare, sogno*

Mente Protetta. Il couatl è immune allo scrutare e qualsiasi effetto che percepisca le sue emozioni, legga i suoi pensieri o individui la sua posizione.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d6 + 5) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenato per 24 ore. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è privo di sensi. Un'altra creatura può effettuare un'azione per risvegliare il bersaglio.

Stritolare. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura di taglia Media o inferiore.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 15 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il couatl non può stritolare un altro bersaglio.

Mutare Forma. Il couatl può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del couatl). Nella nuova forma, il couatl mantiene le sue statistiche di gioco e la facoltà di parlare, ma la sua CA, metodi di movimento, Forza, Destrezza e altre azioni vengono rimpiazzati da quelli della nuova forma, e ottiene qualsiasi statistica o capacità (eccetto i privilegi di classe, azioni leggendarie e azioni da tana) possedute dalla sua nuova forma e non dalla sua originale. Se la nuova forma ha un attacco di morso, il couatl può usare il proprio morso nella nuova forma.

Cumulo Strisciante

Grande pianta, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 6 m, nuoto 6 m
Abilità Furtività +2
Resistenze al Danno freddo, fuoco
Immunità al Danno fulmine
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, sfinimento
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 10
Linguaggi -
Sfida 5 (1.800 PE)

Assorbimento dei Fulmini. Ogni qual volta il cumulo strisciante subisce danni da fulmine, non subisce danni e recupera un numero di punti ferita pari al danno da fulmine inferto.

Azioni

Multiattacco. Il cumulo strisciante effettua due attacchi di schianto. Se entrambi gli attacchi colpiscono una creatura di taglia Media o inferiore, il bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire) e il cumulo strisciante usa Avvolgere su di esso.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Avvolgere. Il cumulo strisciante avvolge una creatura di taglia Media o inferiore che ha afferrato. Il bersaglio avvolto è accecato, intralciato e impossibilitato a respirare, e deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 all'inizio di ciascun turno del tumulo o subire 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se il cumulo si muove, il bersaglio avvolto si muove con esso. Il cumulo può avvolgere solo una creatura alla volta.

Demoni

Balor

Enorme immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 26 (+8)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 20 (+5)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 22 (+6)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 262 (21d12 + 126)

Velocità 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Forza +14, Costituzione +12, Saggiezza +9, Carisma +12

Resistenze al Danno freddo, fulmine; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 13

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 19 (22.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del demone sono magici.

Aura di Fuoco. All'inizio di ciascun turno del demone, ciascuna creatura entro 1,5 metri da lui subisce 10 (3d6) danni da fuoco, e gli oggetti infiammabili che si trovano nell'aura e che non sono indossati o trasportati prendono fuoco. Una creatura che entri a contatto con il demone o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Spasmo Mortale. Quando il demone muore, esplose; ciascuna creatura entro 9 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 20, subendo 70 (20d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. L'esplosione appicca il fuoco agli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati, e distrugge le armi del demone.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con la spada lunga e uno con la frusta.

Frusta. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 20 o venire trascinato 7,5 metri verso il demone.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni taglienti più 13 (3d8) danni da fulmine. Se il demone ottiene un colpo critico, tira il danno tre volte, invece che due.

Teletrasporto. Il demone si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che indossa o trasporta, in uno spazio non occupato e che può vedere entro 36 metri.

Dretch

Piccola immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 18 (4d6 + 4)

Velocità 6 m

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi Abissale, telepatia 18 m (funziona solo con le creature che comprendono l'Abissale)

Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Nube Fetida (1/Giorno). Un disgustoso gas verde si estende in un raggio di 3 metri dal demone. Il gas si propaga intorno agli angoli, e la sua area è oscurata leggermente. Rimane per 1 minuto o finché non viene disperso da un forte vento. Qualsiasi creatura che inizi il proprio turno in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio, durante il suo turno, può effettuare solo un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe, e non può effettuare reazioni.

Glabrezu

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 19 (+4)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 157 (15d10 + 75)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Forza +9, Costituzione +9, Saggezza +7, Carisma +7
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 13
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del demone è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16). Il demone può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *dissolvi magie, individuazione del magico, oscurità*
1/giorno ciascuno: *confusione, parola del potere stordire, volare*

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua quattro attacchi: due con le chele e due con i pugni. In alternativa, può effettuare due attacchi con le chele e lanciare un incantesimo.

Chela. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 15 per fuggire). Il glabrezu possiede due chele, ciascuna delle quali può afferrare un bersaglio.

Pugno. Attacco in mischia con arma: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Hezrou

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 5 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (13d10 + 65)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Forza +7, Costituzione +8, Saggezza +4
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 11
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 8 (3.900 PE)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 3 metri dal demone, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare avvelenata fino all'inizio del proprio turno. Se riesce il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore del demone gradicante per 24 ore.

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Marilith

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 20 (+5)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 189 (18d10 + 90)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Forza +9, Costituzione +10, Saggezza +8, Carisma +10
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 13
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 16 (15.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del demone sono magici.

Reattivo. Il demone può effettuare una reazione durante ciascun turno di combattimento.

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua sette attacchi: sei con le spade lunghe e uno con la coda.

Coda. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il demone può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, ma non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Reazioni

Parata. Il demone somma 5 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il demone deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Nalfeshnee

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 19 (+4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 184 (16d10 + 96)
Velocità 6 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +11, Intelligenza +9, Saggezza +6, Carisma +7
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 11
Linguaggi Abissale, telepatia 36 m
Sfida 13 (10.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone usa, se possibile, Aureola di Orrore. Poi effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (3d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 32 (5d10 + 5) danni perforanti.

Aureola di Orrore (Ricarica 5-6). Il demone emette una luce magica multicolore e scintillante. Ogni creatura entro 4,5 metri dal demone e che possa vedere la luce, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 15 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune all'Aureola di Orrore del demone gemente per le successive 24 ore.

Teletrasporto. Il demone si teletrasporta, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere fino a 36 metri di distanza.

Quasit

Minuscola immondo (demone, mutaforma), caotico malvagio

FORZA 5 (-3)

DESTREZZA 17 (+3)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 7 (-2)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 7 (3d4)

Velocità 12 m (3 m, volo 12 m in forma di pipistrello; 12 m, scalata 12 m in forma di centopiedi; 12 m, nuoto 12 m in forma di rospo)

Abilità Furtività +5

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Abissale, Comune

Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il demone può usare la sua azione per trasformarsi in una forma bestiale da pipistrello, centopiedi o rospo, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme, sebbene gli attacchi possano variare per alcune di esse. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Morso in Forma di Bestia). Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o subire 5 (2d4) danni da veleno e restare avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, ponendo termine all'effetto se lo riesce.

Invisibilità. Il demone resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che il demone stia trasportando o indossando resta invisibile finché rimane in contatto con il demone.

Spavento (1/Giorno). Una creatura scelta dal demone che si trovi entro 6 metri da lui, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 10 o restare spaventata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio se il demone è in linea di visuale, ponendo termine all'effetto prematuramente se riesce il tiro salvezza.

Vrock

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 8 (-1)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 104 (11d10 + 44)

Velocità 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Saggezza +4, Carisma +2

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Abissale, telepatia 36 m

Sfida 6 (2.300 PE)

Resistenza alla Magia. Il demone ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il demone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti.

Spore (Ricarica 6). Una nube di spore tossiche si diffonde in un raggio di 4,5 metri intorno al demone. Le spore si propagano intorno agli angoli. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare avvelenata. Mentre è avvelenato in questo modo, un bersaglio subisce 5 (1d10) danni da veleno all'inizio di ciascun suo turno. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, ponendo termine all'effetto se lo riesce. Anche svuotare una fiala di acqua sacra sul bersaglio pone termine all'effetto.

Strillo Stordente (1/Giorno). Il demone emette uno strillo orripilante. Ogni creatura entro 6 metri da esso e che lo possa udire, e non sia un demone, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare stordita fino al termine del prossimo turno del demone.

Destriero da Incubo

Grande immondo, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 18 m, volo 24 m
Immunità al Danno fuoco
Sensi Percezione passiva 11
Linguaggi comprende Abissale, Comune e Infernale ma non può parlare
Sfida 3 (700 PE)

Conferire Resistenza al Fuoco. Il destriero da incubo può conferire resistenza al danno da fuoco a chiunque lo cavalchi.

Illuminazione. Il destriero da incubo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Passo Etereo. Il destriero da incubo e fino a tre creature consenzienti entro 1,5 metri da esso possono entrare magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale e viceversa.

Diavoli

Diavolo Barbuto

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Forza +5, Costituzione +4, Saggezza +2
Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati
Immunità al Danno fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Infernale, telepatia 36 m
Sfida 3 (700 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Risoluto. Il diavolo non può essere spaventato finché riesce a vedere una creatura alleata entro 9 metri da lui.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la barba e uno con il falcone.

Barba. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o restare avvelenato per 1 minuto. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare punti ferita. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Falcione. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o perdere 5 (1d10) punti ferita all'inizio di ciascun suo turno a causa della ferita infernale. Ogni volta che il diavolo colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 5 (1d10). Qualsiasi creatura può effettuare un'azione per bloccare la ferita con una prova riuscita di Saggezza (Medicina) CD 12. La ferita si richiude anche nel caso in cui il bersaglio riceva della magia guaritrice.

Diavolo delle Catene

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 85 (10d8 + 40)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +7, Saggezza +4, Carisma +5

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3.900 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi con la catena.

Catena. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire) se il diavolo non sta già afferrando un'altra creatura. Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e subisce 7 (2d6) danni perforanti all'inizio di ciascun suo turno.

Animare Catene (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Fino a quattro catene che il diavolo possa vedere e si trovano entro 18 metri da lui producono dei bordi affilati e si animano sotto il controllo del diavolo, purché quelle catene non siano né indossate né trasportate da qualcun altro.

Ogni catena animata è un oggetto con CA 20, 20 punti ferita, resistenza ai danni perforanti, e immunità ai danni psichici e da tuono. Quando il diavolo usa Multiattacco durante il suo turno, può usare ciascuna catena animata per effettuare un ulteriore attacco di catena. Una catena animata può afferrare una creatura per conto proprio ma non può effettuare attacchi mentre afferra. Una catena animata ritorna al suo stato inanimato se viene ridotta a 0 punti ferita o se il diavolo è reso inabile o muore.

Reazioni

Maschera Snervante. Quando una creatura che il diavolo può vedere inizia il proprio turno entro 9 metri dal diavolo, il diavolo può creare un'illusione per assomigliare all'amore perduto o un acerrimo rivale di quella creatura. Se la creatura può vedere il diavolo, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o rimanere spaventata fino al termine del suo turno.

Diavolo Cornuto

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Velocità 6 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Forza +10, Destrezza +7, Saggezza +7, Carisma +7

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 13

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 11 (7.200 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi da mischia: due con il forcone e uno con la coda. Può usare Scagliare Fiamma al posto di qualsiasi attacco da mischia.

Coda. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d8 + 6) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 17 o perdere 10 (3d6) punti ferita all'inizio di ciascun suo turno a causa della ferita infernale. Ogni volta che il diavolo ferisce il bersaglio con questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 10 (3d6). Qualsiasi creatura può effettuare un'azione per bloccare la ferita riuscendo una prova di Saggezza (Medicina) CD 12. La ferita si richiude anche nel caso in cui il bersaglio riceva magia guaritrice.

Forcone. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14, o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce.

Scagliare Fiamma. Attacco con incantesimo a Distanza: +7 a colpire, gittata 45 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (4d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non sia indossato o trasportato, prende fuoco.

Diavolo della Fossa

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 26 (+8)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 24 (+7)
INTELLIGENZA 22 (+6)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 24 (+7)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 300 (24d10 + 168)

Velocità 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Destrezza +8, Costituzione +13, Saggezza +10

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 14

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 20 (25.000 PE)

Arma Magica. Gli attacchi con arma del diavolo della fossa sono magici.

Aura di Paura. Qualsiasi creatura ostile al diavolo che inizi il suo turno entro 6 metri da esso, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 21, a meno che il diavolo non sia inabile. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura è spaventata fino all'inizio del suo prossimo turno. Se il tiro salvezza della creatura riesce, la creatura è immune all'Aura di Paura del diavolo per le successive 24 ore.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore diavolo della fossa è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 21). Il diavolo della fossa può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:
A volontà: *individuazione del magico*, *palla di fuoco*
3/giorno ciascuno: *blocca mostri*, *muro di fuoco*

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua quattro attacchi: uno con il morso, uno con l'artiglio, uno con la mazza e uno con la coda.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 24 (3d10 + 8) danni contundenti.

Mazza. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni contundenti più 21 (6d6) danni da fuoco.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni perforanti. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 21 o restare avvelenato. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare punti ferita, e subisce 21 (6d6) danni da veleno all'inizio di ciascun suo turno. Il bersaglio avvelenato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé.

Diavolo del Ghiaccio

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 180 (19d10 + 76)

Velocità 12 m

Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +9, Saggezza +7, Carisma +9

Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentate

Immunità al Danno freddo, fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi vista cieca 18 m, scurovisione 36 m, Percezione passiva 12

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 14 (11.500 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: uno con il morso, uno con gli artigli e uno con la coda. In alternativa effettua due attacchi: uno con la coda e uno con lancia.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 10 (3d6) danni da freddo.

Coda. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni contundenti più 10 (3d6) danni da freddo.

Lancia di Ghiaccio. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15, o avere per 1 minuto la velocità ridotta di 3 metri; durante ciascun suo turno può effettuare solo un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe; non può effettuare reazioni. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo.

Muro di Ghiaccio (Ricarica 6). Il diavolo forma magicamente un muro di ghiaccio opaco su di una superficie solida che possa vedere entro 18 metri da lui. Il muro è spesso 30 centimetri e largo fino a 9 metri per un massimo di 3 metri di altezza, oppure è una cupola emisferica di massimo 6 metri di diametro. Quando la parete appare, ogni creatura nel suo spazio viene spinta fuori da esso tramite la via più breve. La creatura sceglie su quale lato del muro finire, a meno che la creatura non sia inabile. La creatura poi effettua un tiro salvezza di Destrezza CD 17, subendo 35 (10d6) danni da freddo se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. Il muro rimane per 1 minuto o finché il diavolo non è reso inabile o muore. Il muro può essere danneggiato e bucato; ogni sezione di 3 metri ha CA 5, 30 punti ferita, vulnerabilità al danno da fuoco, e immunità al danno da acido, freddo, necrotico, psichico e da veleno. Se una sezione viene distrutta, lascia una patina di aria gelida nello spazio che occupava prima il muro. Ogni volta che una creatura finisce per muoversi attraverso quest'aria gelida durante un turno, consenziente o meno, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17, subendo 17 (5d6) danni da freddo se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. L'aria gelida si dissipa quando il resto del muro svanisce.

Diavolo d'Ossa

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 18 (+4)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 14 (+2)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Velocità 12 m, volo 12 m

Tiri Salvezza Intelligenza +5, Saggezza +6, Carisma +7

Abilità Inganno +7, Intuizione +6

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 12

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5.000 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione oppure uno con la sua arma inastata uncinata e uno con il pungiglione.

Arma Inastata Uncinata. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, è afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il diavolo non può usare la sua arma inastata su di un altro bersaglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14, o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce.

Diavolo Spinoso

Piccola immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Velocità 6 m, volo 12 m

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 18

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 2 (450 PE)

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sorvolare. Il diavolo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Spine Limitate. Il diavolo possiede dodici spine caudali. Le spine usate ricrescono al termine di un riposo lungo da parte del diavolo.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Multiattacco. Il diavolo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il suo forcone o due con le sue spine caudali.

Forcone. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.

Spina Caudale. Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 6/24 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Erinni

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)

Punti Ferita 153 (18d8 + 72)

Velocità 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +8, Saggezza +6, Carisma +8

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 18

Linguaggi Infernale, telepatia 36 m

Sfida 12 (8.400 PE)

Armi Diaboliche. Gli attacchi con arma dell'erinni sono magici e infliggono 13 (3d8) danni da veleno aggiuntivi quando colpiscono (già incluso negli attacchi).

Resistenza alla Magia. L'erinni ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'erinni effettua tre attacchi.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata con due mani, più 13 (3d8) danni da veleno.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +7 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare avvelenato. Il veleno rimane finché non viene rimosso da un incantesimo *ristorazione inferiore* o simile.

Reazioni

Parata. L'erinni somma 4 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'erinni deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Imp

Minuscola immondo (diavolo, mutaforma), legale malvagio

FORZA 6 (-2)

DESTREZZA 17 (+3)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 10 (3d4 + 3)

Velocità 6 m, volo 12 m (6 m in forma di ratto; 6 m, volo 18 m in forma di corvo; 6 m, scalata 6 m in forma di ragno)

Abilità Furtività +5, Inganno +4, Intuizione +3, Persuasione +4

Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Infernale, Comune

Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il diavolo può usare la sua azione per trasformarsi in una forma bestiale da ratto, corvo o ragno, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme, sebbene gli attacchi possano variare per alcune di esse. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Resistenza alla Magia. Il diavolo ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Pungiglione (Morso in Forma di Bestia). Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, subendo 10 (3d6) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Invisibilità. Il diavolo resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che il diavolo stia trasportando o indossando, resta invisibile finché rimane in contatto con il diavolo.

Lemure

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 10 (+0)

DESTREZZA 5 (-3)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 1 (-5)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 7

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 4,5 m

Resistenze al Danno freddo

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 10

Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare

Sfida 0 (10 PE)

Rinvigorismento Diabolico. Un lemure che muore nei Nove Inferi ritorna in vita con tutti i suoi punti ferita in 1d10 giorni a meno che non venga ucciso da una creatura di allineamento buono su cui sia stato eseguito l'incantesimo *benedire* o i suoi resti vengano cosparsi di acqua sacra.

Vista del Diavolo. La scurovisione del diavolo non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Pugno. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Dinosauri

Plesiosauro

Grande bestia, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 6 m, nuoto 12 m
Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Trattenere il Fiato. Il plesiosauro può trattenere il fiato per 1 ora.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni perforanti.

Tirannosauro

Enorme bestia, disallineato

FORZA 25 (+7)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (13d12 + 52)
Velocità 15 m
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi -
Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il tirannosauro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda. Non può effettuare entrambi gli attacchi contro lo stesso bersaglio.

Coda. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 33 (4d12 + 7) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il tirannosauro non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Triceratopo

Enorme bestia, disallineato

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 95 (10d12 + 30)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 10
Linguaggi -
Sfida 5 (1.800 PE)

Carica Travolgente. Se il triceratopo si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il triceratopo può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 24 (3d10 + 6) danni perforanti.

Pestone. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, una creatura prona.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Doppelganger

Media mostruosità (mutaforma), neutrale

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 14

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

Abilità Inganno +6, Intuizione +3

Immunità alle Condizioni affascinato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Comune

Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il doppelganger può usare la sua azione per cambiare la propria forma in quella di un umanoide Piccolo o Medio che abbia visto, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche, a parte la taglia, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Appostato. Nel primo round di combattimento, il doppelganger ha vantaggio ai tiri di attacco contro qualsiasi creatura abbia preso di sorpresa.

Attacco di Sorpresa. Se il doppelganger sorprende una creatura e la colpisce con un attacco durante il primo round di combattimento, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi dall'attacco.

Azioni

Multiattacco. Il doppelganger effettua due attacchi da mischia.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni contundenti.

Leggere Pensieri. Il doppelganger legge magicamente i pensieri di superficie di una creatura entro 18 metri da lui. L'effetto può penetrare le barriere, ma 1 metro di legno o terra, 50 centimetri di pietra, 5 centimetri di metallo, o un sottile foglio di piombo lo blocca. Mentre il bersaglio è a gittata, il doppelganger può continuare a leggerne i pensieri, purché la concentrazione del doppelganger non venga infranta (come la concentrazione di un incantesimo). Mentre legge la mente di un bersaglio, il doppelganger ha vantaggio alle prove di Saggezza (Intuizione) e Carisma (Inganno, Intimidire e Persuasione) contro il bersaglio.

Draghi Cromatici

Drago Bianco Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA 26 (+8)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 26 (+8)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 333 (18d20 + 144)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +14, Saggezza +7, Carisma +8

Abilità Furtività +6, Percezione +13

Immunità al Danno freddo

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 23

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 20 (25.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di caratteristica. Inoltre, il terreno difficile composto di ghiaccio o neve non gli costa movimento aggiuntivo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (2d8) danni da freddo.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 22 e subire 72 (16d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Bianco Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +6, Carisma +6
Abilità Furtività +5, Percezione +11
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 13 (10.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di caratteristica. Inoltre, il terreno difficile composto di ghiaccio o neve non gli costa movimento aggiuntivo.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 19 e subire 54 (12d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Bianco Giovane

Grande drago, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +7, Saggezza +3, Carisma +4
Abilità Furtività +3, Percezione +6
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 16
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2.300 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di caratteristica. Inoltre, il terreno difficile composto di ghiaccio o neve non gli costa movimento aggiuntivo.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15 e subire 45 (10d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Bianco Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m, nuoto 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +4, Saggezza +2, Carisma +2
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il drago esala un'esplosione di ghiaccio in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 12 e subire 22 (5d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Blu Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

FORZA 29 (+9)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 27 (+8)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 21 (+5)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 481 (26d20 + 208)
Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +15, Saggezza +10, Carisma +12
Abilità Furtività +7, Percezione +17
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 23 (50.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +16 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +16 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti più 11 (2d10) danni da fulmine.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 23 e subire 88 (16d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 24 o subire 16 (2d6 + 9) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Blu Adulto

Enorme drago, legale malvagio

FORZA 25 (+7)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 23 (+6)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 225 (18d12 + 108)
Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +7, Carisma +9
Abilità Furtività +5, Percezione +12
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 16 (15.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d10 + 7) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 19 e subire 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 20 o subire 14 (2d6 + 7) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Blu Giovane

Enorme drago, legale malvagio

FORZA 21(+5)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 152 (16d10 + 64)
Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +8, Saggezza +5, Carisma +7
Abilità Furtività +4, Percezione +9
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 19
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti più 5 (1d10) danni da fulmine.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 16 e subire 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Blu Cucciolo

Enorme drago, legale malvagio

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (8d8 + 16)
Velocità 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +4, Saggezza +2, Carisma +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fulmine.

