

Next

Regole Base per l'Arbitro

Versione 2.2: 27 Maggio 2016

Aggiornamenti disponibili su www.editorifolli.it

E' vietata la riproduzione, modifica e distribuzione pubblica non autorizzata di questo materiale.

Indice

2...Mostri

7...Bestiario

79...Personaggi Non dei Giocatori

85...Creare Incontri di Combattimento

88...Oggetti Magici

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.

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. Vedi le regole base o le *Regole Avanzate per il Giocatore* per maggiori informazioni sulla taglia e lo spazio di una creatura.

Categorie di Taglia

Taglia	Spazio	Esempio
Minuscola	75 x 75 cm	Diavoletto, 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 e scortica mente.

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 Superni. 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, coatl 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 ginni ed afarit, 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 magi 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, rakshasa e daimon.

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 sanguinacci 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'orsoguofo), mentre altri sono il prodotto di terribili maledizioni (tra cui annoveriamo il minotauro e i serpentoidi). 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 mezzuomini. Quasi altrettanto numerose, ma più brutali e selvagge, e quasi tutte malvagie, sono le razze goblinoidi (goblin, hobgoblin e babau), orchi, gnoll, uomini lucertola 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, e questi potrebbe attaccare i personaggi a vista, mentre un mostro neutrale potrebbe essere disposto a negoziare. Vedi le regole base o le *Regole Avanzate del Giocatore* per una descrizione dei diversi allineamenti.

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, il fatto 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. Per maggiori informazioni sui punti ferita, vedi le regole base o le *Regole Avanzate del Giocatore*.

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 Ferita per Taglia.

Dadi Ferita per Taglia

Taglia del Mostro	Dado Ferita	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 Ferita che possiede, e il risultato viene sommato ai suoi punti ferita. Ad esempio, un mostro ha Costituzione 12 (modificatore +1) e 2d8 Dadi Ferita, 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. Per maggiori informazioni sulla velocità, vedi le regole base o le *Regole Avanzate del Giocatore*.

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 (come spiegato nelle regole sul volo nelle regole base o nelle *Regole Avanzate del Giocatore*). Il mostro smette di fluttuare quando muore.

Punteggi di Abilità

Ogni mostro possiede sei punteggi di abilità (Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza e Carisma) e i corrispondenti modificatori. Per maggiori informazioni sui punteggi di abilità e come vengono impiegati in gioco, vedi le regole base o le *Regole Avanzate del Giocatore*.

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 di abilità appropriato di un mostro al suo bonus di competenza, che viene determinato dal grado di sfida del mostro (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

Qualifiche

La voce Qualifiche è riservata a quei mostri che sono competenti in una o più qualifiche. Ad esempio, un mostro che è molto attento e furtivo potrebbe avere bonus alle prove di Saggezza (Percezione) e Destrezza (Furtività).

Un bonus di qualifica è la somma del modificatore di abilità appropriato di un mostro al 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.

Senso Tellurico

Un mostro con senso tellurico 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. Il senso tellurico non può essere impiegato per individuare creature volanti o incorporee. Molte creature scavatrici, come gli ankheg e i colossi di terra, possiedono questo senso speciale.

Vera Vista

Un mostro con la vera vista 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.

Visione al Buio

Una creatura con visione al buio 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.

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.

Lingue

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 nella gittata specificata. 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 a gittata 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 posta da esso. 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.

Le linee guida più avanti in questo documento spiegano come creare incontri utilizzando budget di PE, oltre a come calibrare la difficoltà di un incontro.

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 eseguire i suoi incantesimi di 1° livello o più alto (come spiegato nelle regole base o nelle *Regole Avanzate del Giocatore*). 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 eseguire un incantesimo dalla sua lista ad un livello più alto se ha lo slot incantesimo per farlo. Ad esempio, un elfo oscuro mago con l'incantesimo di 3° livello *saetta fulminante* 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 eseguire 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 eseguito al più basso livello possibile, e non può essere eseguito a livello più alto. Se un mostro ha un trucchetto 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 *levitare*, 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, come descritto nelle regole base o nelle *Regole Avanzate del Giocatore*.

Attacchi da Mischia e a Gittata

L'azione più comune che un mostro effettuerà in combattimento, sarà un attacco da mischia o a gittata. 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. Per maggior informazioni sulle diverse specie di attacchi, vedi le regole base o le *Regole Avanzate del Giocatore*.

NEXT Regole Base dell'Arbitro - Mostri

Creatura contro Bersaglio. Il bersaglio di un attacco da mischia o a gittata 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".

Attacco Multiplo

Una creatura che può effettuare più attacchi durante il suo turno ha l'abilità Attacco Multiplo. Una creatura non può usare Attacco Multiplo 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 abilità 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 carica sufficienti munizioni per effettuare i suoi attacchi a gittata. Puoi assumere che un mostro abbia 2d4 pezzi di munizioni per un attacco con armi da lancio, e 2d10 pezzi di munizione per un'arma a proiettili come un arco o una balestra.

Reazioni

Se un mostro può compiere qualcosa di speciale con le sue reazioni, quell'informazione è riportata 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 ninno come preferisci, utilizzando il capitolo equipaggiamento delle regole base o delle *Regole Avanzate del Giocatore* come fonte di ispirazione, e decidi tu 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 eseguire i suoi incantesimi, assumi che abbia le componenti materiali per eseguire 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'opzione di azione leggendaria può essere usata alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Una creatura leggendaria recupera le azioni leggendarie impiegate all'inizio del suo turno. 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 tutti i pareggi di iniziativa), 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.

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
Qualifiche 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.

Allosauro

L'**allosauro** è un dinosauro predatore di grande taglia, forza e velocità. Può raggiungere praticamente qualsiasi preda sul terreno aperto, balzando per abbattere le creature con i suoi artigli affilati.

Grande bestia, disallineato

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 51 (6d10 + 18)
Velocità 18 m
Qualifiche Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Balzare. Se l'allosauro si muove di almeno 9 metri diretto verso una creatura e poi la colpisce con un attacco di artiglio nello stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, con un'azione bonus l'allosauro può effettuare un attacco di morso contro di esso.

Azioni

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

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

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

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti.

Anchilosauo

Una spessa armatura riveste il corpo del dinosauro erbivoro detto **anchilosauo**, che si difende dai predatori con una coda gibbosa capace di sferrare colpi devastanti.

Enorme bestia, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 68 (8d12 + 16)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (4d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

Armatura Animata

Quest'armatura di piastre animata magicamente produce rumore quando si muove, sbattendo e scricchiolando come lo spirito vendicativo di un cavaliere defunto.

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, sfinito, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6

Lingue -

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 *dissolvere magia*, l'armatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo o restare svenuta per 1 minuto.

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

Arpia

L'**arpia** unisce il corpo, le zampe e le ali di un avvoltoio al torso, le braccia e la testa di una femmina umana. Il suo dolce canto ha trascinato alla morte innumerevoli avventurieri.

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

Lingue Comune

Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. L'arpia 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.

Canzone Trascinatrice. 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. La canzone 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 può effettuare l'azione Scattare durante il proprio turno per muoversi 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.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

Babau

I **babau** sono globlinoidi pelosi nati per combattere e provocare disordini. Sopravvivono saccheggiando e cacciando, ma amano tendere imboscate e fuggono quando sono in minoranza.

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
Qualifiche Furtività +6, Sopravvivenza +2
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PE)

Attacco di Sorpresa. Se il babau 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 babau 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 Gittata: +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.

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

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
Qualifiche 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.

Banshee

La temibile **banshee** è una creatura carica d'odio formata dallo spirito di un elfo femmina. Il suo volto è circondato da capelli selvaggi, il corpo avvolto da stracci eterei che fluttuano e si agitano intorno a lei.