Soffio Fulminante (Ricarica 5-6). Il drago esala fulmini in una linea lunga 9 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12 e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Nero Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA 27 (+8)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 25 (+7)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 367 (21d20 + 147)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +9, Costituzione +14, Saggezza +9, Carisma +11
Abilità Furtività +9, Percezione +16
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 26
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 21 (33.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (4d6) danni da acido.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 27 metri larga 3 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 22 e subire 67 (15d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Nero Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +10, Saggezza +6, Carisma +8
Abilità Furtività +7, Percezione +11
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 18 metri larga 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 18 e subire 54 (12d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Nero Giovane

Grande drago, caotico malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +6, Saggezza +3, Carisma +5
Abilità Furtività +5, Percezione +6
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 16
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d10 + 4) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 9 metri larga 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 14 e subire 49 (11d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Nero Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +3, Saggezza +2, Carisma +3
Abilità Furtività +4, Percezione +4
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da acido.

Soffio Acido (Ricarica 5-6). Il drago esala acido in una linea di 4,5 metri larga 1,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11 e subire 22 (5d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Rosso Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA 30 (+10)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 29 (+9)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 23 (+6)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 546 (28d20 + 252)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +16, Saggezza +9, Carisma +13
Abilità Furtività +7, Percezione +16
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 26
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 24 (62.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti più 14 (4d6) danni da fuoco.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 24 e subire 91 (26d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 25 o subire 17 (2d6 + 10) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Rosso Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

FORZA 27 (+8)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 25 (+7)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 21 (+5)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 256 (19d12 + 133)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +13, Saggezza +7, Carisma +11
Abilità Furtività +6, Percezione +13
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 23
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 21 e subire 63 (18d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Rosso Giovane

Grande drago, caotico malvagio

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +9, Saggezza +4, Carisma +8
Abilità Furtività +4, Percezione +8
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 18
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 17 e subire 56 (16d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Rosso Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)
Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +5, Saggezza +2, Carisma +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 4 (1.100 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il drago esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 13 e subire 24 (7d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Verde Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

FORZA 27 (+8)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 25 (+7)
INTELLIGENZA 20 (+5)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 385 (22d20 + 154)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +8, Costituzione +14, Saggezza +10, Carisma +11
Abilità Furtività +8, Inganno +11, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +11
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 22 (41.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 22 e subire 77 (22d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venire gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.
Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Verde Adulto

Enorme drago, legale malvagio

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 207 (18d12 + 90)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +10, Saggezza +7, Carisma +8
Abilità Furtività +6, Inganno +8, Intuizione +7, Percezione +12, Persuasione +8
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 15 (13.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18 e subire 56 (16d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago Verde Giovane

Grande drago, legale malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5
Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 17
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 8 (3.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 14 e subire 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Drago Verde Cucciolo

Media drago, legale malvagio

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +3, Saggezza +2, Carisma +4

Abilità Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14

Linguaggi Draconico

Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da veleno.

Soffio Velenoso (Ricarica 5-6). Il drago esala gas velenosi in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11 e subire 21 (6d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Draghi Metallici

Drago d'Argento Antico

Mastodontica drago, legale buono

FORZA 30 (+10)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 29 (+9)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 23 (+6)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 487 (25d20 + 225)

Velocità 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +16, Saggezza +9, Carisma +13

Abilità Arcano +11, Furtività +7, Percezione +16, Storia +11

Immunità al Danno freddo

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 26

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 23 (50.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 27 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 24, subendo 67 (15d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 24 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 24 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 25 o subire 17 (2d6 + 10) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago d'Argento Adulto

Enorme drago, legale buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 21 (+5)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 243 (18d12 + 126)

Velocità 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +12, Saggezza +6, Carisma +10

Abilità Arcano +8, Furtività +5, Percezione +11, Storia +8

Immunità al Danno freddo

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 16 (15.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 18 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 20, subendo 58 (13d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 20 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 21 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago d'Argento Giovane

Grande drago, legale buono

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 168 (16d10 + 80)
Velocità 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +9, Saggezza +4, Carisma +8
Abilità Arcano +6, Furtività +4, Percezione +8, Storia +6
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 18
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con arma da mischia:* +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Morso. *Attacco con arma da mischia:* +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17, subendo 54 (12d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 17 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Drago d'Argento Cucciolo

Media drago, legale buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +5, Saggezza +2, Carisma +5
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno freddo
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 13, subendo 18 (4d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare paralizzata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Drago di Bronzo Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA 29 (+9)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 27 (+8)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 21 (+5)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 444 (24d20 + 192)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +15, Saggezza +10, Carisma +12

Abilità Furtività +7, Intuizione +10, Percezione +17

Immunità al Danno fulmine

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 22 (41.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +16 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d8 + 9) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +16 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (2d10 + 9) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 20 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 36 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 23, subendo 88 (16d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 23, altrimenti viene allontanata di 18 metri dal drago.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 24 o subire 16 (2d6 + 9) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago di Bronzo Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA 25 (+7)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 23 (+6)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 212 (17d12 + 102)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +7, Carisma +9

Abilità Furtività +5, Intuizione +7, Percezione +12

Immunità al Danno fulmine

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 15 (13.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa e poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d10 + 7) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 27 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 19, subendo 66 (12d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 19, altrimenti viene allontanata di 18 metri dal drago.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 20 o subire 14 (2d6 + 7) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago di Bronzo Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +7, Saggezza +4, Carisma +6
Abilità Furtività +3, Intuizione +4, Percezione +7
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 17
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 8 (3.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15, subendo 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15, altrimenti viene allontanata di 12 metri dal drago.

Drago di Bronzo Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +4, Saggezza +2, Carisma +4
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno fulmine
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:
Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12, subendo 16 (3d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 12, altrimenti viene allontanata di 9 metri dal drago.

Drago d'Oro Antico

Mastodontica drago, legale buono

FORZA 30 (+10)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 29 (+9)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 28 (+9)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 546 (28d20 + 252)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +9, Costituzione +16, Saggezza +10,

Carisma +16

Abilità Furtività +9, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +16

Immunità al Danno fuoco

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 24 (62.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 24 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 27 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 24, subendo 71(13d10) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 24 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 25 o subire 17 (2d6 + 10) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago d'Oro Adulto

Enorme drago, legale buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 24 (+7)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 256 (19d12 + 133)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +8, Costituzione +13, Saggezza +8, Carisma +13

Abilità Furtività +8, Intuizione +8, Percezione +14, Persuasione +13

Immunità al Danno fuoco

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 24

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 18 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 21, subendo 66 (12d10) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 21 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità

vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago d'Oro Giovane

Grande drago, legale buono

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +9, Saggezza +5, Carisma +9
Abilità Furtività +6, Intuizione +5, Percezione +9, Persuasione +9
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 19
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 10 (5.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 17, subendo 55 (10d10) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 17 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Drago d'Oro Cucciolo

Media drago, legale buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +5, Saggezza +2, Carisma +5
Abilità Furtività +4, Percezione +4
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 13, subendo 22 (4d10) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Indebolente. Il drago esala del gas in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o avere svantaggio ai tiri di attacco basati sulla Forza, prove di Forza, e tiri salvezza di Forza per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Drago d'Ottone Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 297 (17d20 + 119)

Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +13, Saggezza +8, Carisma +10

Abilità Furtività +6, Percezione +14, Persuasione +10, Storia +9

Immunità al Danno fuoco

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 24

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 20 (25.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 18 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 21, subendo 56 (16d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 21 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 22 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago d'Ottone Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA 23 (+6)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 21 (+5)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 172 (15d12 + 75)

Velocità 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +10, Saggezza +6, Carisma +8

Abilità Furtività +5, Percezione +11, Persuasione +8, Storia +7

Immunità al Danno fuoco

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 13 (10.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 18, subendo 45 (13d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago d'Ottone Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 12 m, scavo 6 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +6, Saggezza +3, Carisma +5
Abilità Furtività +3, Percezione +6, Persuasione +5
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 16
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 14, subendo 42 (12d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o cadere svenuta per 5 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Drago d'Ottone Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +3, Saggezza +2, Carisma +3
Abilità Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 14 (4d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o cadere svenuta per 1 minuto. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Drago di Rame Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 20 (+5)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 350 (20d20 + 140)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +8, Costituzione +14, Saggezza +10, Carisma +11

Abilità Furtività +8, Inganno +11, Percezione +17

Immunità al Danno acido

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 21 (33.000 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d8 + 8) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 19 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 22, subendo 63 (14d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 22. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mutare Forma. Il drago può trasformarsi magicamente in un umanoide o bestia il cui grado di sfida sia pari o inferiore al proprio, o tornare alla sua vera forma. Alla morte ritorna alla sua vera forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando viene assorbito o trasportato nella nuova forma (a scelta del drago). Nella nuova forma, il drago mantiene il suo allineamento, punti ferita, Dadi Vita, la facoltà di parlare, le competenze, la Resistenza Leggendaria, le azioni da tana, e i punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre a questa azione. Le sue statistiche e capacità

vengono altrimenti rimpiazzate da quelle della nuova forma, eccetto i privilegi di classe o azioni leggendarie della nuova forma.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 4,5 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 23 o subire 15 (2d6 + 8) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago di Rame Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA 23 (+6)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 21 (+5)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 184 (16d12 + 80)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +10, Saggezza +7, Carisma +8

Abilità Furtività +6, Inganno +8, Percezione +12

Immunità al Danno acido

Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22

Linguaggi Comune, Draconico

Sfida 14 (11.500 PE)

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Azioni

Multiattacco. Il drago può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal drago, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 18, subendo 54 (12d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Leggendarie

Il drago può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il drago recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Ala (Costa 2 Azioni). Il drago batte le ali. Ogni creatura entro 3 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o subire 13 (2d6 + 6) danni contundenti e venir gettato prono. Il drago può poi volare fino a metà della sua velocità di volo.

Attacco di Coda. Il drago effettua un attacco di coda.

Individuare. Il drago effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Drago di Rame Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 119 (14d10 + 42)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5
Abilità Furtività +4, Inganno +5, Percezione +7
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 17
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 7 (2.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 14, subendo 40 (9d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Drago di Rame Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +3, Saggezza +2, Carisma +3
Abilità Furtività +3, Percezione +4
Immunità al Danno acido
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Draconico
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

Arma a Soffio (Ricarica 5-6). Il drago usa una delle seguenti armi a soffio:

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 18 (4d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Drider

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Abilità Furtività +9, Percezione +5
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 15
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 6 (2.300 PE)

Camminare sulla Tela. Il drider ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Discendenza Fatata. Il drider ha vantaggio ai tiri salvezza per non restare affascinato, e la magia non può far addormentare un drider.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del drider è la Saggiata (CD dei tiri salvezza 13). Il drider può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
A volontà: *luci danzanti*
1/Giorno: *luminescenza, oscurità*

Scalare come Ragno. Il drider può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Multiattacco. Il drider effettua tre attacchi con la spada lunga o con l'arco lungo. Può rimpiazzare uno di questi attacchi con un attacco di morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d8 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +6 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

Driade

Media fatata, neutrale

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 11 (16 con *pelle di corteccia*)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +5, Percezione +4
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Elfico, Silvano
Sfida 1 (200 PE)

Camminata Arborea. Una volta durante il suo turno, la driade può usare 3 metri di movimento per entrare magicamente in un albero vivo a sua portata ed emergere da un altro albero vivo entro 18 metri dal primo albero, ricomparendo in uno spazio non occupato entro 1,5 metri dal secondo albero. Entrambi gli alberi devono essere di taglia Grande o superiore.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della driade è il Carisma (CD 14 per i tiri salvezza degli incantesimi). La driade può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.
A volontà: *arte del druido*
3/giorno ciascuno: *bacche benefiche, intralciare*
1/giorno: *passare senza tracce, pelle coriacea, randello incantato*

Parlare con Animali e Piante. La driade può comunicare con bestie e piante come se parlassero la stessa lingua.

Resistenza alla Magia. La driade ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Randello. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire (+6 a colpire con *bastone*), portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti, o 8 (1d8 + 4) danni contundenti con *bastone*

Fascino Fatato. La driade può prendere a bersaglio un umanoide o bestia entro 9 metri da lei e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere la driade, deve riuscire un tiro salvezza di Saggiata CD 14 o restare affascinato dalla magia. Le creature affascinate considerano la driade un'amica fidata da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo della driade, interpreterà le richieste o le azioni della driade nel modo più favorevole possibile. Ogni volta che la driade o i suoi alleati arrecano danno al bersaglio, esso può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Altrimenti, l'effetto permane 24 ore o finché la driade muore, si trova su di un piano di esistenza diverso rispetto al bersaglio, o termina l'effetto con un'azione bonus. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce, il bersaglio sarà immune al Fascino Fatato della driade per le successive 24 ore. La driade non può tenere affascinati più di un umanoide o tre bestie alla volta.

Duergar

Media umanoide (nano), legale malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 16 (armatura di scaglie, scudo)
Punti Ferita 26 (4d8 + 8)
Velocità 7,5 m
Resistenza al Danno veleno
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Nanico, Sottocomune
Sfida 1 (200 PE)

Resilienza Duerga. Il duergar ha vantaggio ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi e illusioni, oltre al resistere al restare affascinato o paralizzato.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il duergar ha svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, il duergar aumenta magicamente di taglia, insieme a tutto ciò che sta trasportando o indossando. Mentre è ingrandito, il duergar è di taglia Grande, raddoppia i dadi di danno degli attacchi con armi basate sulla Forza (già incluso negli attacchi), e ha vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza. Se il duergar non ha sufficiente spazio per diventare Grande, ottiene la massima taglia concessa dallo spazio a disposizione.

Piccone da Guerra. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, o 11 (2d8 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Giavellotto. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il duergar diventa magicamente invisibile al massimo per un'ora (come se stesse mantenendo la concentrazione per un incantesimo) o finché non attacca, lancia un incantesimo, usa Ingrandire o la sua concentrazione viene spezzata. Tutto l'equipaggiamento che il duergar indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Elementale dell'Acqua

Grande elementale, neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m, nuoto 27 m
Resistenze al Danno acido; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Aquan
Sfida 5 (1.800 PE)

Congelamento. Se l'elementale subisce danno da freddo, gela parzialmente; la sua velocità è ridotta di 6 metri fino al termine del suo prossimo turno.

Forma d'Acqua. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Sommergere (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un tiro salvezza di Forza CD 15. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Se è di taglia Grande o inferiore, il bersaglio è anche afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e non può respirare a meno che non sia in grado di respirare acqua. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio viene spinto fuori dallo spazio dell'elementale.
L'elementale può afferrare una creatura Grande o fino a due Medie o più piccole alla volta. All'inizio di ciascun turno dell'elementale, ogni bersaglio afferrato subisce 13 (2d8 + 4) danni contundenti. Una creatura entro 1,5 metri dall'elementale può trascinare fuori da esso una creatura o oggetto, impiegando un'azione per tentare di riuscire una prova di Forza CD 14.

Elementale dell'Aria

Grande elementale, neutrale

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 20 (+5)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 15

Punti Ferita 90 (12d10 + 24)

Velocità 0 m, volo 27 m (fluttua)

Resistenze al Danno fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 18

Linguaggi Auran

Sfida 5 (1.800 PE)

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Turbine (Ricarica 4-6). Ogni creatura nello spazio dell'elementale deve effettuare un tiro salvezza di Forza CD 13. Se lo fallisce, il bersaglio subisce 15 (3d8 + 2) danni contundenti e viene scagliato a 6 metri di distanza dall'elementale in una direzione casuale e cadere prono. Se un bersaglio lanciato colpisce un oggetto, come un muro o il pavimento, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri per cui è stato lanciato. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 13 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà del danno contundente e non viene scagliato via né cade prono.

Elementale del Fuoco

Grande elementale, neutrale

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 102 (12d10 + 36)

Velocità 15 m

Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Ignan

Sfida 5 (1.800 PE)

Forma di Fuoco. L'elementale può spostarsi attraverso uno spazio fino a 2,5 centimetri di larghezza senza stringersi. Una creatura che entri a contatto o colpisca l'elementale con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, la creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio turno.

Illuminazione. L'elementale emette luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Suscettibilità all'Acqua. L'elementale subisce 1 danno da freddo per ogni 1,5 metri che si muove in acqua o per ogni 4 litri d'acqua che gli vengono spruzzati addosso.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di contatto.

Contatto. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d8 + 5) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, prende fuoco. Finché una creatura non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio turno.

Elementale della Terra

Grande elementale, neutrale

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (12d10 + 60)
Velocità 9 m, scavo 9 m
Vulnerabilità al Danno tuono
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, privo di sensi, sfinimento,
Sensi percezione tellurica 18 m, scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Terran
Sfida 5 (1.800 PE)

Mostro d'Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Planata Terrestre. L'elementale può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale che sposta.

Azioni

Multiattacco. L'elementale effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Elfo, Drow

Media umanoide (elfo), neutrale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +4, Percezione +2
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 12
Linguaggi Elfico, Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Discendenza Fatata. Il drow ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, e la magia non può mettere a dormire i drow.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del drow è il Carisma (CD dei tiri salvezza 11). Il drow può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *luminescenza, oscurità*

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il drow ha svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Spada Corta. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestrino. Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche privo di sensi mentre resta avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o un'altra creatura effettua un'azione per risvegliarlo.

Ettercap

Media mostruosità, neutrale malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 44 (8d8 + 8)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Camminare sulla Tela. L'ettercap ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. L'ettercap può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di caratteristica.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, l'ettercap sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Multiattacco. L'ettercap effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli

Artigli. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare avvelenato per 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Ragnatela (Ricarica 5-6). Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 9/18 m, una creatura di taglia Grande o minore.
Colpisce: La creatura è intralciata dalla ragnatela. Con un'azione, la creatura intralciata può effettuare una prova di Forza CD 11, liberandosi dalla tela se la riesce. L'effetto termina se la tela è distrutta. La tela ha CA 10, 5 punti ferita, vulnerabilità ai danni da fuoco, e immunità ai danni contundenti, da veleno e psichici.

Ettin

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Velocità 12 m
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Linguaggi Gigante, Orco
Sfida 4 (1.100 PE)

Due Teste. L'ettin ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e sui tiri salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, privo di sensi, spaventato e stordito.

Veglia. Quando una delle due teste dell'ettin è addormentata, l'altra è sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'ettin effettua due attacchi: uno con l'ascia da battaglia e uno con la mazza chiodata.

Ascia da Battaglia. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Mazza Chiodata. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti.

Fantasma

Media non morto, qualsiasi allineamento

FORZA 7 (-2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 0 m, volo 12 m (fluttua)

Resistenze al Danno acido, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante, tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi qualsiasi lingua conosciuta in vita

Sfida 4 (1.100 PE)

Movimento Incorporeo. Il fantasma può attraversare altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il fantasma non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

Vista Eterea. Il fantasma può vedere 18 metri nel Piano Etereo quando si trova sul Piano Materiale, e vice versa.

Azioni

Tocco Avvizzente. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (4d6 + 3) danni necrotici.

Eterealtà. Il fantasma entra nel Piano Etereo dal Piano Materiale, o vice versa. È visibile sul Piano Materiale mentre è nel Margine Etereo, e vice versa, ma non può interagire con nulla che si trovi sull'altro piano.

Possessione (Ricarica 6). Un umanoide, entro 1,5 metri e visibile al fantasma, deve riuscire un tiro salvezza di Carisma CD 13 o venire posseduto dal fantasma; il fantasma poi scompare, e il bersaglio è inabile e perde il controllo del suo corpo. Il fantasma ora controlla il corpo ma non priva il bersaglio della sua consapevolezza. Il fantasma non può essere bersaglio di attacchi, incantesimi, o altri effetti, eccetto quelli che scacciano i non morti, e mantiene il suo allineamento, Intelligenza, Saggezza, Carisma e immunità all'essere affascinato e spaventato. Per il resto usa altrimenti le statistiche del bersaglio posseduto, ma non accede al sapere, i privilegi di classe o le competenze del bersaglio.

La possessione dura finché il corpo scende a 0 punti ferita, il fantasma la termina con un'azione bonus, o il fantasma viene scacciato o espulso da un effetto come l'incantesimo *dissolvi il bene e il male*. Quando la possessione termina, il fantasma riappare in uno spazio non occupato entro 1,5 metri dal corpo. Il bersaglio è immune alla Possessione di questo fantasma per 24 ore dopo aver riuscito il tiro salvezza o al termine della possessione.

Viso Orripilante. Ogni creatura che non sia non morta, entro 18 metri dal fantasma e che lo possa vedere, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 13 o essere spaventata per 1 minuto. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio invecchia anche di 1d4 x 10 anni. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun proprio turno, terminando l'effetto per sé, qualora riuscisse il tiro salvezza. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce e per lui l'effetto ha fine, il bersaglio è immune al Viso Orripilante del fantasma per le successive 24 ore. L'effetto di invecchiamento può essere invertito con l'incantesimo *ristorare superiore*, ma solo se eseguito entro 24 dall'effetto di invecchiamento.

Fauci Gorgoglianti

Media aberrazione, neutrale

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 9

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Velocità 3 m, nuoto 3 m

Immunità alle Condizioni prono

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Gorgoglio. Finché la fauce è in grado di vedere una creatura e non è inabile, pronuncia frasi incoerenti. Ogni creatura che inizi il suo turno entro 6 metri dalla fauce e può udire il suo gorgoglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 10. Se lo fallisce, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno e tira un d8 per determinare cosa farà durante il proprio turno. Da 1 a 4, la creatura non fa nulla. Con 5 o 6, la creatura non svolge nessun'azione o azione bonus e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione determinata casualmente. Con 7 o 8, la creatura effettua un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata o non fa nulla se non è in grado di effettuare un simile attacco.

Terreno Aberrante. Il terreno in un raggio di 3 metri intorno alla fauce è considerato terreno difficile. Ogni creatura che inizi il suo turno in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 10 o vedere la sua velocità ridotta a 0 fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Multiattacco. La fauce gorgogliante effettua un attacco di morso e, se può, uno Sputo Accecante.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 17 (5d6) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 10 o venir gettato prono. Se il bersaglio viene ucciso da questo danno, viene assorbito dalla fauce.

Sputo Accecante (Ricarica 5-6). La fauce sputa un globo chimico ad un punto visibile entro 4,5 metri da essa. Il globo esplose all'impatto in un lampo accecante di luce. Ogni creatura entro 1,5 metri dal lampo deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 13 o restare accecata fino al termine del prossimo turno della fauce.

Funghi

Fungo Stridente

Media pianta, disallineato

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 1 (-5)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 3 (-4)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 5

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 0 m

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato

Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6

Linguaggi -

Sfida 0 (10 PE)

Falso Aspetto. Mentre il fungo stridente rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.