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 58 (13d8)
Velocità 0 m, volo 12 m (fluttua)
Tiri Salvezza Saggezza +2, Carisma +5
Resistenze al Danno acido, fuoco, fulmine, tuono; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno freddo, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, spaventato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Comune, Elfico
Sfida 4 (1.100 PE)

Individuare Vita. La banshee può percepire magicamente la presenza di creature che non siano costrutti o non morti fino a 7,5 chilometri di distanza. Conosce la direzione generale in cui si trovano, ma non la loro esatta posizione.

Movimento Incorporeo. La banshee 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.

Azioni

Contatto Corrotto. Attacco con Incantesimo da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (3d6 + 2) danni necrotici.

Lamento (1/Giorno). La banshee produce un lamento funebre, purchè non si trovi alla luce del sole. Questo lamento non ha effetto su costrutti o non morti. Tutte le altre creature, che possono udirla e si trovano entro 9 metri da lei, devono effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 13. Una creatura scende a 0 punti ferita in caso di fallimento del tiro salvezza, o subisce 10 (3d6) danni psichici in caso di successo.

Viso Orripilante. Ogni creatura che possa vedere la banshee, che non sia non morta e si trovi entro 18 metri dalla lei, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 13 o essere spaventata per 1 minuto. Un bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun proprio turno, con svantaggio se la banshee è in linea di visuale, e terminando l'effetto per sé qualora riuscisse il tiro salvezza. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce o per lui l'effetto ha fine, il bersaglio è immune al Viso Orripilante della banshee per le successive 24 ore.

Basilisco

Il **basilisco** è un orrore rettile, munito di più gambe, il cui letale sguardo trasforma le vittime in pietra porosa. Con le sue potenti mandibole, la creatura consuma questa pietra, che nel suo stomaco riprende forma organica.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue -
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, il basilisco può obbligare la creatura ad effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 12, qualora il basilisco non sia inabile. 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 *ripristino 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.

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.

Cambion

Media immondo, qualsiasi allineamento malvagio

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

Classe Armatura 19 (armatura a scaglie)
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Velocità 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Forza +7, Costituzione +6, Intelligenza +5, Carisma +6
Qualifiche Furtività +7, Intimidazione +6, Percezione +4, Raggiro +6
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue Abissale, Comune, Infernale
Sfida 5 (1.800 PE)

Benedizione Immonda. La CA del cambion comprende il suo bonus di Carisma.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del cambion è il Carisma (CD 14 per i tiri salvezza degli incantesimi). Il cambion può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

3/giorno ciascuno: *alterazione personale, comandare, individuare magia*
1/giorno: *spostamento di piano* (solo personale)

Azioni

Multiattacco. Il cambion effettua due attacchi da mischia o usa il Raggio di Fuoco due volte.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +7 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti, o 8 (1d8 + 4) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Raggio di Fuoco. Attacco con Incantesimo a Gittata: +7 a colpire, gittata 36 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (3d6) danni da fuoco.

Fascino Immondo. Una creatura umanoide che il cambion può vedere, e che si trovi entro 9 metri da lui, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o restare affascinata magicamente per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi pronunciati dal cambion. Se il bersaglio viene danneggiato dal cambion o un'altra creatura oppure riceve comandi suicidi da parte del cambion, il bersaglio può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce, o l'effetto per lui ha termine, la creatura è immune al Fascino Immondo del cambion per le successive 24 ore.

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 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
Qualifiche 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.

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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

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
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 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.

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.

Centauro

Il **centauro** ha il corpo di un grande cavallo con il torso, la testa e le braccia di un umanoide. Isolati vagabondi, evitano i conflitti, ma quando sono costretti a lottare lo fanno con ferocia.

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
Qualifiche Atletica +6, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue 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

Attacco Multiplo. 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 Gittata: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

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.

Cespuglio Risvegliato

Il **cespuglio risvegliato** è un normale cespuglio fornito dalla magia di capacità senziente e mobilità.

Grande pianta, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 9
Punti Ferita 10 (3d6)
Velocità 6 m
Vulnerabilità al Danno fuoco
Resistenze al Danno perforante
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una lingua conosciuta dal suo creatore
Sfida 0 (10 PE)

Falso Aspetto. Mentre il cespuglio rimane immobile, è indistinguibile da un normale cespuglio.

Azioni

Affettare. Attacco con Arma da Mischia: +1 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni taglienti.

Chimera

La **chimera** è un'oscena combinazione di capra, leone e drago, con la testa di tutte e tre queste creature. Adora piombare giù dal cielo e avvolgere la preda nel suo soffio infuocato prima di atterrare per attaccare.

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
Qualifiche Percezione +8
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 18
Lingue comprende il Draconico ma non può parlare
Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. La chimera effettua tre attacchi: uno con il morso, o 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.

Ciclope

Il **ciclope** è un gigante con un solo occhio che conduce una misera esistenza nelle terre selvagge. In combattimento sono una minaccia spaventosa a causa della loro taglia e forza, ma spesso possono essere ingannati da avversari astuti.

Enorme gigante, caotico neutrale

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 8
Lingue Gigante
Sfida 6 (2.300 PE)

Scarsa Percezione della Profondità. Il ciclope ha svantaggio ai tiri di attacco contro un bersaglio lontano più di 9 metri.

Azioni

Attacco Multiplo. Il ciclope effettua due attacchi con il randello grosso.

Randello Grosso. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +9 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

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.

Coboldo

I **coboldi** sono una razza di vili umanoidi rettiliani che di norma infesta i sotterranei. Compensano la loro debolezza fisica con l'astuzia nel congegnare trappole.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue Comune, Draconico
Sfida 1/8 (25 PE)

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

Tattiche di Branco. Il coboldo ha vantaggio ai tiri di attacco 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 Gittata: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni contundenti.

Coboldo Alato

Piccola umanoide (coboldo), legale malvagio

FORZA 7 (-2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 7 (3d6 - 3)
Velocità 9 m, volo 9 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue Comune, Draconico
Sfida 1/4 (50 PE)

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

Tattiche di Branco. Il coboldo ha vantaggio ai tiri di attacco 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: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 3) danni perforanti.

Sasso Gettato. Attacco con Arma a Gittata: +5 a colpire, un bersaglio direttamente sotto il coboldo.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti.

Coccatrice

La **coccatrice** assomiglia a un ibrido schifoso di lucertola, uccello e pipistrello. È famigerata per la sua abilità di trasformare la carne in pietra.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
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.

Coccodrillo

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
Qualifiche Furtività +2
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Fiato. Il coccodrillo 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 coccodrillo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Coccodrillo 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
Qualifiche Furtività +5
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 5 (1.800 PE)

Trattenere il Fiato. Il coccodrillo può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

Attacco Multiplo. Il coccodrillo 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 coccodrillo.

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 coccodrillo 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
Qualifiche 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.

Demonietto

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)
Qualifiche 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 visione al buio 36 m, Percezione passiva 10
Lingue Abissale, Comune
Sfida 1 (200 PE)

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

Spavento (1/Giorno). Una creatura scelta dal demonietto 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 demonietto è in linea di visuale, ponendo termine all'effetto prematuramente se riesce il tiro salvezza.

Diavoletto

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)

Qualifiche Furtività +5, Intuizione +3, Persuasione +4, Raggiro +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 visione al buio 36 m, Percezione passiva 11

Lingue Infernale, Comune

Sfida 1 (200 PE)

Mutaforma. Il diavoletto 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 diavoletto ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La visione al buio del diavoletto 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 diavoletto resta invisibile finché non attacca o termina la sua concentrazione. Qualsiasi cosa che il diavoletto stia trasportando o indossando, resta invisibile finché rimane in contatto con il diavoletto.