Azioni

Strillo. Quando una luce intensa o una creatura si trova entro 9 metri dal fungo stridente, esso emette un strillo udibile fino a 90 metri di distanza. Il fungo stridente continua a strillare finché la fonte del disturbo non si è portata fuori gittata e per altri 1d4 turni successivi.

Fungo Violetto

Media pianta, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 1 (-5)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 3 (-4)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 5

Punti Ferita 18 (4d8)

Velocità 1,5 m

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato

Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

Falso Aspetto. Mentre il fungo violetto rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.

Azioni

Multiattacco. Il fungo effettua 1d4 attacchi con Contatto Putrido.

Contatto Putrido. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d8) danni necrotici.

Fuoco Fatuo

Minuscola non morto, caotico malvagio

FORZA 1 (-5)

DESTREZZA 28 (+9)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 14 (+2)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 19

Punti Ferita 22 (9d4)

Velocità 0 m, volo 15 m (fluttua)

Immunità ai Danni fulmine, veleno

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco, necrotico, tuono; contendente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 12

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 2 (450 PE)

Consumare Vita. Con un'azione bonus, il fuoco fatuo può prendere a bersaglio una creatura che può vedere entro 1,5 metri da esso e che abbia 0 punti ferita e sia ancora in vita. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 contro questa magia o morire. Se il bersaglio muore, il fuoco fatuo recupera 10 (3d6) punti ferita.

Effimero. Il fuoco fatuo non può indossare né trasportare nulla.

Illuminazione Variabile. Il fuoco fatuo promana luce intensa in un raggio da 1,5 a 6 metri e luce fioca per un numero di metri aggiuntivi pari al raggio scelto. Il fuoco fatuo può modificare questo raggio con un'azione bonus.

Movimento Incorporeo. Il fuoco fatuo può muoversi attraverso altre creature e oggetti come se fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il suo turno all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il fuoco fatuo non ha bisogno di aria, cibo o bevande.

Azioni

Scossa. Attacco con *incantesimo in mischia*: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d8) danni da fulmine.

Invisibilità. Il fuoco fatuo e la sua luce diventano magicamente invisibili finché non attacca o usa Consumare Vita, o finché la sua concentrazione non termina (come se si stesse concentrando su di un incantesimo).

Fustigatore

Grande mostruosità, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 3 m, scalata 3 m
Abilità Furtività +5, Percezione +6
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 16
Linguaggi -
Sfida 5 (1.800 PE)

Falso Aspetto. Quando il fustigatore rimane immobile, è indistinguibile da una normale formazione rocciosa, come una stalagmite.

Scalare come Ragno. Il fustigatore può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Vitici Afferranti. Il fustigatore può avere fino a sei vitici alla volta. Ogni viticcio può essere attaccato (CA 20; 10 punti ferita; immunità ai danni psichici e da veleno). Distruggere un viticcio non infligge danni al fustigatore, che può produrre un viticcio di rimpiazzo nel suo prossimo turno. Un viticcio può essere anche rotto se una creatura effettua un'azione e riesce una prova di Forza CD 15 contro di esso.

Azioni

Multiattacco. Il fustigatore può effettuare quattro attacchi con i suoi vitici, usare avvolgere e effettuare un attacco con il morso.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (4d8 + 4) danni perforanti.

Viticcio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 15 m, una creatura.
Colpisce: Il bersaglio è afferrato (CD 15 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato e ha svantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza, mentre il fustigatore non può usare lo stesso viticcio contro un altro bersaglio.

Avvolgere. Il fustigatore trascina le creature afferrate da lui di 7,5 metri verso di lui.

Gargoyle

Media elementale, caotico malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Velocità 9 m, volo 18 m
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, pietrificato, sfinimento
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Terran
Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Mentre la gargoyle rimane immobile, è indistinguibile da una statua inanimata.

Natura Elementale. Una gargoyle non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La gargoyle effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Geni Djinni

Grande elementale, caotico buono

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 15 (+2)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 161 (14d10 + 84)
Velocità 9 m, volo 27 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +7, Carisma +9
Immunità al Danno fulmine, tuono
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 13
Linguaggi Auran
Sfida 11 (7.200 PE)

Decesso Elementale. Se il djinni muore, il suo corpo si disintegra in una brezza calda, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il djinni stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato del djinni è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del bene e del male, individuazione del magico, onda tonante*

3/giorno ciascuno: *camminare nel vento, creare cibo e acqua* (può creare vino al posto dell'acqua), *linguaggi*

1/giorno ciascuno: *creazione, evoca elementali* (solo elementale dell'aria), *forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. Il djinni effettua tre attacchi di scimitarra.

Scimitarra. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine o tuono (a scelta del gin).

Creare Turbine. Un cilindro d'aria turbinante di 1,5 metri di raggio e alto 9 metri si forma magicamente in un punto visibile al djinni entro 36 metri da esso. Il turbine resta finché il djinni mantiene la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Qualsiasi creatura salvo il djinni che entri nel turbine deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 18 o restare intralciata da esso. Il djinni può muovere il turbine di massimo 18 metri con un'azione, e le creature intralciate dal turbine si muovono con esso. Il turbine termina se il djinni lo perde di vista.

Una creatura può usare la sua azione per liberare una creatura intralciata dal turbine, compresa se stessa, riuscendo una prova di Forza CD 18. Se la prova riesce, la creatura non è più intralciata e si sposta nello spazio più vicino all'esterno del turbine.

Efreeti

Grande elementale, legale malvagio

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 24 (+7)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Velocità 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Intelligenza +7, Saggezza +6, Carisma +7
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 12
Linguaggi Ignan
Sfida 11 (7.200 PE)

Decesso Elementale. Se l'efreeti muore, il suo corpo si disintegra in un lampo di fuoco e uno sbuffo di fumo, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che l'efreeti stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dell'efreeti è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 a colpire con attacchi da incantesimo). Può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuazione del magico*

3/giorno ciascuno: *ingrandire/ridurre, linguaggi*

1/giorno ciascuno: *evoca elementali* (solo elementale del fuoco), *forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, muro di fuoco, spostamento planare*

Azioni

Multiattacco. L'efreeti effettua due attacchi di scimitarra o usa due volte Scagliare Fiamma.

Scimitarra. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Scagliare Fiamma. Attacco con arma a Distanza: +7 a colpire, gittata 36 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (5d6) danni da fuoco.

Ghoul Ghast

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m
Resistenze al Danno necrotico
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, sfinimento
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Comune
Sfida 2 (450 PE)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal ghast deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la creatura è immune al Fetore del ghast per le successive 24 ore.

Ribellione allo Scacciare. Il ghast e tutti i ghoul entro 9 metri da esso hanno vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

Artigli. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un non morto, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Morso. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Ghoul

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 9 m
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, sfinimento
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Comune
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Artigli. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un elfo o un non morto, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Morso. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Giganti

Gigante di Collina

Enorme gigante, caotico malvagio

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 105 (10d12 + 40)
Velocità 12 m
Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +8 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni contundenti.

Gigante del Fuoco

Enorme gigante, legale malvagio

FORZA 25 (+7)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 23 (+6)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)
Punti Ferita 162 (13d12 + 78)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +10, Carisma +5
Abilità Atletica +11, Percezione +6
Immunità ai Danni fuoco
Sensi Percezione passiva 16
Linguaggi Gigante
Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. Attacco con arma da mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (6d6 + 7) danni taglienti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +11 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Gigante del Gelo

Enorme gigante, neutrale malvagio

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 15 (armatura composita)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Costituzione +8, Saggezza +3, Carisma +4
Abilità Atletica +9, Percezione +3
Immunità ai Danni freddo
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Gigante
Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con l'ascia bipenne.

Ascia Bipenne. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 25 (3d12 + 6) danni taglienti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +9 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Gigante delle Nuvole

Enorme gigante, neutrale buono (50%) o neutrale malvagio (50%)

FORZA 27 (+8)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Costituzione +10, Saggezza +7, Carisma +7
Abilità Intuizione +7, Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma. Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:
A volontà: *individuazione del magico, luce, nube di nebbia*
3/giorno ciascuno: *caduta morbida, passo nebbioso, telecinesi*
1/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, forma gassosa*

Olfatto Affinato. Il gigante ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con la morning star.

Morning star. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni perforanti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +12 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (4d10 + 8) danni contundenti.

Gigante di Pietra

Enorme gigante, neutrale

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +8, Carisma +4
Abilità Atletica +12, Percezione +4
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Gigante
Sfida 7 (2.900 PE)

Mimetismo di Pietra. Il gigante ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con il randello pesante.

Randello Pesante. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +9 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 17 o cadere prona.

Reazioni

Afferrare Sassi. Se un sasso o un simile oggetto viene scagliato al gigante, il gigante può, riuscendo un tiro salvezza di Destrezza CD 10, afferrare il proiettile e non subire danni contundenti da esso.

Gigante delle Tempeste

Enorme gigante, caotico buono

FORZA 29 (+9)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura di scaglie)
Punti Ferita 230 (20d12 + 100)
Velocità 15 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza Forza +14, Costituzione +10, Saggezza +9, Carisma +9
Abilità Arcano +8, Atletica +14, Percezione +9, Storia +8
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno fulmine, tuono
Sensi Percezione passiva 19
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 13 (10.000 PE)

Anfibio. Il gigante può respirare aria e acqua.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del gigante è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17). Il gigante può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *caduta controllata, individuazione del magico, levitazione, luce*
3/giorno ciascuno: *controllare tempo atmosferico, respirare sott'acqua*

Azioni

Multiattacco. Il gigante effettua due attacchi con lo spadone.

Spadone. Attacco con arma da mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +14 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 35 (4d12 + 9) danni contundenti.

Colpo Fulminante (Ricarica 5-6). Il gigante scaglia una folgore magica ad un punto visibile entro 150 metri da sé. Ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 17, subendo 54 (12d8) danni da fulmine se lo fallisce, o la metà se lo supera.

Gnoll

Media umanoide (gnoll), caotico malvagio

FORZA 14 (+2)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 6 (-2)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Gnoll

Sfida 1/2 (100 PE)

Rabbia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco da mischia durante il proprio turno, può svolgere un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco di morso.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Lancia. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +3 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Gnomo delle Profondità (Svirfneblin)

Piccola umanoide (gnomo), neutrale buono

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 14 (+2)

INTELLIGENZA 12 (+1)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)

Punti Ferita 16 (3d6 + 6)

Velocità 6 m

Abilità Furtività +4, Indagare +3, Percezione +2

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 12

Linguaggi Gnomesco, Sottocomune, Terran

Sfida 1/2 (100 PE)

Astuzia Gnomesca. Lo gnomo ha vantaggio ai tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Camuffamento di Pietra. Lo gnomo ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dello gnomo è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza 11). Lo gnomo può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *anti-individuazione* (personale)

1/giorno ciascuno: *camuffare sé stesso*, *cecità/sordità*, *sfocatura*

Azioni

Piccone da Guerra. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Dardo Avvelenato. Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Golem

Golem di Argilla

Grande costruito, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 133 (14d10 + 56)

Velocità 6 m

Immunità al Danno acido, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 9 (5.000 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 60 punti ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo turno mentre è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che può vedere. Se non c'è nessuna creatura abbastanza vicina da muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, con preferenza per gli oggetti più piccoli di lui. Una volta che il golem è andato in berserk, continuerà ad esserlo finché non viene distrutto o recupera tutti i suoi punti ferita.

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento dell'Acido. Ogni volta che il golem è vittima di danni da acido, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di punti ferita.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio muore se l'attacco riduce i suoi punti ferita massimi a 0. La riduzione resta finché non viene rimossa dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Velocità (Ricarica 5-6). Fino al termine del suo prossimo turno, il golem ottiene un bonus magico di +2 alla CA, ha vantaggio ai tiri salvezza di Destrezza, e può usare gli attacchi di schianto come azione bonus.

Golem di Carne

Media costruito, neutrale

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 9

Punti Ferita 93 (11d8 + 44)

Velocità 9 m

Immunità al Danno fulmine, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 5 (1.800 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 40 punti ferita o meno, tira un d6. Se ottieni 6, il golem va in berserk. Durante ogni suo turno mentre è in berserk, il golem attacca la creatura più vicina che possa vedere. Se non c'è nessuna creatura abbastanza vicina da muoversi e attaccarla, il golem attacca un oggetto, con preferenza per gli oggetti più piccoli di lui. Una volta che il golem è andato in berserk, continuerà ad esserlo finché non viene distrutto o recupera tutti i suoi punti ferita.

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento dei Fulmini. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fulmine, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di punti ferita.

Avversione al Fuoco. Se il golem subisce danni da fuoco, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità fino alla fine del suo prossimo turno.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Golem di Ferro

Grande costruito, disallineato

FORZA 24 (+7)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 210 (20d10 + 100)

Velocità 9 m

Immunità al Danno fuoco, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 10

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 16 (15.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Assorbimento del Fuoco. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fuoco, non subisce danni ma invece recupera un pari numero di punti ferita.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi da mischia.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Spada. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 23 (3d10 + 7) danni taglienti.

Soffio Velenoso (Ricarica 6). Il golem esala un gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 19, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Golem di Pietra

Grande costruito, disallineato

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Velocità 9 m

Immunità al Danno psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 10

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 10 (5.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi del golem sono magici.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. Il golem ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Lentezza (Ricarica 5-6). Il golem prende a bersaglio una o più creature entro 3 metri da lui e che possa vedere. Ciascun bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 17 contro questa magia. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio non può usare reazioni, ha la velocità dimezzata, e durante il proprio turno non può effettuare più di un attacco. Inoltre, durante il proprio turno il bersaglio può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti durano per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé, in caso di successo.

Gorgone

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 114 (12d10 + 48)

Velocità 12 m

Abilità Percezione +4

Immunità alle Condizioni Pietrificato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14

Linguaggi -

Sfida 5 (1.800 PE)

Carica Travolgente. Se la gorgone si muove di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 16 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la gorgone può effettuare un attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (2d12 + 5) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Soffio Pietrificante (Ricarica 5-6). La gorgone esala un gas pietrificante in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio inizia a trasformarsi in pietra ed è intralciato. Il bersaglio intralciato deve ripetere il tiro salvezza al termine del suo prossimo turno. Se lo riesce, l'effetto sul bersaglio ha termine. Se lo fallisce, il bersaglio è pietrificato finché non viene liberato dall'incantesimo *ripristino superiore* o simile magia.

Grick

Media mostruosità, neutrale

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 27 (6d8)

Velocità 9 m, scalata 9 m

Resistenza al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Camuffamento di Pietra. Il grick ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi su terreno roccioso.

Azioni

Multiattacco. Il grick effettua un attacco con i suoi tentacoli. Se l'attacco colpisce, il grick può effettuare un attacco di becco contro lo stesso bersaglio.

Tentacoli. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Becco. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Grifone

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 9 m, volo 24 m
Abilità Percezione +5
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 15
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Vista Affinata. Il grifone ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il grifone effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Becco. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Grimlock

Media umanoide (grimlock), neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Abilità Atletica +5, Furtività +3, Percezione +3
Immunità alle Condizioni accecato
Sensi vista cieca 9 m o 3 m se assordato (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 13
Linguaggi Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Camuffamento di Pietra. Il grimlock ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondere su terreni rocciosi.

Sensi Ciechi. Il grimlock non può usare la vista cieca mentre è assordato e non può fiutare.

Olfatto e Udito Affinati. Il grimlock ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Randello d'Osso Appuntito. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni perforanti.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +3 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Guardiano Protettore

Grande costruito, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Velocità 9 m
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento, spaventato
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 10
Linguaggi comprende i comandi forniti in qualsiasi lingua ma non può parlare
Sfida 7 (2.900 PE)

Accumulare Incantesimi. Un incantatore che indossi l'amuleto del guardiano protettore può far sì che il guardiano accumuli un incantesimo di 4° livello o più basso. Per farlo, l'incantatore deve lanciare l'incantesimo sul guardiano. L'incantesimo non ha effetto ma viene accumulato all'interno del guardiano. Quando gli viene comandato di farlo da chi indossa l'amuleto o si presenta una situazione predeterminata dall'incantatore, il guardiano lancia l'incantesimo accumulato con tutti i parametri predisposti dall'incantatore originale, senza bisogno di componenti. Quando l'incantesimo viene lanciato o qualsiasi nuovo incantesimo viene accumulato, tutti gli incantesimi precedentemente accumulati vengono persi.

Natura di Costrutto. Il guardiano non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 punti ferita all'inizio del proprio turno se ne possiede ancora almeno 1.

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente ad un amuleto. Finché il guardiano e l'amuleto sono sullo stesso piano di esistenza, chi indossa l'amuleto può richiamare telepaticamente il guardiano perché lo raggiunga, e il guardiano saprà la distanza e la direzione in cui si trova l'amuleto. Se il guardiano si trova entro 18 metri da chi indossa l'amuleto, metà dei danni subiti da chi lo indossa (arrotondati per difetto) vengono trasferiti al guardiano. Se l'amuleto viene distrutto, il guardiano è inabile finché non viene creato un amuleto di rimpiazzo. L'amuleto del guardiano può essere soggetto ad un attacco diretto qualora non sia indossato o trasportato da nessuno. Ha CA 10, 10 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Costruire un amuleto richiede 1 settimana e costa 10.000 mo in componenti.

Azioni

Multiattacco. Il golem effettua due attacchi di pugno.

Pugno. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Reazioni

Scudo. Quando una creatura attacca chi indossa l'amuleto del guardiano, il guardiano conferisce un bonus di +2 alla sua CA, se entro 1,5 metri dal suo controllore.

Hobgoblin

Media umanoide (goblinoid), legale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 18 (armatura di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Comune, Goblin
Sfida 1/2 (100 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 7 (2d6) danni aggiuntivi ad una creatura che colpisce con un attacco con arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia inabile.

Azioni

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti o 6 (1d10 + 1) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +3 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Idra

Enorme mostruosità, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 172 (15d12 + 75)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

Abilità Percezione +6

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 16

Linguaggi -

Sfida 8 (3.900 PE)

Teste Multiple. L'idra ha cinque teste. Finché ha più di una testa, l'idra ha vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni accecata, affascinata, assordata, spaventata, stordita o svenuta.

Ogni volta che l'idra subisce 25 o più danni in un singolo turno, una delle sue teste muore. Se tutte le teste muoiono, anche l'idra muore.

Al termine del suo turno, l'idra ricresce due teste per ciascuna delle sue teste uccise dal suo ultimo turno, a meno che non abbia subito danno da fuoco dal suo ultimo turno. L'idra recupera 10 punti ferita per ogni testa ricresciuta in questo modo.

Teste Reattive. Per ogni testa posseduta oltre la prima, l'idra riceve una reazione extra che può essere usata solo per compiere attacchi di opportunità.

Trattenere il Fiato. L'idra può trattenere il fiato per 1 ora.

Veglia. Mentre l'idra dorme, almeno una delle sue teste resta sveglia.

Azioni

Multiattacco. L'idra effettua tanti attacchi di morso quante sono le sue teste.

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Ippogrifo

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Velocità 12 m, volo 18 m

Abilità Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Vista Affinata. L'ippogrifo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'ippogrifo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Becco. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Kraken

Mastodontica mostruosità (titano), caotico malvagio

FORZA 30 (+10)

DESTREZZA 11 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 22 (+6)

SAGGEZZA 18 (+4)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 472 (27d20 + 189)

Velocità 6 m, nuoto 18 m

Tiri Salvezza Forza +17, Destrezza +7, Costituzione +14,

Intelligenza +13, Saggezza +11

Immunità al Danno fulmine; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni paralizzato, spaventato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 14

Linguaggi comprende Abissale, Celestiale, Infernale e

Primordiale ma non può parlare, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

Anfibio. Il kraken può respirare aria e acqua.

Libertà di Movimento. Il kraken ignora i terreni difficili, e gli effetti magici non possono ridurne la velocità o far sì che diventi intralciato. Può spendere 1,5 metri di movimento per liberarsi dalle restrizioni non magiche o dall'essere afferrato.

Mostro d'Assedio. Il kraken infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Multiattacco. Il kraken effettua tre attacchi di tentacolo, ciascuno dei quali può essere rimpiazzato da un uso di Fiondare.

Morso. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 23 (3d8 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore afferrato dal kraken, quella creatura viene inghiottita, e l'afferrare ha termine. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il kraken deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 25 o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken. Se il kraken muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. Attacco con arma da mischia: +17 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d6 + 10) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 18 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato. Il kraken ha dieci tentacoli, ciascuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Fiondare. Un oggetto impugnato o una creatura afferrata dal kraken, di taglia Grande o inferiore viene lanciato di 18 metri in una direzione casuale e gettata prona. Se il bersaglio lanciato colpisce una superficie solida, subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri percorsi. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 18 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Tempesta di Fulmini. Il kraken crea magicamente tre saette di energia, ciascuna delle quali può colpire un bersaglio entro 36 metri e che il kraken possa vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 23, e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce.

Azioni Leggendarie

Il kraken può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il kraken recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Tentacolo o Fiondare. Il kraken effettua un attacco di tentacolo o usa Fiondare.

Nube di Inchiostro (Costa 3 Azioni). Mentre si trova sott'acqua, il kraken espelle una nube di inchiostro con un raggio di 18 metri. La nube si propaga intorno agli angoli, e quell'area è oscurata pesantemente per tutte le creature tranne il kraken.

Ciascuna creatura a parte il kraken che termini il suo turno nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 23, subendo 16 (3d10) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà se lo riesce. Una forte corrente disperde la nube, che altrimenti svanisce al termine del prossimo turno del kraken.

Tempesta di Fulmini (Costa 2 Azioni). Il kraken usa Tempesta di Fulmini.

Lamia

Grande mostuosità, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d10 + 26)

Velocità 9 m

Abilità Furtività +3, Inganno +7, Intuizione +4,

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12

Linguaggi Abissale, Comune

Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della lamia è il Carisma (CD dei tiri salvezza 13). La lamia può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffare sé stesso* (qualsiasi forma umanoide),

immagine maggiore

3/Giorno ciascuno: *charme su persone, immagine speculare,*

scrutare, suggestione

1/Giorno: *restrizione*

Azioni

Multiattacco. La lamia effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il pugnale o il Tocco Intossicante.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d10 + 3) danni taglienti.

Pugnale. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Tocco Intossicante. Attacco con incantesimo in mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è maledetto per 1 ora da questa magia. Fino al termine della maledizione, il bersaglio ha svantaggio ai tiri salvezza di Saggezza e a tutte le prove di abilità.