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

Qualifiche Intuizione +6, Raggiro +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 visione al buio 36 m, Percezione passiva 12

Lingue Infernale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5.000 PE)

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

Vista del Diavolo. La visione al buio del diavolo d'ossa non è limitata dall'oscurità magica.

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

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

Qualifiche 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.

Divoratore di Intelletto

Minuscola aberrazione, legale malvagio

FORZA 6 (-2)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 12 (+1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 21 (6d4 + 6)

Velocità 12 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +2

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

Immunità alle Condizioni accecato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 12

Lingue comprende la Parlata delle Profondità ma non può parlare, telepatia 18 m

Sfida 2 (450 PE)

Individuare Senzienti. Il divoratore di intelletto può percepire la presenza e posizione di qualsiasi creatura entro 90 metri da esso e che abbia Intelligenza 3 o superiore, ignorando qualsiasi barriera, a meno che la creatura non sia protetta dall'incantesimo *vuoto mentale*.

Azioni

Attacco Multiplo. Il divoratore di intelletto effettua un attacco con gli artigli e usa Divorare Intelletto.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Divorare Intelletto. Il divoratore di intelletto prende a bersaglio una creatura che può vedere, munita di cervello, e che si trovi entro 3 metri da lui. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Intelligenza CD 12 contro questa magia o subire 11 (2d10) danni psichici. Se fallisce il tiro salvezza, tirare 3d6: se il totale è uguale o superiore al punteggio di Intelligenza del bersaglio, il punteggio viene ridotto a 0. Il bersaglio è stordito fino a quando non recupera almeno un punto di Intelligenza.

Ladro di Corpi. Il divoratore di intelletto inizia una contesa di Intelligenza con un umanoide inabile entro 1,5 metri da lui. Se vince la contesa, il divoratore di intelletto consuma magicamente il cervello del bersaglio, si teletrasporta nel suo cranio e assume il controllo del corpo del bersaglio. Mentre è all'interno di una creatura, il divoratore di intelletto ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti originanti al di fuori dell'ospite. Il divoratore di intelletto mantiene i suoi punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, oltre che la sua comprensione della Parlata delle Profondità, la telepatia e i suoi tratti. Per il resto, adotta le statistiche del bersaglio e conosce tutto quello che conosceva la creatura, compresi incantesimi e lingue.

Se il corpo ospite scende a 0 punti ferita, il divoratore di intelletto deve abbandonarlo. Un incantesimo *protezione dal male e dal bene* eseguito sul corpo, ne scaccia il divoratore di intelletto. Il divoratore di intelletto è obbligato ad abbandonare il corpo del bersaglio, anche qualora il bersaglio recuperi il suo cervello divorato tramite l'incantesimo *desiderio*. Spendendo 1,5 metri del suo movimento, il divoratore di intelletto può lasciare volontariamente il corpo, teletrasportandosi nel più vicino spazio non occupato, entro 1,5 metri da esso. Il corpo poi morirà, a meno che il cervello non venga ripristinato entro 1 round.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Doppelganger

I **doppelganger** sono furbi mutaforma che assumono l'aspetto di altri umanoidi, sfuggendo agli inseguitori o attirando le vittime nelle loro grinfie con trucchi e inganni.

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
Qualifiche Intuizione +3, Raggiro +6
Immunità alle Condizioni affascinato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue Comune
Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il doppelganger può usare la sua azione per polimorfare in 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

Attacco Multiplo. 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, purchè 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 (Intimidazione, Persuasione e Raggiro) contro il bersaglio.

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, scavare 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +6, Carisma +6
Qualifiche Furtività +5, Percezione +11
Immunità al Danno freddo
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21
Lingue 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 abilità. 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

Attacco Multiplo. 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 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 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, scavare 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +7, Carisma +9
Qualifiche Furtività +5, Percezione +12
Immunità al Danno fulmine
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22
Lingue Comune, Draconico
Sfida 16 (15.000 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. 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 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
Qualifiche Furtività +7, Percezione +16
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 26
Lingue Comune, Draconico
Sfida 24 (62.000 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. 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 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
Qualifiche Furtività +6, Percezione +13
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 23
Lingue Comune, Draconico
Sfida 17 (18.000 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. 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 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

Odore di zolfo e pomice avvolgono un **drago rosso**, la cui figura è definita dalle corna rivolte all'indietro e le decorazioni spinali. Il suo muso beccuto emana continuamente fumo, mentre i suoi occhi si infiammano quando è furente.