Lich

Media non morto, qualsiasi allineamento malvagio

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 20 (+5)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +10, Intelligenza +12, Saggezza +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, necrotico

Immunità al Danno veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento, spaventato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 19

Linguaggi Comune più altre cinque lingue

Sfida 21 (33.000 PE)

Incantesimi. Il lich è un incantatore di 18° livello. La sua caratteristica da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +3 a colpire con attacchi da incantesimo). Il lich ha preparati i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *dardo incantato, individuazione del magico, onda tonante, scudo*

2° livello (3 slot): *freccia acida, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità*

3° livello (3 slot): *animare morti, controincantesimo, dissolvi magie, palla di fuoco*

4° livello (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*

5° livello (3 slot): *nube mortale, scrutare*

6° livello (1 slot): *disintegrazione, globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *dito della morte, spostamento planare*

8° livello (1 slot): *dominare mostri, parola del potere stordire*

9° livello (1 slot): *parola del potere uccidere*

Natura Non Morta. Il lich non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il lich fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscirvi.

Resistenza allo Scacciare. Il lich ha vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Rinvigorismento. Se possiede un filatterio, il lich distrutto ottiene un nuovo corpo in 1d10 giorni, recuperando tutti i suoi punti ferita e ritornando in attività. Il nuovo corpo compare entro 1,5 metri dal filatterio.

Sacrifici di Anime. Un lich deve periodicamente nutrire di anime il suo filatterio per sostenere la magia che mantiene il suo corpo e la sua coscienza. Per farlo usa l'incantesimo *imprigionare*.

Invece di scegliere una delle normali opzioni dell'incantesimo, il lich lo impiega per intrappolare magicamente il corpo e l'anima del bersaglio all'interno del filatterio. Il filatterio deve trovarsi sullo stesso piano del lich, perché questo incantesimo funzioni. Il filatterio di un lich può contenere solo una creatura alla volta, e *dissolvi magie* lanciato come incantesimo di 9° livello sul filatterio libera qualsiasi creatura imprigionata al suo interno. Una creatura imprigionata nel filatterio per 24 ore viene consumata e distrutta, dopodiché nulla salvo un intervento divino potrà riportarla in vita.

Un lich che dimentichi o non riesca a mantenere il suo corpo con le anime sacrificate inizia a cascare a pezzi, e potrebbe infine trasformarsi in un semilich.

Azioni

Tocco Paralizzante. Attacco con incantesimo in mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 10 (3d6) danni da freddo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18 o restare paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Leggendarie

Il lich può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il lich recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Distuggere Vita (Costa 3 Azioni). Ogni creatura ad eccezione dei non morti entro 6 metri dal lich deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18 contro questa magia, subendo 21 (6d6) danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sguardo Spaventoso (Costa 2 Azioni). Il lich fissa il suo sguardo su di una creatura visibile entro 3 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 18 contro questa magia o restare spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Se il tiro salvezza del bersaglio è riuscito o l'effetto per lui ha termine, il bersaglio è immune allo sguardo del lich per le successive 24 ore.

Tocco Paralizzante (Costa 2 Azioni). Il lich usa il suo Tocco Paralizzante.

Trucchetto. Il lich lancia un trucchetto.

Lucertoloide

Media umanoide (lucertoloide), neutrale

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 7 (-2)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

Abilità Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +5

Sensi Percezione passiva 13

Linguaggi Draconico

Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Fiato. Il lucertoloide può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il lucertoloide effettua due attacchi in mischia, ciascuno con un'arma diversa.

Giavellotto. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Randello Pesante. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Scudo Appuntito. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Mannari

Cinghiale Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale malvagio

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di cinghiale o ibrida

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 9 m (12 m in forma di cinghiale)

Abilità Percezione +2

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di cinghiale)

Sfida 4 (1.100 PE)

Carica (Solo Forma di Cinghiale o Ibrida). Se il cinghiale mannaro si muove in linea retta di almeno 4,5 metri verso un bersaglio e poi lo colpisce con le zanne durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale mannaro subisce 14 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Mutaforma. Il cinghiale mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido cinghiale-umanoide o in un cinghiale, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il cinghiale mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con le zanne.

Maglio (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Zanne (Soltanto in Forma di Cinghiale o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o venire maledetto dalla licanthropia del cinghiale mannaro.

Lupo Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), caotico malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 11 in forma umanoide, 12 (armatura naturale) in forma di lupo o ibrida

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m (12 m in forma di lupo)

Abilità Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi Percezione passiva 14

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di lupo)

Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il lupo mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido lupo-umanoide o in un lupo, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo mannaro ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Multiattacco (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Il lupo mannaro effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Artigli (Soltanto in Forma Ibrida). Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Lancia (Soltanto in Forma Umanoide). Attacco con arma da mischia o a Distanza: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti o 6 (1d8 + 2) danni perforanti se usata con due mani in un attacco di mischia.

Morso (Soltanto in Forma di Lupo o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o venire maledetto dalla licanthropia del lupo mannaro.

Orso Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di orso o ibrida

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Velocità 9 m (12 m, scalata 9 m in forma di orso o forma ibrida)

Abilità Percezione +7

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi Percezione passiva 17

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di orso)

Sfida 5 (1.800 PE)

Mutaforma. L'orso mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido orso-umanoide o in un orso, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto Affinato. L'orso mannaro ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. In forma di orso, l'orso mannaro effettua due attacchi di artiglio. In forma umanoide, effettua due attacchi di ascia bipenne. In forma ibrida, può attaccare come un orso o un umanoide.

Artiglio (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 2) danni taglienti.

Ascia Bipenne (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o venir maledetto dalla licanthropia dell'orso mannaro.

Ratto Mannaro

Media umanoide (umano, mutaforma), legale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

Abilità Furtività +4, Percezione +2

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi scurovisione 18 m (solo in forma di ratto), Percezione passiva 12

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di ratto)

Sfida 2 (450 PE)

Mutaforma. Il ratto mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido ratto-umanoide o in un ratto, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto Affinato. Il ratto mannaro ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il ratto mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con il morso.

Spada Corta (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestra a mano (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Morso (Soltanto in Forma di Ratto o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o venir maledetto dalla licanthropia del ratto mannaro.

Tigre Mannara

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 120 (16d8 + 48)

Velocità 9 m (12 m in forma di tigre)

Abilità Furtività +4, Percezione +5

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 15

Linguaggi Comune (non può parlare in forma di tigre)

Sfida 4 (1.1100 PE)

Balzo. Se la tigre mannara si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre mannara può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Mutaforma. La tigre mannara può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido tigre-umanoide o in una tigre, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto e Udito Affinato. La tigre mannara ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto e udito.

Azioni

Multiattacco (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). In forma umanoide, la tigre mannara effettua due attacchi di scimitarra o due attacchi di arco lungo. In forma ibrida, può attaccare come un umanoide o effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o venir maledetto dalla licanthropia della tigre mannara.

Scimitarra (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Manticora

Grande mostruosità, legale malvagio

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 68 (8d10 + 24)

Velocità 9 m, volo 15 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Comune

Sfida 3 (700 PE)

Ricrescere Spine della Coda. La manticora possiede ventiquattro spine nella coda. Le spine usate ricrescono quando la manticora termina un riposo lungo.

Azioni

Multiattacco. La manticora effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o tre con le spine della coda.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Spine della Coda. Attacco con arma a Distanza: +5 a colpire, gittata 30/60 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Manto Assassino

Grande aberrazione, caotico neutrale

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 78 (12d10 + 12)

Velocità 3 m, volo 12 m

Abilità Furtività +5

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

Linguaggi Parlata delle Profondità, Sottocomune

Sfida 8 (3.900 PE)

Falso Aspetto. Mentre il manto assassino resta immobile senza esporre la parte inferiore del corpo, è indistinguibile da un manto di pelle nera.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il manto assassino ha svantaggio ai tiri per colpire, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Trasferimento di Danno. Mentre è appiccicato ad una creatura, il manto assassino subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti (arrotondare per difetto), e la creatura vittima del manto assassino subisce l'altra metà.

Azioni

Multiattacco. Il manto assassino effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti, e se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, il manto assassino vi si appiccica. Se il manto assassino ha vantaggio contro il bersaglio, si appiccica alla sua testa e il bersaglio è accecato e impossibilitato a respirare finché il manto assassino vi rimane appiccicato. Mentre è appiccicato il manto assassino può effettuare questo attacco solo contro il bersaglio e ha vantaggio al tiro per colpire. Il manto assassino può staccarsi spendendo 1,5 metri di movimento. Una creatura, compreso il bersaglio, può effettuare la sua azione per staccare il manto assassino riuscendo una prova di Forza CD 16.

Coda. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Apparizioni (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Qualora non si trovi sotto luce intensa, il manto assassino crea tre duplicati illusori di sé stesso, che si muovono assieme ad esso e ne imitano le azioni, scambiandosi di posizione per rendere impossibile capire quale sia il reale manto assassino. Se l'originale si trova in un'area di luce intensa, i duplicati svaniscono.

Ogniqualevolta una creatura prenda a bersaglio il manto assassino con un attacco o un incantesimo nocivo mentre sono ancora presenti dei duplicati, quella creatura determina casualmente se prende a bersaglio il manto assassino o uno dei duplicati. Una creatura che non possa vedere o che si affida a sensi diversi dalla vista ignora questo effetto magico.

Un duplicato possiede la CA e usa i tiri salvezza del manto assassino. Se un attacco colpisce un duplicato, o se un duplicato fallisce un tiro salvezza contro un effetto che infligge danni, svanisce.

Gemito. Ogni creatura entro 18 metri dal manto assassino, che possa udire il suo gemito e che non sia un'aberrazione, deve riuscire un tiro

salvezza di Saggezza CD 13 o essere spaventata fino al termine del prossimo turno del manto assassino. Se il tiro salvezza della creatura riesce, la creatura è immune al gemito del manto assassino per le successive 24 ore.

Mantoscuro

Piccola mostruosità, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 3 m, volo 9 m
Abilità Furtività +3
Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PE)

Ecocolocazione. Il mantoscuro non può usare la vista cieca se assordato.

Falso Aspetto. Mentre il mantoscuro rimane immobile, è indistinguibile da una formazione rocciosa come una stalattite o una stalagmite.

Azioni

Spaccare. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti e il mantoscuro si appiccica alla creatura. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore il mantoscuro ha vantaggio al tiro per colpire, si appiccica avvolgendo la testa del bersaglio, che è accecato e impossibilitato a respirare finché il mantoscuro resta appiccicato in questo modo.

Mentre è appiccicato al bersaglio, il mantoscuro non può attaccare nessun'altra creatura salvo il bersaglio, ma ha vantaggio ai suoi tiri per colpire. La velocità del mantoscuro diventa 0 e non può trarre beneficio da nessun bonus alla velocità, muovendosi assieme al bersaglio.

Una creatura può staccare il mantoscuro con un'azione e riuscendo una prova di Forza CD 13. Durante il suo turno, il mantoscuro può staccarsi dal bersaglio da solo usando 1,5 metri di movimento.

Aura di Oscurità (1/Giorno). Un'oscurità magica con 4,5 metri di raggio si estende dal mantoscuro, muovendosi con esso, e propagandosi oltre gli angoli. L'oscurità permane finché il mantoscuro mantiene la concentrazione, massimo 10 minuti (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). La scurovisione non può penetrare questa oscurità, né essa può essere rischiarata da alcuna luce naturale. Se qualsiasi parte dell'oscurità si sovrappone ad un'area di luce generata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che sta creando la luce viene dissolto.

Medusa

Media mostruosità, legale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (17d8 + 51)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +5, Inganno +5, Intuizione +4, Percezione +4
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Comune
Sfida 6 (2.300 PE)

Sguardo Pietrificante. Se una creatura comincia il suo turno entro 9 metri da una medusa di cui possa vedere gli occhi, la medusa, qualora la non sia inabile e possa vedere a sua volta la creatura, può obbligarla ad effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 14. Se la creatura fallisce il tiro salvezza di 5 o più, viene pietrificata all'istante, altrimenti inizia magicamente a trasformarsi in pietra ed è intralciata. La creatura intralciata deve ripetere il tiro salvezza al termine del suo prossimo turno. Se lo riesce, l'effetto termina. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ristorare superiore* o altra magia.

Una creatura che non sia sorpresa può distogliere lo sguardo per evitare il tiro salvezza all'inizio del proprio turno. In quel caso, non potrà vedere la medusa fino all'inizio del suo prossimo turno, quando potrà distogliere nuovamente lo sguardo. Se nel frattempo dovesse guardare la medusa, dovrebbe immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Se la medusa vede il suo riflesso su di una superficie riflettente entro 9 metri da lei in un'area di luce intensa, a causa della propria maledizione subirà gli effetti del suo stesso sguardo.

Azioni

Multiattacco. La medusa effettua tre attacchi – uno con i capelli serpentinei e due con la spada corta – o due attacchi a distanza con l'arco lungo.

Capelli Serpentinei. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 14 (4d6) danni da veleno.

Spada Corta. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. *Attacco con arma a Distanza:* +5 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Mefiti

Mefito di Ghiaccio

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 7 (-2)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 9 (-1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 21 (6d6)

Velocità 9 m, volo 9 m

Abilità Furtività +3, Percezione +2

Vulnerabilità ai Danni contundenti, fuoco

Immunità ai Danni freddo, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12

Linguaggi Aquan, Auran

Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un ordinario frammento di ghiaccio.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può lanciare in maniera innata *nube di nebbia*, senza bisogno di componenti materiali. La sua caratteristica da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di frammenti di ghiaccio. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o subire 4 (1d8) danni taglienti in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di aria fredda. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10, subendo 5 (2d4) danni da freddo in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Mefito di Magma

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 8 (-1)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 7 (-2)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Velocità 9 m, volo 9 m

Abilità Furtività +3

Vulnerabilità ai Danni freddo

Immunità ai Danni fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Ignan, Terran

Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un'ordinaria pozza di magma.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può lanciare in maniera innata *riscaldare metallo* (CD del tiro salvezza dell'incantesimo 10), senza bisogno di componenti materiali. La sua caratteristica da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di lava. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11 o subire 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di fuoco. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Mefito di Polvere

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 17 (5d6)
Velocità 9 m, volo 9 m
Abilità Furtività +4, Percezione +2
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12
Linguaggi Auran, Terran
Sfida 1/2 (100 PE)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sonno* (CD del tiro salvezza dell'incantesimo 10), senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di polvere. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza durante ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio Accecante (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di polvere accecante. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza durante ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mefito di Vapore

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 21 (6d6)
Velocità 9 m, volo 9 m
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Aquan, Ignan
Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sfocatura*, senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in nube di vapore. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o subire 4 (1d8) danni da fuoco.

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia:* +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 2 (1d4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Vaporoso (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di vapore caldo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10, subendo 4 (1d8) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Megere

Megera Marina

Media fatato, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d8 + 21)
Velocità 9 m, nuoto 12 m
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11
Linguaggi Aquan, Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Aspetto Orripilante. Qualsiasi umanoide che inizi il suo turno entro 9 metri dalla megera e ne può vedere la vera forma deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 11. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura resta spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio se la megera è in linea di visuale, e terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza. Se il tiro salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine su di essa, la creatura è immune all'Aspetto Orripilante per le successive 24 ore. A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della megera non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo e evitare di effettuare il tiro salvezza iniziale. Fino all'inizio del suo prossimo turno, una creatura che distolga lo sguardo ha svantaggio ai tiri di attacco contro la megera.

Azioni

Artigli. Attacco in mischia con arma: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Aspetto Illusorio. La megera ricopre se stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di una creatura ripugnante all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua un'azione bonus per terminarla o se muore. I cambiamenti apportati da questo effetto non sono in grado di superare le ispezioni fisiche. Ad esempio, la megera potrebbe apparire come una creatura priva di artigli, ma una persona in contatto con le sue mani li avvertirebbe. Altrimenti, una creatura deve effettuare un'azione per ispezionare visivamente l'illusione e riuscire una prova di Intelligenza (Indagare) CD 16 per comprendere che la megera si è camuffata.

Occhiata Mortale. La megera prende a bersaglio una creatura spaventata visibile entro 9 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la megera, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 11 contro questa magia o scendere a 0 punti ferita.

Megera Notturna

Media immondo, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +6, Inganno +7, Intuizione +6, Percezione +6,
Resistenze al Danno freddo, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici non siano argentati
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 16
Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, Primordiale
Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (CD 14 per i tiri salvezza degli incantesimi, +6 a colpire con attacchi da incantesimo). La megera può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

A volontà: *dardo incantato, individuazione del magico*
2/giorno ciascuno: *raggio di indebolimento, sonno, spostamento planare* (personale)

Resistenza alla Magia. La megera ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Solo in Forma di Megera). Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Forma Eeterea. La megera entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa. Per farlo deve essere in possesso di un cuore di pietra.

Infestare Incubi (1/Giorno). Mentre si trova sul Piano Etereo, la megera entra magicamente in contatto con un umanoide addormentato che si trova sul Piano Materiale. L'incantesimo *protezione dal bene e dal male* lanciato sul bersaglio previene questo contatto, così come *cerchio magico*. Finché il contatto persiste, il bersaglio soffre di orribili visioni. Se queste visioni durano per almeno 1 ora, il bersaglio non ottiene benefici dal suo riposo, e i suoi punti ferita massimi sono ridotti di 5 (1d10). Se questo effetto riduce i punti ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e se il bersaglio era malvagio, la sua anima resta intrappolata nella *borsa delle anime* della megera. La riduzione dei punti ferita massimi del bersaglio rimane finché non viene rimossa dall'incantesimo *ristorare superiore* o simile magia.

Mutare Forma. La megera può trasformarsi magicamente in una femmina umanoide di taglia Piccola o Media, o tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Tutto l'equipaggiamento che stava trasportando o indossando non viene trasformato. Alla morte, ritorna alla sua vera forma.

Megera Verde

Media fatato, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m

Abilità Arcano +3, Furtività +3, Inganno +4, Percezione +4

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14

Linguaggi Comune, Draconico, Silvano

Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Imitazione. La megera può imitare suoni animali e voci umanoidi. Una creatura che senta questi rumori può determinare che si tratti di un'imitazione riuscendo una prova di Saggezza (Intuizione) CD 14.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato della megera è il Carisma (CD 12 per i tiri salvezza degli incantesimi). La megera può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

A volontà: *illusione minore, luci danzanti, beffa maligna*

Azioni

Artigli. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Aspetto Illusorio. La megera ricopre sé stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di un'altra creatura all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua un'azione bonus per terminarla o se muore.

I cambiamenti apportati da questo effetto non sono in grado di superare le ispezioni fisiche. Ad esempio, la megera potrebbe apparire come una creatura dalla pelle liscia, ma il contatto rivelerebbe la sua pelle ruvida. Altrimenti, una creatura deve effettuare un'azione per ispezionare visivamente l'illusione e riuscire una prova di Intelligenza (Indagare) CD 20 per comprendere che si tratta di una megera camuffata.

Passaggio Invisibile. La megera può rendersi invisibile finché non attacca o lancia un incantesimo, o finché non termina la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Mentre è invisibile, non lascia traccia fisica del suo passaggio, quindi le sue tracce possono essere seguite solo dalla magia. Tutto l'equipaggiamento che sta trasportando o indossando diventa invisibile assieme a lei.

Melme

Ameba Paglierina

Grande melma, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 8

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)

Velocità 3 m, scalata 3 m

Resistenze al Danno acido

Immunità al Danno fulmine, tagliente

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Amorfo. L'ameba può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Natura di Melma. L'ameba non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. L'ameba può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da acido.

Reazioni

Divisione. Quando un'ameba Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuove amebe che hanno almeno 10 punti ferita. Ogni nuova ameba ha un numero di punti ferita pari alla metà dell'ameba originale, arrotondati per difetto. Le nuove amebe sono di una taglia più piccola di quella originale.

Cubo Gelatinoso

Grande melma, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 3 (-4)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 6

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)

Velocità 4,5 m

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Cubo di Melma. Il cubo occupa il suo intero spazio. Le altre creature possono entrare nello spazio, ma rimangono vittima del Sommergere del cubo e hanno svantaggio al tiro salvezza. Le creature all'interno del cubo sono visibili ma godono di copertura totale.

Una creatura entro 1,5 metri dal cubo può effettuare un'azione per tirare una creatura od oggetto fuori dal cubo. Farlo richiede la riuscita di una prova di Forza CD 12, e la creatura che effettua il tentativo subisce 10 (3d6) danni da acido.

Il cubo può contenere solo una creatura Grande o un massimo di quattro creature Medie o più piccole alla volta.

Natura di Melma. Il cubo non necessita di dormire.

Trasparente. Anche quando è in piena vista, è necessario riuscire una prova di Saggezza (Percezione) CD 15 per notare un cubo che non si è mosso o non ha attaccato. Una creatura che cerchi di entrare nello spazio del cubo mentre è inconsapevole della sua presenza resta sorpresa dal cubo.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (3d6) danni da acido.

Sommergere. Il cubo si muove fino al massimo della sua velocità. Nel farlo, può entrare nello spazio di una creatura di taglia Grande o più piccola. Ogni volta che il cubo entra nello spazio di una creatura, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12.

Se il tiro salvezza riesce, la creatura può scegliere di essere spinta indietro o di lato di 1,5 metri. Una creatura che decida di non farsi spingere subisce le conseguenze di un tiro salvezza fallito.

Se il tiro salvezza fallisce, il cubo entra nello spazio della creatura, che subisce 10 (3d6) danni da acido ed è sommersa. La creatura sommersa non può respirare, è intralciata e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio del turno del cubo. Quando il cubo si muove, la creatura sommersa si muove con esso.

Una creatura sommersa può tentare di fuggire effettuando un'azione per compiere una prova di Forza CD 12. Se la riesce, la creatura sfugge e ed entra nello spazio di sua scelta entro 1,5 metri dal cubo.

Melma Grigia

Media melma, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 8

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Velocità 3 m, scalata 3 m

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. La melma può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Corrodere Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca la melma si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscono la melma, si distruggono dopo aver inflitto il danno. La melma può divorare metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Falso Aspetto. Quando la melma rimane immobile, è indistinguibile da una pozza d'olio o una pietra bagnata.

Natura di Melma. La melma non necessita di dormire.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido, e se il bersaglio sta indossando un'armatura di metallo, questa viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla CA che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua CA a 10.

Protoplasma Nero

Grande melma, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 5 (-3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 7

Punti Ferita 85 (10d10 + 30)

Velocità 6 m, scalata 6 m

Immunità al Danno acido, freddo, fulmine, tagliente

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Linguaggi -

Sfida 4 (1.100 PE)

Amorfo. Il protoplasma nero può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Forma Corrosiva. Una creatura che entri a contatto col protoplasma nero o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 4 (1d8) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o legno che colpisca il protoplasma nero si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo o legno che colpiscano il protoplasma nero, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

Il protoplasma nero può divorare legno o metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Natura di Melma. Il protoplasma nero non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. Il protoplasma nero può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Pseudopodo. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 18 (4d8) danni da acido. Inoltre, un'armatura non magica indossata dal bersaglio viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla CA che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua CA a 10.

Reazioni

Divisione. Quando un protoplasma nero di taglia Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuovi protoplasma neri di almeno 10 punti ferita ciascuno. Ogni nuovo protoplasma nero ha un numero di punti ferita pari alla metà del protoplasma nero originale, arrotondati per difetto. I nuovi protoplasmi neri sono di una taglia più piccola di quella originale.

Mezzo Drago

Modello del Mezzo Drago

Una bestia, umanoide, gigante o mostruosità può diventare un mezzo drago. Quando una creatura diventa un mezzo drago, mantiene tutte le sue statistiche eccetto come indicato di seguito.

Sensi. I mezzi draghi ottengono vista cieca con un raggio di 3 metri e scurovisione con un raggio di 18 metri.

Resistenze. Il mezzo drago ottiene resistenza ad un tipo di danno in base al suo colore.

Colore	Resistenza al Danno
Bianco o argento	freddo
Blu o bronzo	fulmine
Nero o rame	acido
Oro, ottone o rosso	fuoco
Verde	veleno

Linguaggi. I mezzi draghi parlano Draconico oltre alle lingue che già conoscono.

Gradi di Sfida. Per evitare di dover ricalcolare il grado di sfida, applicare l'archetipo solo ad una creatura che soddisfi i prerequisiti opzionali della tabella Arma a Soffio seguente. Altrimenti, usare le linee guida in fondo a questo documento per ricalcolare il grado di sfida dopo aver applicato l'archetipo.

Nuova Azione: Soffio. Il mezzo drago possiede l'arma a soffio della sua parte draconica. La taglia del mezzo drago determina come funziona questa azione.

Taglia	Soffio	Prerequisito Opzionale
Grande o meno	Come un cucciolo	Sfida 2 o più
Enorme	Come un drago giovane	Sfida 7 o più
Mastodontica	Come un drago adulto	Sfida 8 o più

Mezzo Drago Rosso Veterano

Media umanoide (umano), qualsiasi allineamento

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m
Abilità Atletica +5, Percezione +2
Resistenze al Danno fuoco
Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 12
Linguaggi Comune, Draconico
Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha estratto una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Spada Corta. Attacco con arma da mischia +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. Attacco con arma a Distanza: +3 a colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il veterano esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15 e subire 24 (7d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Mimic

Media mostruosa (mutaforma), neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 4,5 m
Abilità Furtività +5
Immunità al Danno acido
Immunità alle Condizioni prono
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11
Linguaggi -
Sfida 2 (450 PE)

Aderente (Solo Forma di Oggetto). Il mimic aderisce a qualsiasi cosa con cui entri in contatto. Una creatura di taglia Enorme o inferiore a cui il mimic aderisce è considerata afferrata da esso (CD 13 per fuggire). Le prove di caratteristica effettuare per fuggire da questo afferrare hanno svantaggio.

Afferratore. Il mimic ha vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura da esso afferrata.

Falso Aspetto (Solo Forma di Oggetto). Mentre il mimic rimane immobile, è indistinguibile da un comune oggetto.

Mutaforma. Il mimic può usare la sua azione per trasformarsi in un oggetto, o per tornare alla sua vera forma amorfa. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non si trasforma. Alla morte ritorna al suo vero aspetto.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

Pseudopodo. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Se il mimic è in forma di oggetto, il bersaglio è vittima del tratto Aderente.

Minotauro

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 76 (9d10 + 27)

Velocità 12 m

Abilità Percezione +7

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 17

Linguaggi Abissale

Sfida 3 (700 PE)

Carica. Se il minotauro si muove di almeno 3 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o venire spinto via fino a 3 metri di distanza e cadere prono.

Incauto. All'inizio del suo turno, il minotauro può ottenere vantaggio su tutti i tiri per colpire con armi da mischia effettuati durante quel turno, ma i tiri per colpire contro di esso hanno vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ricordare Labirinto. Il minotauro può ricordare perfettamente qualsiasi tragitto abbia percorso.

Azioni

Ascia Bipenne. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Mummie

Mummia

Media non morto, legale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 6 m

Tiri Salvezza Saggezza +2

Vulnerabilità al Danno fuoco

Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare la sua Occhiata Temibile ed effettuare un attacco con il pugno putrefacente.

Pugno Putrefacente. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti più 10 (3d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare punti ferita, e i suoi punti ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i punti ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 11 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo turno della mummia. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il tiro salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Mummia Sovrana

Media non morto, legale malvagio

FORZA 18 (+4)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 18 (+4)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d8 + 39)

Velocità 6 m

Tiri Salvezza Costituzione +8, Intelligenza +5, Saggezza +9, Carisma +8

Abilità Religione +5, Storia +5

Vulnerabilità al Danno fuoco

Immunità al Danno necrotico, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 15 (13.000 PE)

Cuore della Mummia Sovrana. Come parte del rituale che crea una mummia sovrana, il cuore e le viscere della creatura vengono rimossi dal cadavere e piazzati all'interno di contenitori sigillati. Questi contenitori sono di solito fatti in pietra o ceramica, incisi o dipinti con geroglifici religiosi.

Finché il suo cuore avvizzito rimane intatto, la mummia sovrana non può essere permanentemente distrutta. Quando scende a 0 punti ferita, la mummia sovrana si riduce in polvere e si riforma a piena forza 24 ore più tardi, riemergendo dalla polvere in prossimità della giara sigillata che contiene il suo cuore. Per impedire che una mummia sovrana si riformi e distruggerla una volta per tutte, bisogna ridurne il cuore in cenere. Per questo motivo, la mummia sovrana di solito tiene il cuore e le viscere nascoste all'interno di una tomba nascosta.

Il cuore della mummia sovrana ha CA 5, 25 punti ferita e immunità a tutti i danni eccetto il fuoco.

Incantesimi. La mummia è un incantatore di 10° livello. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). La mummia ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comando, dardo tracciante, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persone, silenzio*

3° livello (3 slot): *animare morti, dissolvi magie*

4° livello (3 slot): *divinazione, guardiano della fede*

5° livello (2 slot): *contagio, piaga degli insetti*

6° livello (1 slot): *ferire*

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. La mummia sovrana ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rinvigorimento. Una mummia sovrana forma un nuovo corpo entro 24 ore se il suo cuore resta intatto, recuperando tutti i punti ferita e potendo agire nuovamente. Il nuovo corpo compare entro 1,5 metri dal cuore della mummia sovrana.

Azioni

Multiattacco. La mummia può usare la sua Occhiata Temibile ed effettuare un attacco con il pugno putrefacente.

Pugno Putrefacente. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 21 (6d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare punti ferita, e i suoi punti ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i punti ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovere maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo turno della mummia. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il tiro salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Azioni Leggendarie

La mummia sovrana può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. La mummia sovrana recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attaccare. La mummia sovrana effettua un attacco con il pugno putrefacente o usa la sua Occhiata Temibile.

Incanalare Energia Negativa (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può scatenare magicamente l'energia negativa. Le creature entro 18 metri dalla mummia sovrana, comprese quelle dietro barriere o angoli, non possono recuperare punti ferita fino al termine del prossimo turno della mummia sovrana.

Parola Blasfema (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana pronuncia una parola blasfema. Ciascuna creatura, esclusi i non morti, entro 3 metri dalla mummia sovrana e che possa udire questa frase magica deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o restare stordita fino al termine del prossimo turno della mummia sovrana.

Polvere Accecante. Polvere e sabbia accecanti turbinano magicamente intorno alla mummia sovrana. Ogni creatura entro 1,5 metri dalla mummia sovrana deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o restare accecata fino al termine del prossimo turno della creatura.

Turbine di Sabbia (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può trasformarsi magicamente in un turbine di sabbia, muovendosi di massimo 18 metri, e tornando poi alla sua forma normale. Mentre è in forma di turbine, la mummia sovrana è immune a tutti i danni, e non può essere afferrata, pietrificata, gettata prona, intralciata o stordita. L'equipaggiamento indossato o trasportato dalla mummia sovrana rimane in suo possesso.

Naga

Naga Guardiano

Grande mostruosità, legale buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 19 (+4)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Destrezza +8, Costituzione +7, Intelligenza +7, Saggezza +8, Carisma +8
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Celestiale, Comune
Sfida 10 (5.900 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore di 11° livello. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per lanciare i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, riparare, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, cura ferite, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *bloccare persone, calmare emozioni*
3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, scagliare maledizione*
4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*
5° livello (2 slot): *colpo infuocato, costrizione*
6° livello (1 slot): *visione del vero*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi punti ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +8 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sputare Veleno. Attacco con arma a Distanza: +8 a colpire, gittata 4,5/9 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Naga Spirituale

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +5, Saggezza +5, Carisma +6
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12
Linguaggi Abissale, Comune
Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore di 10° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per eseguire i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *charme su persone, individuazione del magico, sonno*
2° livello (3 slot): *blocca persone, individuazione dei pensieri*
3° livello (3 slot): *fulmine, respirare sott'acqua*
4° livello (3 slot): *inaridire, porta dimensionale*
5° livello (2 slot): *dominare persone*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi punti ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 13, subendo 31 (7d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Oggetti Animati

Armatura Animata

Media costruito, disallineato

FORZA 14 (+2)

DESTREZZA 11 (+0)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 1 (-5)

SAGGEZZA 3 (-4)

CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 7,5 m

Immunità al Danno psichico, veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6

Linguaggi -

Sfida 1 (200 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'armatura rimane immobile, è indistinguibile da una normale armatura.

Suscettibilità all'Anti Magia. L'armatura è inabile se si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è bersaglio di *dissolvi magie*, l'armatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Multiattacco. L'armatura effettua due attacchi da mischia.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Spada Volante

Piccola costruito, disallineato

FORZA 12 (+1)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 1 (-5)

SAGGEZZA 5 (-3)

CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 17 (5d6)

Velocità 0 m, volo 15 m (fluttua)

Tiri Salvezza Destrezza +4

Immunità al Danno psichico, veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 7

Linguaggi -

Sfida 1/4 (50 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'arma rimane immobile e non sta volando, è indistinguibile da una normale spada.

Suscettibilità all'Anti Magia. La spada è inabile se si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è bersaglio di *dissolvi magie*, la spada deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Tappeto del Soffocamento

Grande costruito, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 3 (-4)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 33 (6d10)

Velocità 3 m

Immunità al Danno psichico, veleno

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6

Linguaggi -

Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Mentre il tappeto resta immobile, è indistinguibile da un normale tappeto.

Suscettibilità all'Anti Magia. Il tappeto è inabile mentre si trova nell'area di un *campo anti-magia*. Se è il bersaglio di *dissolvi magie*, il tappeto deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantatore o cadere privo di sensi per 1 minuto.

Trasferimento di Danno. Mentre afferra una creatura, il tappeto subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti, e la creatura afferrata dal tappeto subisce l'altra metà.

Azioni

Soffocare. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Media o inferiore.

Colpisce: La creatura è afferrata (CD 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, accecato e rischia di soffocare, ma il tappeto non può soffocare un altro bersaglio. Inoltre, all'inizio di ciascun turno del bersaglio, il bersaglio subisce 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Ogre

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura di pelle)

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Velocità 12 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 8

Linguaggi Comune, Gigante

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Randello Pesante. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Giavelotto. *Attacco con arma da mischia o a Distanza:* +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Ombra

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 12 m

Abilità Furtività +4 (+6 a luce fioca o oscurità)

Vulnerabilità al Danno radiante

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza stringersi.

Debolezza alla Luce del Sole. Mentre si trova alla luce del sole, l'ombra ha svantaggio ai tiri per colpire, le prove di abilità e i tiri salvezza.

Furtività d'Ombra. Quando si trova a luce fioca o all'oscurità, l'ombra può effettuare l'azione Nascondersi come azione bonus.

Natura Non Morta. Un'ombra non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Risucchio di Forza. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni necrotici, e il punteggio di Forza del bersaglio viene ridotto di 1d4. Il bersaglio muore se ciò riduce la sua Forza a 0. Altrimenti, la riduzione resta finché il bersaglio termina un riposo breve o lungo.

Se un umanoide non malvagio muore a causa di questo attacco, entro 1d4 ore dal suo cadavere si animerà una nuova ombra.

Omuncolo

Minuscola costruito, neutrale

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 5 (2d4)

Velocità 6 m, volo 12 m

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 10

Linguaggi comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 0 (10 PE)

Legame Telepatico. Mentre l'omuncolo si trova sullo stesso piano di esistenza del suo padrone, può comunicare magicamente al suo padrone quello che percepisce, e i due possono comunicare telepaticamente.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare avvelenato per 1 minuto. Se il tiro salvezza viene fallito di 5 o più, il bersaglio resta invece avvelenato per 5 (1d10) minuti e mentre è avvelenato in questo modo è anche privo di sensi.

Oni

Grande gigante, legale malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5
Abilità Arcano +5, Inganno +8, Percezione +4
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi Comune, Gigante
Sfida 7 (2.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'oni sono magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore dell'oni è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13). L'oni può lanciare questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *invisibilità, oscurità*

1/giorno: *charme su persone, cono di freddo, forma gassosa, sonno*

Rigenerazione. Se ha almeno 1 punto ferita, l'oni recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno.

Azioni

Multiattacco. L'oni effettua due attacchi, con gli artigli o con il falcone.

Artiglio (Solo Forma di Oni). Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Falcione. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti in forma Piccola o Media.

Mutare Forma. L'oni può trasformarsi magicamente in un umanoide Piccolo o Medio, in un gigante Grande, o tornare alla sua vera forma. A parte la taglia, le sue statistiche sono le stesse in ciascuna forma. L'unico equipaggiamento che viene trasformato è il falcone, che rimpicciolisce in modo da essere impugnato anche in forma umanoide. Se l'oni muore, ritorna alla sua vera forma, e il falcone ritorna alla sua taglia originale.

Orco

Media umanoide (orco), caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 15 (2d8 + 6)
Velocità 9 m
Abilità Intimidire +2
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Comune, Orco
Sfida 1/2 (100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino a metà della sua velocità verso una creatura ostile che possa vedere.

Azioni

Ascia Bipenne. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Giavelotto. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Orsogufu

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 59 (7d10 + 21)
Velocità 12 m
Abilità Percezione +3
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13
Linguaggi -
Sfida 3 (700 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'orsogufu ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Azioni

Multiattacco. L'orsogufu effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Becco. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Otyugh

Grande aberrazione, neutrale

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +7
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 11
Linguaggi Otyugh
Sfida 5 (1.800 PE)

Telepatia Limitata. L'otyugh può trasmettere magicamente dei semplici messaggi e immagini a qualsiasi creatura entro 36 metri da esso e che possa comprendere una lingua. Questa forma di telepatia non permette alla creatura ricevente di rispondere telepaticamente.

Azioni

Multiattacco. L'otyugh effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i tentacoli.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 contro malattia o restare avvelenato finché la malattia non viene curata. Ogni 24 ore successive, il bersaglio deve ripetere il tiro salvezza, riducendo il suo massimo di punti ferita di 5 (1d10) se lo fallisce. Se il tiro salvezza riesce, la malattia è passata. Il bersaglio muore se la malattia riduce i suoi punti ferita massimi a 0. Questa riduzione dei punti ferita massimi del personaggio, perdura finché la malattia non viene curata.

Tentacolo. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti più 4 (1d8) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per fuggire) e intralciato fino al termine dell'afferrare. L'otyugh ha due tentacoli, ciascuno dei quali può afferrare un bersaglio diverso.

Schianto di Tentacolo. L'otyugh schianta le creature afferrate dai suoi tentacoli, l'una contro l'altra o sul pavimento. Ogni creatura deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o subire 10 (2d6 + 3) danni contundenti e restare stordita fino al termine del prossimo turno dell'otyugh. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti e non è stordito.

Pegaso

Grande celestiale, caotico buono

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 59 (7d10 + 21)

Velocità 18 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Destrezza +4, Saggezza +4, Carisma +3

Abilità Percezione +6

Sensi Percezione passiva 16

Linguaggi comprende Celestiale, Comune, Elfico e Silvano ma non può parlare

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Persecutore Invisibile

Media elementale, neutrale

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 19 (+4)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 14

Punti Ferita 104 (16d8 + 32)

Velocità 15 m, volo 15 m (fluttua)

Abilità Furtività +10, Percezione +8

Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, privo di sensi, prono, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 18

Linguaggi Auran, comprende il Comune ma non lo parla

Sfida 6 (2.300 PE)

Cacciatore Infallibile. Il convocatore assegna una preda al persecutore. Il persecutore sa la direzione e la distanza a cui si trova la preda finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. Il persecutore conosce anche la posizione del suo convocatore.

Invisibilità. Il persecutore è invisibile.

Natura Elementale. Un persecutore invisibile non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Multiattacco. La persecutore effettua due attacchi di schianto.

Schianto. *Attacco con arma da mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Pseudodrago

Minuscola drago, neutrale buono

FORZA 6 (-2)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 7 (2d4 + 2)

Velocità 4,5 m, volo 18 m

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Sensi scurovisione 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 13

Linguaggi comprende il Comune e il Draconico ma non parla

Sfida 1/4 (50 PE)

Resistenza alla Magia. Lo pseudodrago ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Sensi Affinati. Lo pseudodrago ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate su vista, udito e olfatto.

Telepatia Limitata. Lo pseudodrago può comunicare semplici idee, emozioni e immagini telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri da esso che può comprendere una lingua.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare avvelenato per 1 ora. Se il risultato del tiro salvezza è 6 o meno, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché non subisce danni o un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo.

Rakshasa

Media immondo, legale malvagio

FORZA 14 (+2)

DESTREZZA 17 (+3)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 16 (+3)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 110 (13d8 + 52)

Velocità 12 m

Abilità Inganno +10, Intuizione +8

Vulnerabilità al Danno perforante di armi magiche impugnate da creatura buone

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13

Linguaggi Comune, Infernale

Sfida 13 (10.000 PE)

Immunità alla Magia Limitata. Il rakshasa è immune agli affetti o all'individuazione tramite incantesimi di 6° livello o più basso a meno che non desideri esserne soggetto. Ha vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore del rakshasa è il Carisma (CD 18 per i tiri salvezza degli incantesimi, +10 a colpire con attacchi con incantesimi). Il rakshasa può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffare sé stesso, illusione minore, individuazione dei pensieri, mano magica*

3/Giorno ciascuno: *charme su persone, immagine maggiore, individuazione del magico, invisibilità, suggestione*

1/Giorno: *dominare persone, spostamento planare, visione del vero, volare*

Azioni

Multiattacco. Il rakshasa può effettuare due attacchi di artiglieria.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti, e se il bersaglio è una creatura rimane maledetto. La maledizione magica ha effetto ogni qualvolta il bersaglio effettua un riposo breve o lungo, riempiendo i pensieri del bersaglio di immagini e sogni orribili. Il bersaglio maledetto non riceve beneficio dall'aver terminato un riposo breve o lungo. La maledizione perdura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovi maledizione* o simile magia.

Remorhaz

Enorme mostruosità, disallineato

FORZA 24 (+7)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Velocità 9 m, scavo 6 m
Immunità ai Danni freddo, fuoco
Sensi scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi -
Sfida 11 (7.200 PE)

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il remorhaz o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso, subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. Attacco in mischia con arma: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 40 (6d10 + 7) danni perforanti più 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il remorhaz non può attaccare con il morso un altro bersaglio.

Inghiottire. Il remorhaz effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce il danno da morso ed è inghiottita, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del remorhaz, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del remorhaz. Se il remorhaz subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il remorhaz deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 al termine di quel turno o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal remorhaz. Se il remorhaz muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Rugginofago

Media Mostruosità, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 12 m
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11
Linguaggi -
Sfida 1/2 (100 PE)

Fiuto del Ferro. Il rugginofago può individuare, con l'olfatto, l'esatta posizione di metalli ferrosi entro 9 metri.

Arrugginire Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca il rugginofago si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità scende fino a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo e che colpiscono il rugginofago, sono considerate distrutte dopo aver inflitto il danno.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Antenne. Il rugginofago corrode gli oggetti di metallo ferroso non magici che può vedere e si trovano entro 1,5 metri. Se l'oggetto non è indossato o trasportato, il contatto col rugginofago ne distrugge un cubo di 30 centimetri di spigolo. Se l'oggetto è indossato o trasportato da una creatura, la creatura può effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11 per evitare il contatto con il rugginofago. Se l'oggetto con cui entra in contatto è un'armatura o scudo di metallo indossati o trasportati, questi subiscono una penalità permanente e cumulativa di -1 alla CA che forniscono. Le armature ridotte a CA 10 o gli scudi che scendono ad un bonus di +0 sono distrutti. Se l'oggetto con cui entra in contatto è un'arma di metallo impugnata da qualcuno, la arrugginisce come descritto nel tratto Arrugginire Metallo.

Sahuagin

Media umanoide (sahuagin), legale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, nuoto 12 m
Abilità Percezione +5
Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 15
Linguaggi Sahuagin
Sfida 1/2 (100 PE)

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare aria e acqua, ma deve restare sommerso almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia Sanguinaria. Il sahuagin ha vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei suoi punti ferita.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente qualsiasi squalo entro 36 metri da sé, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Multiattacco. Il sahuagin può effettuare due attacchi da mischia: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

Lancia. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +3 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Morso. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Salamandra

Grande elementale, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 90 (12d10 + 24)
Velocità 9 m
Vulnerabilità al Danno freddo
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità ai Danni fuoco
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10
Linguaggi Ignan
Sfida 5 (1.800 PE)

Armi Riscaldate. Qualsiasi arma da mischia metallica che la salamandra impugni infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi per colpo (già incluso nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con la salamandra o la colpisce con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da essa subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Multiattacco. La salamandra effettua due attacchi: uno con la lancia e uno con la coda.

Coda. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco, e il bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, la salamandra può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, e la salamandra non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Lancia. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +7 a colpire, portata 1,5 m, gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Satiro

Media fatato, caotico neutrale

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 14 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 31 (7d8)

Velocità 12 m

Abilità Furtività +5, Intrattenere +6, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Linguaggi Comune, Elfico, Silvano

Sfida 1/2 (100 PE)

Resistenza alla Magia. Il satiro ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Incornata. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni contundenti.

Spada Corta. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con arma a Distanza: +5 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Scheletro

Media non morto, legale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (pezzi di armatura)

Punti Ferita 13 (2d8 + 4)

Velocità 9 m

Vulnerabilità al Danno contundente

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare

Sfida 1/4 (50 PE)

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Spada Corta. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Corto. Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Scheletro di Cavallo da Guerra

Grande non morto, legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (pezzi di bardatura)

Punti Ferita 22 (3d10 + 6)

Velocità 18 m

Vulnerabilità al Danno contundente

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi -

Sfida 1/2 (100 PE)

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Scheletro di Minotauro

Grande non morto, legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Velocità 12 m
Vulnerabilità al Danno contundente
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9
Linguaggi comprende l'Abissale ma non può parlare
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se lo scheletro di minotauro si muove di almeno 3 metri in linea retta verso il bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o venire spinto di 3 metri indietro e cadere prono.

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Ascia Bipenne. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglienti.

Incornata. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Segugio Infernale

Media immondo, legale malvagio

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (7d8 + 14)
Velocità 15 m
Abilità Percezione +5
Immunità al Danno fuoco
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 15
Linguaggi comprende l'Infernale ma non può parlare
Sfida 3 (700 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il segugio ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito od olfatto.

Tattiche di Branco. Il segugio ha vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura se almeno uno degli alleati del segugio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con arma da mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il segugio esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12, e subire 21 (6d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sfingi

Androsfinge

Grande mostruosità, legale neutrale

FORZA 22 (+6)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 20 (+5)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 18 (+4)

CARISMA 23 (+6)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 199 (19d10 + 95)

Velocità 12 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +11, Intelligenza +9, Saggezza +10

Abilità Arcano +9, Percezione +10, Religione +15

Immunità al Danno psichico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 20

Linguaggi Comune, Sfinge

Sfida 17 (18.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirne le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Saggezza (Intuizione) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno svantaggio.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 12° livello. La sua caratteristica da incantatore è la Saggezza (CD del tiro salvezza degli incantesimi 18, +10 a colpire con attacchi con incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per lanciare i suoi incantesimi. La sfinge tiene preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, salvare i morenti, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comando, individuazione del magico, individuare male e bene*

2° livello (3 slot): *ristorare inferiore, zona di verità*

3° livello (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi*

4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

5° livello (2 slot): *colpo infuocato, ristorare superiore*

6° livello (1 slot): *banchetto degli eroi*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Ruggito (3/Giorno). La sfinge emette un ruggito magico. Ogni volta che ruggisce prima di terminare un riposo lungo, il ruggito è più forte e l'effetto è diverso, come dettagliato di seguito. Ogni creatura entro 150 metri dalla sfinge è capace di udirne il ruggito deve effettuare un tiro salvezza.

Primo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza di Saggezza CD 18 resta spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Secondo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza di Saggezza CD 18 resta assordata e spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata è paralizzata e può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Terzo Ruggito. Ogni creatura effettua un tiro salvezza di Costituzione CD 18. Chi fallisce il tiro salvezza subisce 44 (8d10) danni da tuono ed è gettato prono. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni e non viene gettata prona.

Azioni Leggendarie

La sfinge può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. La sfinge recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.

Esequire un Incantesimo (Costa 3 Azioni). La sfinge lancia un incantesimo dalla lista degli incantesimi preparati, utilizzando uno slot incantesimo come di norma.

Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere, fino a 36 metri di distanza.

Ginosfinge

Grande mostruosità, legale neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 12 m, volo 18 m
Abilità Arcano +14, Percezione +9, Religione +9, Storia +14
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno psichico
Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato
Sensi visione del vero 36 m, Percezione passiva 19
Linguaggi Comune, Sfinge
Sfida 11 (7.200 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirne le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Sagghezze (Intuizione) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno svantaggio.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD del tiro salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per eseguire i suoi incantesimi. La sfinge tiene preparati i seguenti incantesimi da mago:
Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano magica, prestidigitazione*
1° livello (4 slot): *identificare, individuazione del magico, scudo*
2° livello (3 slot): *localizza oggetto, oscurità, suggestione*
3° livello (3 slot): *dissolvi magie, linguaggi, rimuovi maledizione*
4° livello (3 slot): *esilio, invisibilità superiore*
5° livello (2 slot): *conoscenza delle leggende*

Azioni

Multiattacco. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Azioni Leggendarie

La sfinge può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. La sfinge recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.
Eeguire un Incantesimo (Costa 3 Azioni). La sfinge esegue un incantesimo dalla lista degli incantesimi preparati, utilizzando uno slot incantesimo come di norma.
Teletrasporto (Costa 2 Azioni). La sfinge si teletrasporta magicamente, insieme a tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando, in uno spazio non occupato che possa vedere, fino a 36 metri di distanza.

Spiritello

Minuscola fatato, neutrale buono

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 3 m, volo 12 m
Abilità Furtività +8 (la prova è fatta con svantaggio se lo spiritello sta volando), Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Elfico, Silvano
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Arco Corto. Attacco con arma a Distanza: +6 a colpire, gittata 12 m/48 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare avvelenata per 1 minuto. Se il risultato di questo tiro salvezza è 5 o meno, il bersaglio cade privo di sensi per la stessa durata, o finché subisce danni o un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo.

Invisibilità. Lo spiritello resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che lo spiritello stia trasportando o indossando resta invisibile finché rimane in contatto con lo spiritello.

Vista del Cuore. Lo spiritello entra in contatto con una creatura e ne apprende l'attuale stato emotivo. Se il bersaglio fallisce un tiro salvezza di Costituzione CD 10, lo spiritello apprende anche l'allineamento della creatura. Celestiali, immondi e non morti falliscono automaticamente questo tiro salvezza.

Strige (Uccello Stigeo)

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 4 (-3)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 8 (-1)

CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 2 (1d4)

Velocità 3 m, volo 12 m

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 9

Linguaggi -

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Risucchio di Sangue. *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e lo strige si attacca al bersaglio. Mentre è attaccato, lo strige non attacca. Invece, all'inizio di ciascun turno dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa della perdita di sangue.

Lo strige può staccarsi spendendo 1,5 metri di movimento. Lo fa automaticamente dopo aver risucchiato 10 punti ferita dal bersaglio o alla morte del bersaglio. Una creatura, compreso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare lo strige.

Succube/Incubo

Media immondo (mutaforma), neutrale malvagio

FORZA 8 (-1)

DESTREZZA 17 (+3)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 15 (+2)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 9 m, volo 18 m

Abilità Furtività 5, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +9, Raggirare +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 15

Linguaggi Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m

Sfida 4 (1.100 PE)

Legame Telepatico. L'immondo ignora le restrizioni di raggio di azione della sua telepatia quando comunica con una creatura che ha affascinato. I due non sono neppure costretti a trovarsi sullo stesso piano di esistenza.

Mutaforma. L'immondo può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o per tornare alla sua vera forma. Senza le ali, l'immondo perde la velocità di volo. A parte la taglia e la velocità, le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Azioni

Artiglio (Solo Forma Immonda). *Attacco con arma da mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Affascinare. Un umanoide visibile all'immondo entro 9 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 15 o restare magicamente affascinato per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi verbali o telepatici dell'immondo. Se il bersaglio subisce danni o riceve un comando suicida, può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto se lo riesce. Se il bersaglio riesce il tiro salvezza contro l'effetto, o se l'effetto termina, il bersaglio è immune all'Affascinare dell'immondo per le successive 24 ore.

L'immondo può tenere affascinato solo un bersaglio alla volta. Se ne affascina un altro, l'effetto sul bersaglio precedente termina.

Bacio Risucchiante. L'immondo bacia una creatura affascinata o una creatura consenziente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15 contro questa magia, subendo 32 (5d10 + 5) danni psichici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. I punti ferita massimi del bersaglio vengono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Forma Eterea. L'immondo entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa.

Tarrasque

Mastodontica mostruosità (titano), disallineato

FORZA 30 (+10)

DESTREZZA 11 (+0)

COSTITUZIONE 30 (+10)

INTELLIGENZA 3 (-4)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 25 (armatura naturale)

Punti Ferita 676 (33d20 + 330)

Velocità 12 m

Tiri Salvezza Intelligenza +5, Saggezza +9, Carisma +9

Immunità al Danno fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato

Sensi vista cieca 36 m, Percezione passiva 10

Linguaggi -

Sfida 30 (155.000 PE)

Carapace Riflettente. Ogni volta che il tarrasque è il bersaglio di un incantesimo *dardo incantato*, un incantesimo a linea, o un incantesimo che richiede un tiro di attacco a gittata, tira un d6. Da 1 a 5, il tarrasque lo ignora. Con 6, il tarrasque lo ignora, e l'effetto viene riflesso contro l'incantatore come se fosse originato dal tarrasque, trasformando l'incantatore nel bersaglio.

Mostro d'Assedio. Il tarrasque infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il tarrasque fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Resistenza alla Magia. Il tarrasque ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. Il tarrasque può usare la sua Presenza Spaventosa. Poi effettua cinque attacchi: uno con il morso, due con gli artigli, uno con le corna, e uno con la coda. Al posto del morso può usare Inghiottire.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d8 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (4d6 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 20 o cadere prona.

Corna. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 32 (4d10 + 10) danni perforanti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +19 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 36 (4d12 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrata (CD 20 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il tarrasque non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il tarrasque effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Grande o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del tarrasque, e subisce 56 (16d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del tarrasque.

Se il tarrasque subisce 60 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il tarrasque deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 30 al termine di quel turno o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prona in uno spazio entro 3 metri dal tarrasque. Se il tarrasque muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 9 metri di movimento, uscendo prona.

Presenza Spaventosa. Ogni creatura scelta dal tarrasque, che si trovi entro 36 metri da esso e consapevole della sua presenza, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio se il tarrasque è in linea di visuale, terminando l'effetto per sé, se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del tarrasque per le successive 24 ore.

Azioni Leggendarie

Il tarrasque può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il tarrasque recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Attacco. Il tarrasque effettua un attacco di artiglio o di coda.

Masticare (Costa 2 Azioni). Il tarrasque effettua un attacco di morso o usa Inghiottire.

Muoversi. Il tarrasque si muove fino a metà della sua velocità.

Testuggine Dragona

Mastodontica drago, neutrale

FORZA 25 (+7)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)
Punti Ferita 341 (22d20 + 110)
Velocità 6 m, nuoto 12 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +11, Saggezza +7
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 11
Linguaggi Aquan, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. La testuggine dragona può respirare aria e acqua.

Azioni

Multiattacco. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli. Può effettuare un attacco di coda al posto di due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d8 + 7) danni taglienti.

Coda. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 20 o venire spinta di 3 metri lontano dalla testuggine dragona e cadere prona.

Morso. Attacco con arma da mischia: +13 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni perforanti.

Soffio di Vapore (Ricarica 5-6). La testuggine dragona esala un vapore caldo in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18 e subire 52 (15d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Trovarsi sott'acqua non dà resistenza contro questo tipo di danno.

Troll

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Velocità 9 m
Abilità Percezione +2
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12
Linguaggi Gigante
Sfida 5 (1.800 PE)

Olfatto Affinato. Il troll ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Rigenerazione. Il troll recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il troll subisce danno da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno del troll. Il troll muore solo se inizia il suo turno a 0 punti ferita e non può rigenerarsi.

Azioni

Multiattacco. Il troll può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Uomo Acquatico

Media umanoide (uomo acquatico), neutrale

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 3 m, nuoto 12 m
Abilità Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Linguaggi Aquan, Comune
Sfida 1/8 (25 PE)

Anfibio. L'uomo acquatico può respirare aria e acqua.

Azioni

Lancia. Attacco con arma da mischia o a Distanza: +2 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti, o 4 (1d8) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Uomo Albero (Treant)

Enorme pianta, caotico buono

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante
Vulnerabilità al Danno fuoco
Sensi Percezione passiva 13
Linguaggi Comune, Druidico, Elfico, Silvano
Sfida 9 (5.000 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'uomo albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

Mostro d'Assedio. L'uomo albero infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Multiattacco. L'uomo albero effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con arma da mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 16 (3d6 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con arma a Distanza: +10 a colpire, gittata 18/54 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Animare Alberi (1/Giorno). L'uomo albero anima magicamente uno o due alberi visibili entro 18 metri da lui. Questi alberi hanno le stesse statistiche dell'ent, eccetto che hanno punteggio di Intelligenza e Carisma 1 (-5), non possono parlare, e hanno solo l'opzione di attacco Schianto. Un albero animato agisce come alleato dell'uomo albero. L'albero resta per 1 giorno o finché muore; finché l'uomo albero muore o si trova più di 36 metri lontano dall'albero, o finché l'uomo albero non effettua un'azione bonus per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero prenderà radici, se possibile.

Uomo Magma (Magmin)

Piccola elementale, caotico neutrale

FORZA 7 (-2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 9 (2d6 + 2)

Velocità 9 m

Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità ai Danni fuoco

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 10

Linguaggi Ignan

Sfida 1/2 (100 PE)

Illuminazione Incendiaria. Come azione bonus, l'uomo magma può accendere o spegnere le sue fiamme. Mentre la fiamma è accesa, l'uomo magma irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Scoppio Mortale. Quando l'uomo magma muore, esplose in uno scoppio di fuoco e magma. Ogni creatura entro 3 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Gli oggetti infiammabili che non siano indossati o trasportati e che si trovino nell'area, prendono fuoco.

Azioni

Tocco. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, questi prende fuoco. Fino a che una creatura effettua un'azione per estinguere la fiamma, la creatura subisce 3 (1d6) danni da fuoco al termine di ciascun suo turno.

Unicorno

Grande celestiale, legale buono

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 67 (9d10 + 18)

Velocità 15 m

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13

Linguaggi Celestiale, Elfico, Silvano, telepatia 18 m

Sfida 5 (1.800 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'unicorno sono magici.

Carica. Se l'unicorno si muove di almeno 6 metri in linea retta verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di corno durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o cadere prono.

Incantesimi Innati. La caratteristica da incantatore innato dell'unicorno è il Carisma (CD 14 per i tiri salvezza degli incantesimi). L'unicorno può lanciare in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti:

A volontà: arte del druido, individuazione del bene e male, passare senza tracce

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni, dissolvi il bene e il male, intralciare*

Resistenza alla Magia. L'unicorno ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Multiattacco. L'unicorno effettua due attacchi: uno con gli zoccoli e uno con il corno.

Corno. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Teletrasporto (1/Giorno). L'unicorno può teletrasportare magicamente sé stesso e fino a tre altre creature consenzienti visibili entro 1,5 metri da esso, insieme a tutto l'equipaggiamento che stanno indossando o trasportando, in un luogo familiare all'unicorno, che si trova ad un massimo di 1,5 chilometri di distanza.

Tocco Guaritore (3/Giorno). L'unicorno entra a contatto tramite il corno con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 11 (2d8 + 2) punti ferita. Inoltre, il contatto rimuove tutte le malattie e neutralizza tutti i veleni che affliggono il bersaglio.

Azioni Leggendarie

L'unicorno può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. L'unicorno recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Autoguarigione (Costa 3 Azioni). L'unicorno recupera magicamente 11 (2d8 + 2) punti ferita.

Scudo Scintillante (Costa 2 Azioni). L'unicorno crea un campo magico scintillante che circonda lui o un'altra creatura visibile a lui entro 18 metri. Il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA fino al termine del prossimo turno dell'unicorno.

Zoccoli. L'unicorno effettua un attacco con gli zoccoli.

Vampiri

Vampiro

Media non morto (mutaforma), legale malvagio

FORZA 18 (+4)

DESTREZZA 18 (+4)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 144 (17d8 + 68)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +9, Saggezza +7, Carisma +9

Abilità Furtività +9, Percezione +17

Immunità al Danno necrotico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi scurovisione 36 m, Percezione passiva 17

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 13 (10.000 PE)

Mutaforma. Se il vampiro non è sotto la luce del sole o immerso in acqua corrente, può usare la sua azione per trasformarsi in un Minuscolo pipistrello, una nube di foschia Media, o per tornare alla sua vera forma.

Mentre è in forma di pipistrello, il vampiro non può parlare, la sua velocità di passeggio è 1,5 metri e ha velocità di volo 9 metri. Le sue statistiche, a parte la taglia e la velocità, sono immutate. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando si trasforma con esso, ma quello che stava trasportando viene fatto cadere a terra. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Mentre è in forma di foschia, il vampiro non può effettuare azioni, parlare o manipolare oggetti. È privo di peso, ha velocità di volo 6 metri, può fluttuare, e può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Inoltre, se in uno spazio vi passa dell'aria, la foschia può fare altrettanto senza stringersi, ma non può attraversare l'acqua. Ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza, Destrezza e Costituzione, ed è immune a tutti i danni non magici, eccetto i danni subiti dalla luce del sole.

Debolezze del Vampiro. Il vampiro ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. Il vampiro subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. Il vampiro subisce 20 danni radianti quando inizia il suo turno alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità.

Paletto nel Cuore. Se un'arma perforante fatta di legno viene ficcata nel cuore del vampiro mentre il vampiro è inabile nel suo luogo di riposo, il vampiro resta paralizzato finché il paletto non viene rimosso.

Proibizione. Il vampiro non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Fuga nella Foschia. Quando scende a 0 punti ferita al di fuori del suo luogo di riposo, il vampiro si trasforma in una nube di foschia (come per il tratto Mutaforma) invece di cadere privo di sensi, purché non sia esposto alla luce del sole o all'acqua corrente. Se non può trasformarsi, viene distrutto.

Mentre si trova a 0 punti ferita in questa forma, non può tornare alla sua forma di vampiro, e deve raggiungere il suo luogo di riposo entro 2 ore o venire distrutto. Una volta raggiunto il suo luogo di riposo, ritorna alla sua forma di vampiro. Resterà quindi paralizzato finché non avrà recuperato almeno 1 punto ferita. Dopo aver trascorso almeno 1 ora nel suo luogo di riposo a 0 punti ferita, il vampiro recupererà 1 punto ferita.

Natura Non Morta. Il vampiro non ha bisogno di aria.

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se il vampiro fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di riuscire.

Rigenerazione. Il vampiro recupera 20 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se il vampiro subisce danno radiante o danno dall'acqua sacra, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno del vampiro.

Scalare come Ragno. Il vampiro può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Multiattacco. Il vampiro può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Colpo Disarmato (Solo in Forma di Vampiro). Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, una creatura. **Colpisce:** 8 (1d8 + 4) danni contundenti. Invece di infliggere danno, il vampiro può afferrare il bersaglio (CD per fuggire 18).

Morso (Solo in Forma di Pipistrello o Vampiro). Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, una creatura consenziente o una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata. **Colpisce:** 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni necrotici. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno necrotico subito, e il vampiro recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. Questa riduzione permane finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0. Un umanoide ucciso in questo modo e poi sepolto nel terreno si rianima la notte seguente come progenie vampirica sotto il controllo del vampiro.

Affascinare. Il vampiro prende a bersaglio un umanoide entro 9 metri che può vedere. Se il bersaglio può vedere il vampiro, deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 17 contro questa magia o esserne affascinato. Il bersaglio affascinato considera il vampiro un amico fidato da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo del vampiro, prende le richieste e le azioni del vampiro nel modo più favorevole possibile, ed è un bersaglio consenziente dell'attacco con morso del vampiro. Ogni volta che il vampiro o i compagni del vampiro fanno qualcosa di nocivo al bersaglio, questi può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Altrimenti, l'effetto persiste 24 ore o finché il vampiro non viene distrutto, si trova su di un piano di esistenza diverso dal bersaglio, o effettua un'azione bonus per terminare l'effetto.

Figli della Notte (1/Giorno). Il vampiro richiama magicamente 2d4 sciami di pipistrelli o ratti, purché il sole non sia sorto. Mentre è all'esterno, il vampiro può richiamare invece 3d6 lupi. Le creature richiamate arrivano in 1d4 round, agendo da alleati del vampiro e obbedendo ai suoi comandi. Le bestie restano per 1 ora, finché il vampiro non muore, o finché non le congela con un'azione bonus.

Azioni Leggendarie

Il vampiro può effettuare 3 azioni leggendarie, scelte tra le opzioni seguenti. Può usare solo un'opzione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il vampiro recupera all'inizio del proprio turno le azioni leggendarie che ha speso.

Colpo Disarmato. Il vampiro effettua un colpo disarmato.

Morso (Costa 2 Azioni). Il vampiro effettua un attacco con morso.

Muoversi. Il vampiro si muove della sua velocità senza provocare attacchi di opportunità.

Progenie Vampirica

Media non morto, neutrale malvagio

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 12 (+1)

Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +3

Abilità Furtività +6, Percezione +3

Resistenze ai Danni necrotico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)

Debolezze della Progenie Vampirica. La Progenie Vampirica ha i seguenti difetti:

Danneggiato dall'Acqua Corrente. La Progenie Vampirica subisce 20 danni da acido se termina il suo turno all'interno dell'acqua corrente.

Ipersensibilità alla Luce. La Progenie Vampirica subisce 20 danni radianti quando inizia il suo turno alla luce del sole. Mentre è alla luce del sole, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità.

Paletto nel Cuore. La Progenie Vampirica è distrutto se un'arma perforante di legno gli viene conficcata nel cuore mentre è inabile all'interno del suo luogo di riposo.

Proibizione. La Progenie Vampirica non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Natura Non Morta. La Progenie Vampirica non ha bisogno di aria.

Rigenerazione. La Progenie Vampirica recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se la Progenie Vampirica subisce danno radiante o danno dall'acqua sacra, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno del vampiro.

Scalare come Ragno. La Progenie Vampirica può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Multiattacco. La progenie vampirica può effettuare due attacchi, ma solo uno di essi può essere un attacco con morso.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Invece di infliggere danno, il vampiro può afferrare il bersaglio (CD per fuggire 13).

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura afferrata dal vampiro, inabile o intralciata.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici. I punti ferita massimi del bersaglio sono ridotti di un ammontare pari al danno necrotico subito, e il vampiro recupera un numero di punti ferita pari a quell'ammontare. Questa riduzione permane finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Verme Purpureo

Mastodontica mostruosità, disallineato

FORZA 28 (+9)
DESTREZZA 7 (-2)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 247 (15d20 + 90)
Velocità 15 m, scavo 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +11, Saggezza +4
Sensi vista cieca 9 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 9
Linguaggi -
Sfida 15 (13.000 PE)

Scavatore di Tunnel. Il verme può scavare attraverso la roccia solida a metà della velocità di scavare e lascia un tunnel di 3 metri di diametro dietro di sé.

Azioni

Multiattacco. Il verme effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione.

Morso. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d8 + 9) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o venire inghiottita dal verme. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del verme, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del verme.
Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il verme deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 21 al termine del suo turno o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal verme. Se il verme muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 6 metri di movimento, uscendo prone.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 19 (3d6 + 9) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 19, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Viverna

Grande drago, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 6 m, volo 24 m
Abilità Percezione +4
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 14
Linguaggi -
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Multiattacco. La viverna può effettuare due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione. Mentre vola, può usare i suoi artigli al posto di uno degli altri attacchi.

Artigli. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Pungiglione. Attacco con arma da mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, e subire 24 (7d6) danni da veleno se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Wight

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 14 (armatura borchiata)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

Abilità Furtività +4, Percezione +3

Resistenze al Danno necrotico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 13

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

Natura Non Morta. Il wight non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il wight ha svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. Il wight può effettuare due attacchi con la spada lunga o due attacchi con l'arco lungo. Può usare Risucchiare Vita al posto di uno dei suoi attacchi con la spada lunga.

Risucchiare Vita. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni necrotici. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito.

Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Un umanoide ucciso da questo attacco si rianima 24 ore più tardi come zombi sotto il controllo del wight, a meno che l'umanoide non venga prima riportato in vita o il corpo sia distrutto. Il wight non può controllare più di dodici zombi alla volta.

Spada Lunga. Attacco con arma da mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti o 7 (1d10 + 2) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. Attacco con arma a Distanza: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Wraith

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Velocità 0 m, volo 18 m (fluttua)

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Immunità al Danno necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento

Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 12

Linguaggi le lingue che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)

Movimento Incorporeo. Il wraith può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il wraith non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il wraith ha svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Risucchiare Vita. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 21 (4d8 + 3) danni necrotici. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Creare Spettro. Il wraith prende a bersaglio un umanoide entro 3 metri da esso e che sia morto da non più di 1 minuto e per cause violente. Lo spirito del bersaglio si anima come spettro nello spazio del suo cadavere e nello spazio più vicino non occupato. Lo spettro è sotto il controllo del wraith. Il wraith non può tenere più di sette spettri alla volta sotto il suo controllo.

Xorn

Media elementale, neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 73 (7d8 + 42)
Velocità 6 m, scavo 6 m
Abilità Furtività +3, Percezione +6
Resistenze al Danno perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio
Sensi scurovisione 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 18
Linguaggi Terran
Sfida 5 (1.800 PE)

Mimetismo di Pietra. Lo xorn ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreno roccioso.

Scorrere sulla Terra. Lo xorn può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, lo xorn non disturba il materiale che sposta.

Senso del Tesoro. Lo xorn può individuare precisamente, con l'olfatto, la posizione di metalli e pietre preziose, come monete e gemme, entro 18 metri da esso.

Azioni

Multiattacco. Lo xorn effettua tre attacchi di artiglio e un attacco di morso.

Artiglio. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Zombi

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 8
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Velocità 6 m
Tiri Salvezza Saggezza +0
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 8
Linguaggi comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PE)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 punti ferita, lo zombi deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia radiante o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Schianto. Attacco con arma da mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Zombi Ogre

Grande non morto, neutrale malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 8
Punti Ferita 85 (9d10 + 36)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Saggezza +0
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi scurovisione 18 m, Percezione passiva 8
Linguaggi comprende Comune e Gigante ma non può parlare
Sfida 2 (450 PE)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 punti ferita, lo zombi deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia radiante o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Mazza Chiodata. Attacco con arma da mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Appendice A: Creature Varie

Questa appendice contiene le statistiche di vari animali, parassiti e altre creature. Le statistiche sono organizzate in ordine alfabetico.

Albero Risvegliato

L'albero risvegliato è un normale albero fornito dalla magia di capacità senziente e mobilità.

Enorme pianta, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 59 (7d12 + 14)
Velocità 6 m
Vulnerabilità al Danno fuoco
Resistenze al Danno contundente, perforante
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una lingua conosciuta dal suo creatore
Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

Azioni

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti.

Alce

Grande bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono.

Azioni

Rostro. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura prona.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Alce Gigante

Enorme bestia, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d12 + 10)
Velocità 18 m
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Alce Gigante, comprende il Comune, l'Elfico e il Silvano ma non può parlarli
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se l'alce si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono.

Azioni

Rostro. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura prona.
Colpisce: 22 (4d4 + 4) danni contundenti.

Aquila

Piccola bestia, disallineato

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 3 m, volo 18 m
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Vista Affinata. L'aquila ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Aquila Gigante

L'aquila gigante è una nobile creatura che parla la propria lingua e comprende quella di altre razze.

Grande bestia, neutrale buono

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 26 (4d10 + 4)

Velocità 3 m, volo 24 m

Abilità Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14

Lingue Aquila Gigante, comprende il Comune e l'Aereo ma non può parlarli

Sfida 1 (200 PE)

Vista Affinata. L'aquila ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Multiattacco. L'aquila effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Avvoltoio

Media bestia, disallineato

FORZA 7 (-2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 5 (1d8 + 1)

Velocità 3 m, volo 15 m

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha vantaggio al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Avvoltoio Gigante

L'avvoltoio gigante possiede un'intelligenza superiore e un'attitudine maligna.

Grande bestia, neutrale malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 22 (3d10 + 6)

Velocità 3 m, volo 18 m

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue comprende il Comune ma non può parlare

Sfida 1 (200 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'avvoltoio ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Tattiche di Branco. L'avvoltoio ha vantaggio al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'avvoltoio si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Multiattacco. L'avvoltoio effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Babbuino

Piccola bestia, disallineato

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 3 (1d6)

Velocità 9 m, scalata 9 m

Sensi Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Tattiche di Branco. Il babbuino ha vantaggio al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del babbuino si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +1 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Balena Assassina (Orca)

Enorme bestia, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 90 (12d12 + 12)
Velocità 0 m, nuoto 18 m
Abilità Percezione +3
Sensi vista cieca 36 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 3 (700 PE)

Ecolocazione. La balena non può usare la vista cieca se assordata.

Trattenere il Fiato. La balena può trattenere il fiato per 30 minuti

Udito Affinato. La balena ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (5d6 + 4) danni perforanti.

Becco d'Ascia

Il becco d'ascia è un grosso e slanciato volatile privo di ali ma con potenti gambe, un becco a cuneo, e un pessimo carattere.

Grande bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni taglienti.

Cammello

Grande bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 9
Punti Ferita 15 (2d10 + 4)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Cane della Morte

Il cane della morte è un orribile segugio a due teste che si aggira per pianure, deserti e sotterranei.

Media mostruosità, neutrale malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Velocità 12 m
Abilità Furtività +4, Percezione +5
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 15
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Bicefalo. Il cane ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) e nei tiri salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, spaventato, stordito o svenuto.

Azioni

Multiattacco. Il cane effettua due attacchi di morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 contro la malattia o restare avvelenato finché la malattia non viene curata. Dopo ogni 24 ore, la creatura deve ripetere il tiro salvezza, riducendo i suoi punti ferita massimi di 5 (1d10) in caso di fallimento. Questa riduzione perdura finché la malattia non viene curata. La creatura muore se la malattia riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Cane Intermittente

Il cane intermittente deriva il nome dalla sua abilità di entrare e uscire dalla realtà, un talento che usa per attaccare ed evitare di essere attaccato.

Media fatato, legale buono

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 12 m

Abilità Furtività +5, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Cane Intermittente, comprende il Silvano ma non può parlarlo

Sfida 1/4 (50 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il cane ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Teletrasporto (Ricarica 4-6). Il cane si teletrasporta magicamente, insieme a qualsiasi cosa stia indossando o trasportando, fino a 12 metri in uno spazio non occupato che possa vedere. Prima o dopo il teletrasporto, il cane può effettuare un attacco di morso.

Caprone

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 4 (1d8)

Velocità 12 m

Sensi Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 2 (1d4) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 10 o cadere prona.

Piedi Saldi. Il caprone ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza e Destrezza effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Rostro. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

Caprone Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)

Velocità 12 m

Sensi Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Carica. Se il caprone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 5 (2d4) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prona.

Piedi Saldi. Il caprone ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza e Destrezza effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Rostro. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Corsa

Grande bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 13 (2d10 + 2)

Velocità 18 m

Sensi Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni contundenti.

Cavallo da Guerra

Grande bestia, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11 (più possibile bardatura)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 18 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica Travolgente. Se il cavallo si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di zoccoli durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un altro attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.

Azioni

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Cavallo da Tiro

Grande bestia, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Cavallo Marino

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 0 m, nuoto 6 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 0 (0 PE)

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sottacqua.

Cavallo Marino Gigante

Il cavallo marino gigante viene spesso impiegato come cavalcatura dagli umanoidi acquatici.

Grande bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d10)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica. Se il cavallo marino si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prona.

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sottacqua.

Azioni

Rostro. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti.

Centopiedi Gigante

Piccola bestia, disallineato

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o subire 10 (3d6) danni da veleno. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma resta avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Cervo

Media bestia, disallineato

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti.

Cinghiale

Media bestia, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale subisce 7 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanna. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Cinghiale Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale subisce 10 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanna. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Cocodrillo

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 6 m, nuoto 9 m
Abilità Furtività +2
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Fiato. Il cocodrillo può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (CD 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il cocodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Cocodrillo Gigante

Enorme bestia, disallineato

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (9d12 + 27)
Velocità 9 m, nuoto 15 m
Abilità Furtività +5
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 5 (1.800 PE)

Trattenere il Fiato. Il cocodrillo può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

Multiattacco. Il cocodrillo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio non afferrato dal cocodrillo.

Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 16 o cadere prono.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni perforanti, e il bersaglio è afferrato (CD 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il cocodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Corvo

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 3 m, volo 15 m
Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Imitazione. Il corvo può imitare dei semplici suoni che ha udito, come il sussurro di una persona, il pianto di un bambino o il verso di un animale. Una creatura che ode il suono può identificarlo come imitazione riuscendo una prova di Saggezza (Intuizione) CD 10.

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Donnola

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Udito e Olfatto Affinati. La donnola ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante.

Donnola Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 12 m
Abilità Furtività +5, Percezione +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Udito e Olfatto Affinati. La donnola ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Elefante

Enorme bestia, disallineato

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 76 (8d12 + 24)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 4 (1.000 PE)

Carica Travolgente. Se l'elefante si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 12 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, l'elefante può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni perforanti.

Pestone. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio prono.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Falco

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 3 m, volo 18 m
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Vista Affinata. Il falco ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Falco di Sangue

Dovendo il suo nome alle sue piume cremisi e alla sua natura aggressiva, il falco di sangue attacca senza timore usando il suo becco appuntito.

Piccola bestia, disallineato

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 3 m, volo 18 m
Abilità Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Tattiche di Branco. Il falco ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del falco si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Vista Affinata. Il falco ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Frizzo

Il frizzo è un pesce carnivoro dai denti affilati.

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Frenesia Sanguinaria. Il frizzo ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Il frizzo può respirare solo sottacqua.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Gatto

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 12 m, scalata 9 m
Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Affinato. Il gatto ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Granchio

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 6 m, nuoto 6 m
Abilità Furtività +2
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Anfibio. Il granchio può respirare aria e acqua.

Azioni

Artiglio (Chela). Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno contundente.

Granchio Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Abilità Furtività +4
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Anfibio. Il granchio può respirare aria e acqua.

Azioni

Artiglio (Chela). Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per fuggire). Il granchio ha due chele, ciascuna delle quali può afferrare un solo bersaglio.

Gufo

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 1,5 m, volo 18 m
Abilità Furtività +3, Percezione +3
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Udito e Vista Affinati. Il gufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o vista.

Azioni

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno tagliente.

Gufo Gigante

I gufi giganti sono creature intelligenti che proteggono i regni silvani.

Grande bestia, neutrale

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 1,5 m, volo 18 m
Abilità Furtività +4, Percezione +5
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 15
Lingue Gufo Gigante, comprende Comune, Elfico e Silvano ma non può parlarli
Sfida 1/4 (50 PE)

Sorvolare. Il gufo non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Udito e Vista Affinati. Il gufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o vista.

Azioni

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d6 + 1) danni perforanti.

Iena

Media bestia, disallineato

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 15 m
Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Tattiche di Branco. La iena ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati della iena si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Iena Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 15 m
Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Rabbia. Quando la iena riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco di mischia durante il proprio turno, la iena può svolgere un'azione bonus per muoversi fino a metà della sua velocità ed effettuare un attacco di morso.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Leone

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 15 m
Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Balzo. Se il leone si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il leone può effettuare un attacco di morso come azione bonus.

Olfatto Affinato. Il leone ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Salto con Rincorsa. Con 3 metri di rincorsa, il leone può saltare in lungo fino a 7,5 metri.

Tattiche di Branco. Il leone ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del leone si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Lucertola

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 6 m, scalata 6 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Lucertola Gigante

Le lucertole giganti sono temibili predatori e spesso vengono impiegate come cavalcature o animali da tiro da umanoidi rettilioidi e residenti del sottosuolo.

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

VARIANTE

Alcune lucertole giganti possiedono uno o entrambi i seguenti tratti.

Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Trattenere il Fiato. La lucertola può trattenere il fiato per 15 minuti. (Una lucertola con questo tratto possiede anche velocità di nuoto 9 metri).

Lupo

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. Il lupo ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prona.

Dinolupo (Metalupo)

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Velocità 15 m
Abilità Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. Il lupo ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prona.

Lupo Invernale

I lupi invernali abitano nelle regioni artiche e sono creature malvagie e intelligenti dal manto bianco come la neve e gli occhi color del ghiaccio.

Grande mostruosità, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 15 m
Abilità Furtività +3, Percezione +5
Immunità al Danno freddo
Sensi Percezione passiva 15
Lingue Comune, Gigante, Lupo Invernale
Sfida 3 (700 PE)

Camuffamento di Neve. Il lupo ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi su terreno innevato.

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. Il lupo ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prona.

Soffio Gelido (Ricarica 5-6). Il lupo esala un'esplosione di vento gelido in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12, e subire 18 (4d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Mammut

Il mammut è una creatura simile all'elefante dalla folta pelliccia e lunghe zanne.

Enorme bestia, disallineato

FORZA 24 (+7)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 6 (2.300 PE)

Carica Travolgente. Se il mammut si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 18 o cadere prono. Se il bersaglio è

SRD Italia 5a Edizione - Compendio dei Mostri

prono, il mammut può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (4d8 + 7) danni perforanti.

Pestone. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, una creatura prona.

Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Mastino

I mastino sono impressionanti seguugi apprezzati dagli umanoidi per la loro realtà e sensi affinati.

Media bestia, disallineato

FORZA 13 (+1)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 3 (-4)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 5 (1d8 + 1)

Velocità 12 m

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il mastino ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prono.

Mulo

Media bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m

Sensi Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 1/8 (25 PE)

Bestia da Soma. Il mulo è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di carico.

Piedi Saldi. Il mulo ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza e Destrezza effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Orso Bruno

Grande bestia, disallineato

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)

Punti Ferita 34 (4d10 + 12)

Velocità 12 m, scalata 9 m

Abilità Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Olfatto Affinato. L'orso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.

Orso Nero

Media bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Velocità 12 m, scalata 9 m
Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto Affinato. L'orso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso nero effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Orso Polare

Grande bestia, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Velocità 12 m, nuoto 9 m
Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Olfatto Affinato. L'orso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. L'orso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d8 + 5) danni perforanti.

VARIANTE: ORSO DELLE CAVERNE

Alcuni orsi si sono adattati alla vita sotterranea. Costoro hanno le stesse statistiche degli orsi polari, ma con visione al buio 18 m.

Pantera

Media bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 15 m, scalata 12 m
Abilità Furtività +6, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Balzo. Se la pantera si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 12 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la pantera può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La pantera ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Piovra

Piccola bestia, disallineato

FORZA 4 (-3)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 3 (-4)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 3 (1d6)

Velocità 1,5 m, nuoto 9 m

Abilità Furtività +4, Percezione +2

Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 12

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Camuffamento Subacqueo. La piovra ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate sottacqua.

Respirare Acqua. La piovra può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovra può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno contundente e il bersaglio è afferrato (CD 10 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la piovra non può usare i suoi tentacoli contro un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Una nube di inchiostro del raggio di 1,5 metri si estende tutt'intorno alla piovra quando si trova sottacqua. L'aria è oscurata pesantemente per 1 minuto, sebbene una forte corrente possa dissolvere la nube più rapidamente. Dopo aver rilasciato l'inchiostro, la piovra può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Piovra Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 4 (-3)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 52 (8d10 + 8)

Velocità 3 m, nuoto 18 m

Abilità Furtività +5, Percezione +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Camuffamento Subacqueo. La piovra ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate sottacqua.

Respirare Acqua. La piovra può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovra può trattenere il fiato per 1 ora.

Azioni

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrata (CD 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e la piovra non può usare i suoi tentacoli contro un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Una nube di inchiostro del raggio di 6 metri si estende tutt'intorno alla piovra quando si trova sottacqua. L'aria è oscurata pesantemente per 1 minuto, sebbene una forte corrente possa dissolvere la nube più rapidamente. Dopo aver rilasciato l'inchiostro, la piovra può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Pipistrello

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 1,5 m, volo 9 m
Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Ecolocazione. Il pipistrello non può usare la vista cieca se assordato.

Udito Affinato. Il pipistrello ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 1 danno perforante.

Pipistrello Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 22 (4d10)
Velocità 3 m, volo 18 m
Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Ecolocazione. Il pipistrello non può usare la vista cieca se assordato.

Udito Affinato. Il pipistrello ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Pony

Media bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Ragno

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-5)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 6 m, scalata 6 m
Abilità Furtività +4
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, il ragno sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 9 o subire 2 (1d4) danni da veleno.

Ragno Fase

Il ragno fase possiede l'abilità magica di entrare ed uscire dal Piano Etereo. Sembra apparire dal nulla e scomparire rapidamente dopo aver attaccato.

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d10 + 5)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Abilità Furtività +6
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 3 (700 PE)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Gita Eterea. Come azione bonus, il ragno può magicamente spostarsi dal Piano Materiale al Piano Etereo, o viceversa.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, e subire 18 (4d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questo danno se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Ragno Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d10 + 4)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Abilità Furtività +7
Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, il ragno sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, e subire 9 (2d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Ragnatela (Ricarica 5-6). Attacco con Arma a Gittata: +5 a colpire, gittata 9/18 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è intralciato dalla ragnatela. Con un'azione, il bersaglio intralciato può effettuare una prova di Forza CD 12 e, in caso di successo, spezzare la tela. La ragnatela può essere anche attaccata e distrutta (CA 10; pf 5; vulnerabilità al danno da fuoco; immunità ai danni contundenti, psichici e da veleno).

Ragno Lupo Gigante

Un ragno lupo gigante caccia le prede su terreno aperto o si nasconde in tane o fessure del terreno per tendere imboscate.

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 12 m, scalata 12 m

Abilità Furtività +7, Percezione +3

Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Camminare sulla Tela. Il ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Il ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, il ragno sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, e subire 7 (2d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Rana

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Velocità 6 m, nuoto 6 m

Abilità Furtività +3, Percezione +1

Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 0 (0 PE)

Anfibio. La rana può respirare aria e acqua.

Salto da Fermo. Una rana può saltare in lungo fino a 3 metri e in alto fino a 1,5 metri, con o senza la rincorsa.

Una **rana** è sprovvista di attacchi. Si nutre di piccoli insetti e di solito vive in prossimità di acquitrini, dentro gli alberi o sottoterra.

Rana Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 18 (4d8)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

Abilità Furtività +3, Percezione +2

Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 12

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. La rana può respirare aria e acqua.

Salto da Fermo. Una rana può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e la rana non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. La rana effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Piccola o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 5 (2d4) danni da acido all'inizio di ciascun turno della rana. La rana può inghiottire solo un bersaglio alla volta. Se la rana muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da essa e può uscire dal cadavere utilizzando 1,5 metri di movimento, uscendo prona.

Ratto

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 6 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Affinato. Il ratto ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Ratto Gigante

Piccola bestia, disallineato

FORZA 7 (-2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 9 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Olfatto Affinato. Il ratto ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Tattiche di Branco. Il ratto ha vantaggio al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del ratto si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

VARIANTE: RATTO GIGANTE AMMALATO

Alcuni ratti giganti recano una terribile malattia che diffondono tramite il morso. Un ratto gigante ammalato ha grado di sfida 1/8 (25 PE) e la seguente azione invece del suo normale attacco di morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o contrarre una malattia. Fino a che la malattia non viene curata, il bersaglio non può recuperare punti ferita eccetto tramite metodi magici, e i punti ferita massimi del bersaglio diminuiscono di 3 (1d6) ogni 24 ore. Se i punti ferita massimi del bersaglio scendono a 0 come risultato della malattia, il bersaglio muore.

Rinoceronte

Grande bestia, disallineato

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il rinoceronte si muove di almeno 6 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o cadere prono.

Azioni

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

Rospo Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Velocità 6 m, nuoto 12 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Anfibio. Il rospo può respirare aria e acqua.

Salto da Fermo. Un rospo può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno, e il bersaglio è afferrato (CD 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il rospo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il rospo effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del rospo. Il rospo può inghiottire solo un bersaglio alla volta. Se il rospo muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 1,5 metri di movimento, uscendo prono.

Scarabeo di Fuoco Gigante

Uno scarabeo di fuoco gigante è una creatura notturna che possiede una coppia di ghiandole luminose capaci di emettere luce per 1d6 giorni dopo la morte dello scarabeo.

Piccola bestia, disallineato

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 9 m
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Illuminazione. Lo scarabeo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +1 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d6 - 1) danni taglianti.

Sciacallo

Piccola bestia, disallineato

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 12 m
Abilità Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Tattiche di Branco. Lo sciacallo ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dello sciacallo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Udito e Olfatto Affinato. Lo sciacallo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +1 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni perforanti.

Sciame

Gli sciame presentati qui di seguito non sono dei normali o benigni raduni di piccole creature. Si formano invece come risultato di un'influenza esterna, spesso maligna. Anche i druidi non sono in grado di affascinare questi sciame, e la loro aggressività è quasi innaturale.

Sciame di Centopiedi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalata 6 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita. Una creatura ridotta a 0 punti ferita da uno sciame di centopiedi e stabile resta avvelenata per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e rimane paralizzato dal veleno durante questo periodo.

Sciame di Corvi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 24 (7d8 - 7)
Velocità 3 m, volo 15 m
Abilità Percezione +5
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi Percezione passiva 15
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo corvo. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Becchi. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Frizzi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 28 (8d8 - 8)

Velocità 0 m, nuoto 12 m

Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo sciame ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo sciame può respirare solo sottacqua.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo frizzo. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.

Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti, o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Insetti

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 6 m, scalata 6 m

Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Pipistrelli

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 0 m, volo 9 m

Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Ecocolocazione. Lo sciame non può usare la vista cieca se assordato.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo pipistrello. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Udito Affinato. Lo sciame ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.

Colpisce: 5 (2d4) danni perforanti, o 2 (1d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Ragni

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalata 6 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Camminare sulla Tela. Lo sciame ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Lo sciame può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, lo sciame sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è a metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Ratti

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 9 (-1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 24 (7d8 - 7)
Velocità 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Affinato. Lo sciame ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo ratto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è a metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Scarabei

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalata 6 m, scavo 6 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è a metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Serpenti Velenosi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 14
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo serpente. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10, e subire 14 (4d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sciame di Vespe

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 1,5 m, volo 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Scimmione

Media bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 19 (3d8 + 6)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Abilità Atletica +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Multiattacco. Lo scimmione effettua due attacchi di pugno.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +5 a colpire, gittata 7,5/15 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Scimmione Gigante

Enorme bestia, disallineato

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 157 (15d12 + 60)
Velocità 12 m, scalata 12 m
Abilità Atletica +9, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 7 (2.900 PE)

Azioni

Multiattacco. Lo scimmione effettua due attacchi di pugno.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +9 a colpire, gittata 15/30 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (7d6 + 6) danni contundenti.

Scorpione

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 3 m
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 9, e subire 4 (1d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Scorpione Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 52 (7d10 + 14)
Velocità 12 m
Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. Lo scorpione effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con il pungiglione.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 12 per fuggire). Lo scorpione ha due artigli, ciascuno dei quali può afferrare solo un bersaglio.

Pungiglione. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 12, e subire 22 (4d10) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Costrittore

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la creatura è intralciata, e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Costrittore Gigante

Enorme bestia, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 60 (8d12 + 8)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Abilità Percezione +2
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Stritolare. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la creatura è intralciata, e il serpente non può stritolare un altro bersaglio.

Serpente Velenoso

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Sensi vista cieca 3 m, **Percezione passiva** 10
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10, e subire 5 (2d4) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Velenoso Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 14
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Abilità Percezione +2
Sensi vista cieca 3 m, **Percezione passiva** 12
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d4 + 4) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, e subire 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Serpente Volante

Un serpente volante è una serpe alata, dai colori intensi, rinvenuta in giungle remote.

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 14
Punti Ferita 5 (2d4)
Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m
Sensi vista cieca 3 m, **Percezione passiva** 11
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Sorvolare. Il serpente non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 1 danno perforante più 7 (3d4) danni da veleno.

Squalo Cacciatore

Uno squalo cacciatore è lungo da 4,5 a 6 metri e di solito caccia in solitario nelle acque più profonde.

Grande bestia, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Abilità Percezione +2
Sensi vista cieca 9 m, **Percezione passiva** 12
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sottacqua.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Squalo Corallino

Gli squali corallini sono lunghi da 2 a 3 metri e vivono nelle acque meno profonde e lungo le barriere coralline.

Media bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Abilità Percezione +2
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sottacqua.

Tattiche di Branco. Lo squalo ha vantaggio al tiro di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dello squalo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Squalo Gigante

Lo squalo gigante è lungo 9 metri e lo si incontra normalmente solo negli oceani più profondi.

Enorme bestia, disallineato

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 126 (11d12 + 55)
Velocità 0 m, nuoto 15 m
Abilità Percezione +3
Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 5 (1.800 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo squalo ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo squalo può respirare solo sottacqua.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Strige

Questo orrendo mostro sembra un incrocio tra un grosso pipistrello e una zanzara sovradimensionata. Le sue zampe terminano in lunghe pinze, e la sua lunga proboscide, simile ad un ago, fende l'aria mentre cerca di nutrirsi del sangue delle creature viventi.

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 3 m, volo 12 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Risucchio di Sangue. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e lo strige si attacca al bersaglio. Mentre è attaccato, lo strige non attacca. Invece, all'inizio di ciascun turno dello strige, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a causa della perdita di sangue.

Lo strige può staccarsi spendendo 1,5 metri di movimento. Lo fa automaticamente dopo aver risucchiato 10 punti ferita dal bersaglio o alla morte del bersaglio. Una creatura, compreso il bersaglio, può usare la sua azione per staccare lo strige.

Tasso

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 3 (1d4 + 1)
Velocità 6 m, scavo 1,5 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Olfatto Affinato. Il tasso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Tasso Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m, scavo 3 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Olfatto Affinato. Il tasso ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Multiattacco. Il tasso effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli.

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Tigre

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 37 (5d10 + 10)
Velocità 12 m
Abilità Furtività +6, Percezione +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La tigre ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

Tigre dai Denti a Sciabola

Grande bestia, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 52 (7d10 + 14)

Velocità 12 m

Abilità Furtività +6, Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

Balzo. Se la tigre si muove di almeno 6 metri diretta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Olfatto Affinato. La tigre ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.

Vespa Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 3 m, volo 15 m

Sensi Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Pungiglione. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 11, e subire 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Worg

I worg sono mostruosi predatori dall'aspetto simile ad un lupo che amano cacciare e divorare le creature più deboli di loro.

Grande mostruosità, neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 26 (4d10 + 4)

Velocità 15 m

Abilità Percezione +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue Goblin, Worg

Sfida 1/2 (100 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il worg ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prona.

Appendice B: Personaggi Non Giocanti

Questa appendice contiene le statistiche di vari personaggi non giocanti (PNG) umanoidi che gli avventurieri possono incontrare nel corso di una campagna, da infimi popolani a potenti arcimaghi. Queste statistiche possono essere utilizzate per rappresentare PNG umani e non.

Personalizzare i PNG

Esistono molti semplici modi di personalizzare i PNG di questa appendice per l'uso nella tua campagna casalinga.

Tratti Razziali. Puoi aggiungere tratti razziali ad un PNG. Ad esempio, un mezzuomo sacerdote avrebbe velocità 7,5 metri e il tratto Fortunato. Aggiungere i tratti razziali ad un PNG non ne modifica il grado di sfida.

Cambiare Incantesimi. Un modo per personalizzare un PNG incantatore è quello di rimpiazzare uno o più dei suoi incantesimi. Puoi sostituire qualsiasi incantesimo della lista di incantesimi del PNG con un diverso incantesimo dello stesso livello dalla stessa lista di incantesimi. Cambiare incantesimi in questo modo non modifica il grado di sfida del PNG.

Cambiare Armi e Armatura. Puoi migliorare o peggiorare l'armatura del PNG o aggiungere o cambiare armi. Le modifiche alla Classe Armatura e ai danni possono modificare il grado di sfida del PNG.

Oggetti Magici. Più potente è un PNG, maggiori le probabilità che possieda uno o più oggetti magici. Un mago, ad esempio, potrebbe avere una bacchetta o un bastone magico, oltre ad una o più pozioni e pergamene. Fornire un PNG di un potente oggetto magico capace di infliggere danni potrebbe modificarne il grado di sfida.

Alcuni oggetti magici di esempio sono descritti più avanti in questo documento.

Combattenti

I combattenti sono individui che si guadagnano da vivere mettendo la loro spada al servizio di un individuo o un ideale.

Guardia

Le guardie comprendono membri della ronda cittadina, sentinelle di una cittadella o città fortificata e le guardie del corpo di nobili e mercanti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 13 (+1)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 16 (giaco di maglia, scudo)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

Abilità Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +3 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se impiegata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Veterano

Guerrieri sopravvissuti a lungo, guadagnandosi una grande fama di esperti e abili combattenti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 17 (armatura di strisce)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

Abilità Atletica +5, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Multiattacco. Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha estratto una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Gittata: +3 a colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.

Cavaliere

I cavalieri sono combattenti che giurano fedeltà a sovrani, ordini religiosi, e nobili cause. L'allineamento del cavaliere determina fino a che punto è disposto ad onorare il suo giuramento.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +4, Saggezza +2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

Coraggioso. Il cavaliere ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il cavaliere effettua due attacchi da mischia.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Gittata: +2 a colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d10) perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, il cavaliere può pronunciare un comando speciale o avvertimento ogni qualvolta una creatura non ostile entro 9 metri da lui, e che possa vedere, effettua un tiro di attacco o tiro salvezza. La creatura può sommare un d4 al suo tiro purchè possa udire e comprendere il cavaliere. Una creatura può beneficiare di un solo dado Autorità alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere è inabile.

Reazioni

Parata. Il cavaliere può aggiungere 2 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere deve vedere l'attaccante e star impugnando un'arma da mischia.

Gladiatore

Addestrati per intrattenere le folle, sono tra i combattenti più pericolosi in circolazione.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 16 (armatura di cuoio borchiato, scudo)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Forza +7, Destrezza +5, Costituzione +6
Abilità Atletica +10, Intimidazione +5
Sensi Percezione passiva 11
Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 5 (1.800 PE)

Bruto. Un'arma da mischia infligge un dado aggiuntivo di danno quando un gladiatore colpisce con essa (già incluso nell'attacco).

Coraggioso. Il gladiatore ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il gladiatore effettua tre attacchi da mischia o due attacchi a gittata.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +7 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni taglienti se usata con due mani.

Botta di Scudo. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o cadere prono.

Reazioni

Parata. Il gladiatore somma 3 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il gladiatore deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Cittadini

In questa categoria rientrano quegli individui che si occupano di mandare avanti il mondo, svolgendo le mansioni necessarie affinché i campi vengano coltivati, le città amministrare, il cibo coltivato e nuovi territori esplorati.

Nobile

I nobili comandano sulla popolazione, in virtù di un diritto di nascita o per le ricchezze accumulate. Tra costoro si annoverano anche i cortigiani che affollano le corti dei ricchi e dei potenti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 15 (pettorale)
Punti Ferita 9 (2d8)
Velocità 9 m
Abilità Intuizione +4, Persuasione +5, Raggiro +5
Sensi Percezione passiva 12
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Stocco. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il nobile somma 2 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il nobile deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Popolano

I popolani comprendono contadini, servi, schiavi, servitori, pellegrini, mercanti, artigiani ed eremiti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

Randello. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Criminali

I criminali sono individui che vivono al margine della legalità, procurandosi il pane svolgendo attività spesso considerate illecite e immorali.

Picchiatore

I picchiatori sono criminali spietati abili nell'intimidire e perpetrare atti di violenza. Lavorano per soldi e si fanno pochi scrupoli.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 11 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 32 (5d8 + 10)
Velocità 9 m
Abilità Intimidazione +2
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 1/2 (100 PE)

Tattiche di Branco. Il picchiatore ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del picchiatore si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Multiattacco. Il picchiatore effettua due attacchi da mischia.

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti.

Balestra Pesante. Attacco con Arma a Gittata: +2 a colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d10) danni perforanti.

Bandito/Pirata

Che siano uomini di strada o di mare (pirati) costoro guadagnano da vivere depredando il prossimo.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Gittata: +3 a colpire, gittata 24/96 metri, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

Spia

Una spia è un individuo addestramento nel reperire segreti per conto di qualcuno, o a volte per rivenderli al miglior offerente.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 27 (6d8)
Velocità 9 m
Abilità Furtività +4, Intuizione +4, Investigazione +5, Percezione +6, Persuasione +5, Raggiro +5, Rapidità di Mano +4
Sensi Percezione passiva 16
Lingue due lingue qualsiasi
Sfida 1 (200 PE)

Attacco Furtivo (1/Turno). La spia infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e ha vantaggio al tiro di attacco, o quando il bersaglio è entro 1,5 metri da un alleato dell'assassino che non è inabile e l'assassino non ha svantaggio al tiro di attacco.

Azione Astuta. Durante ciascun suo turno, la spia può usare un'azione bonus per effettuare l'azione Disimpegnarsi, Nascondersi o Scattare.

Azioni

Multiattacco. La spia effettua due attacchi da mischia.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestrino. Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. *Colpisce:* 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Capitano dei Banditi/Pirata

Che viva in terra o in mare, è un individuo munito di una grande personalità che riesce a tenere in riga la marmaglia che risponde ai suoi ordini.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato)

Punti Ferita 65 (10d8 + 8)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Forza +4, Destrezza +5, Saggezza +2

Abilità Atletica +4, Raggiro +4

Sensi Percezione passiva 10

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Multiattacco. Il capitano effettua tre attacchi da mischia: due con la scimitarra e uno con il pugnale. Oppure il capitano effettua due attacchi a gittata con i pugnali.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 metri, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il capitano somma 2 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il capitano deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Assassino

Solitari o membri di una gilda, gli assassini sono pagati per eliminare, spesso in modo silenzioso e discreto, rivali e nemici dei loro datori di lavoro.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato)

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Intelligenza +4

Abilità Acrobazia +6, Furtività +9, Percezione +3, Raggiro +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Gergo dei Ladri più due altre lingue

Sfida 8 (3.900 PE)

Assassinare. Durante il suo primo turno, l'assassino ha vantaggio ai tiri di attacco contro le creature che non hanno ancora svolto nessun turno. Qualsiasi colpo che l'assassino mandi a segno contro una creatura sorpresa, è un colpo critico.

Attacco Furtivo (1/Turno). L'assassino infligge 14 (4d6) danni aggiuntivi quando colpisce un bersaglio con un attacco con arma e ha vantaggio al tiro di attacco, o quando il bersaglio è entro 1,5 metri da un alleato dell'assassino che non è inabile e l'assassino non ha svantaggio al tiro di attacco.

Evasione. Se l'assassino è vittima di un effetto che permette di effettuare un tiro salvezza di Destrezza per dimezzare i danni, l'assassino non prende danni se riesce il tiro salvezza, e solo la metà se lo fallisce.

Azioni

Multiattacco. L'assassino effettua due attacchi con le spade corte.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Gittata: +6 a colpire, gittata 24/96 metri, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 24 (7d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Magi

I magi trascorrono la vita nello studio e la pratica della magia.

VARIANTE: FAMIGLI

Qualsiasi incantatore che possa eseguire l'incantesimo *trovare famiglia* (come un magio) è probabile che abbia un famiglia. Il famiglia può essere una delle creature descritte nell'incantesimo (vedi le *Regole Base*) o qualche altro mostro Minuscolo, come un artiglio strisciante, un diavoleto, uno pseudodrago o un demonietto.

Magio Avventuriero

Un magio novizio, che ha superato con successo le sue prime avventure e ha iniziato a stabilire una reputazione come nobile o famigerato avventuriero.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi malvagio

FORZA 9 (-1)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Intelligenza +5, Saggezza +3

Abilità Arcano +5, Storia +5

Sensi Percezione passiva 11

Lingue quattro lingue qualsiasi

Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi. Il magio è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il magio ha preparato i seguenti incantesimi da mago:
Trucchetti (a volontà): *luce, mano magica, stretta folgorante*
1° livello (4 slot): *charme su persone, dardo incantato*
2° livello (3 slot): *bloccare persona, passo velato*

Azioni

Bastone. Attacco con Arma da Mischia: +1 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d8 - 1) danni contundenti.

Grande Magio

Un magio che ha stabilito una discreta fama nel territorio e che attira intorno a sé studenti da ogni dove.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 9 (-1)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12 (15 con *armatura del magio*)

Punti Ferita 40 (9d8)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Intelligenza +6, Saggezza +4

Abilità Arcano +6, Storia +6

Sensi Percezione passiva 11

Lingue quattro lingue qualsiasi

Sfida 6 (2.300 PE)

Incantesimi. Il magio è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 al colpire con attacchi con incantesimo). Il magio ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato, luce, mano magica, prestidigitazione*

1° livello (4 slot): *armatura del magio, dardo incantato, individuare magia, scudo*

2° livello (3 slot): *passo velato, suggestione*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, volare*

4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, tempesta di ghiaccio*

5° livello (1 slot): *cono di freddo*

Azioni

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Arcimagio

Un mago molto potente (e anche molto anziano) che studia i segreti del multiverso.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 20 (+5)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12 (15 con *armatura del mago*)

Punti Ferita 99 (18d8 + 18)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Intelligenza +9, Saggezza +6

Abilità Arcano +13, Storia +13

Resistenze al Danno danno degli incantesimi; contundente, perforante e tagliente non magico (da *pelle di pietra*)

Sensi Percezione passiva 12

Lingue sei lingue qualsiasi

Sfida 12 (8.400 PE)

Incantesimi. Il mago è un incantatore di 18° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 al colpire con attacchi con incantesimo). L'arcimagio può eseguire *camuffare sé stesso* e *invisibilità* a volontà e ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *dardo infuocato*, *luce*, *mano magica*, *prestidigitazione*, *stretta folgorante*

1° livello (4 slot): *armatura magica**, *dardo incantato*, *identificare*, *individuare magia*

2° livello (3 slot): *immagine speculare*, *individuazione dei pensieri*, *passo velato*

3° livello (3 slot): *controincantesimo*, *fulmine*

4° livello (3 slot): *esilio*, *pelle di pietra**, *scudo di fuoco*

5° livello (3 slot): *cono di freddo*, *muro di forza*, *scrutare*

6° livello (1 slot): *globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *teletrasporto*

8° livello (1 slot): *vuoto mentale**

9° livello (1 slot): *fermare il tempo*

* L'arcimagio esegue questi incantesimi su di sé prima del combattimento.

Azioni

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Sacerdoti

I sacerdoti sono devoti di una divinità o una fede che si prendono cura di impartire gli insegnamenti divini al loro gregge.

Cultista

I cultisti giurano fedeltà ai poteri oscuri, e nelle loro credenze e pratiche mostrano spesso segni di follia.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

Abilità Raggio +2, Religione +2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Oscura Devozione. Il cultista ha vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Accolito

Gli accoliti sono membri di grado minore del clero, e di solito rispondono ad un sacerdote di rango superiore. Svolgono diverse funzioni in un tempio e gli viene conferita dalla loro divinità l'abilità di eseguire incantesimi minori.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

Abilità Medicina +4, Religione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi. L'accolito è un incantatore di 1° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al colpire con attacchi con incantesimo).

L'accolito ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra*, *luce*, *taumaturgia*

1° livello (3 slot): *benedizione*, *cura ferite*, *santuario*

Azioni

Randello. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Fanatico del Culto

Sono i capi di un culto, che usano il proprio carisma e i propri dogmi per influenzare i deboli di volontà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

Abilità Persuasione +4, Raggiro +4, Religione +2

Sensi Percezione passiva 11

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 11, +3 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:
Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comando, infliggi ferite, scudo della fede*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, blocca persona*

Oscura Devozione. Il cultista ha vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Multiattacco. Il fanatico effettua due attacchi da mischia.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Gran Sacerdote

Sono individui al comando di un tempio o altro luogo sacro e che hanno a loro disposizione diversi accoliti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 13 (giaco di maglia)

Punti Ferita 27 (5d8 + 5)

Velocità 7,5 m

Abilità Medicina +7, Persuasione +3, Religione +4

Sensi Percezione passiva 13

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 2 (450 PE)

Eminenza Divina. Come azione bonus, il sacerdote può spendere uno slot incantesimo per far sì che il suo attacco con arma da mischia infligge 10 (3d6) danni radianti aggiuntivi. Il beneficio dura fino al termine del turno. Se il sacerdote spende uno slot di 2° livello o più alto, il danno aggiuntivo aumenta di 1d6 per ogni livello sopra il 1°.

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 5° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:
Trucchetti (a volontà): *fiamma sacra, luce, taumaturgia*
1° livello (4 slot): *cura ferite, dardo tracciante, santuario*
2° livello (3 slot): *arma spirituale, ristorare inferiore*
3° livello (2 slot): *dissolvi magie, guardiani spirituali*

Azioni

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni contundenti.

Selvaggi

Questi individui vivono ai margini della civiltà, a volte entrandovi raramente in contatto. A disagio tra le mura e nelle terre civilizzate, si trovano nel loro ambiente quando possono muoversi tra le terre selvagge.

Berserker

Provenienti da terre selvagge, gli imprevedibili berserker si radunano in compagnie di guerra e sono sempre alla ricerca di conflitti in cui combattere.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento caotico

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PE)

Incauto. All'inizio del suo turno, il berserker può ottenere vantaggio su tutti i tiri di attacco con armi da mischia effettuati durante quel turno, ma i tiri di attacco contro di esso hanno vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

Azioni

Ascia Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Combattente Tribale

Sono i difensori delle tribù che vivono ai margini della civiltà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una qualsiasi lingua
Sfida 1/8 (25 PE)

Tattiche di Branco. Il combattente tribale ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati del picchiatore si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +3 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Druido

I druidi proteggono il mondo naturale dai mostri e dall'avanzare della civiltà. Alcuni sono sciamani tribali che curano i malati, pregano agli spiriti animali e forniscono consigli spirituali.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 11 (16 con *pelle di corteccia**)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m
Abilità Medicina +4, Natura +3, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Druidico più due altre lingue
Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da druido: Trucchetti (a volontà): *arte druidica, bastone, produrre fiamma* 1° livello (4 slot): *intralciare, onda tonante, parlare con gli animali, passo veloce* 2° livello (3 slot): *animale messaggero, pelle di corteccia*

Azioni

Bastone da Combattimento. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire (+4 a colpire con *bastone**), portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni contundenti, o 6 (1d8 + 2) danni contundenti con *bastone* o se impugnato con due mani.

Esploratore

Abili cacciatori e battitori di piste.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 11 (+0)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m

Abilità Furtività +6, Natura +4, Percezione +5, Sopravvivenza +5

Sensi Percezione passiva 15

Lingue una qualsiasi lingua (di solito Comune)

Sfida 1/2 (100 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'esploratore ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Azioni

Multiattacco. L'esploratore effettua due attacchi da mischia o due attacchi a gittata.

Spada Corta. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Arco Lungo. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f)

"Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright

holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game

Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax And Dave Arneson.

Compendio dei Mostri 3.02 Copyright 2018, Michele Bonelli di Salci, Federico Lorenzo Gavrioli

VERSIONE 2.1

Aggiornato il glossario alla quinta edizione ufficiale italiana.

VERSIONE 3.0

Aggiornata Appendice A e B

VERSIONE 3.01

Aggiunta la specifica "Orca" alla Balena Assassina

VERSIONE 3.02

Ulteriori aggiornamenti del glossario alla quinta edizione ufficiale.