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
Qualifiche Furtività +4, Percezione +8
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 18
Lingue Comune, Draconico
Sfida 10 (5.900 PE)

Azioni

Attacco Multipla. 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

Odore di zolfo e pomice avvolgono un **drago rosso**, la cui figura è definita dalle corna rivolte all'indietro e le decorazioni spinali. Il suo muso beccuto emana continuamente fumo, mentre i suoi occhi si infiammano quando è furente.

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
Qualifiche Furtività +2, Percezione +4
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14
Lingue 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.

La Tana di un Drago Rosso

I draghi rossi si stabiliscono su alte montagne o colline, in caverne sotto i picchi innevati, o nelle profondità di miniere e roccaforti naniche abbandonate. Grotte con attività vulcanica o geotermica sono le tane più apprezzate dai draghi rossi, capaci di produrre pericoli per gli intrusi e calore incandescente e gas vulcanici che allietano il drago durante il suo sonno.

Con il suo tesoro ben protetto nel cuore della propria tana, un drago rosso trascorre tanto tempo al di fuori della tana quanto all'interno. Per un drago rosso, le vette del mondo sono il trono da cui può controllare tutti i suoi possedimenti – e il mondo più vasto che desidera controllare.

Per tutta la tana, servitori erigono monumenti alla potenza del drago, narrando cupe storie della sua esistenza, dei nemici che ha ucciso, e delle nazioni che ha conquistato.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il drago effettua un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti; il drago non può usare lo stesso effetto due round di fila:

- Del magma erutta da un punto sul terreno che il drago possa vedere entro 36 metri da lui, creando un geyser alto 6 metri e del raggio di 1,5 metri. Ogni creatura nell'area del geyser deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15 e subire 21 (6d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.
- Un tremito scuote la tana in un raggio di 18 metri intorno al drago. Ogni creatura oltre al drago, che sia poggiata sul terreno in quell'area, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o cadere prona.
- Gas vulcanici formano una nube in una sfera di 6 metri di raggio centrata in un punto che il drago possa vedere entro 36 metri da lui. La sfera si propaga oltre gli angoli e la sua area è leggermente oscurata. Dura fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Ogni creatura che inizia il suo turno nella nube deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenata fino al termine del suo turno. Mentre è avvelenata in questo modo, la creatura è inabile.

Effetti Regionali

La regione in cui si trova la tana di un drago rosso leggendario viene mutata dalla magia del drago, che crea uno o più dei seguenti effetti:

- Piccoli terremoti si presentano continuamente entro 9 chilometri dalla tana del drago.
- Le fonti d'acqua entro 1,5 chilometri dalla tana sono innaturalmente calde e piene di zolfo.
- Le fenditure di roccia entro 1,5 chilometri dalla tana del drago formano dei portali per il Piano Elementale del Fuoco, permettendo a creature del fuoco elementale di entrare nel mondo e stabilirsi nelle vicinanze.

Se il drago muore, questi effetti svaniscono nel corso di 1d10 giorni.

Drago Verde Giovane

Il più astuto e ingannevole dei veri draghi, il **drago verde** usa l'inganno e le illusioni per prevalere sui nemici. Un drago verde è riconoscibile dalla cresta che inizia vicino agli occhi e continua lungo il dorso, raggiungendo il punto più alto proprio alla base del cranio.

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

Qualifiche Furtività +4, Percezione +7, Raggiro +5

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 17

Lingue Comune, Draconico

Sfida 8 (3.900 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

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.

Elementale dell'Acqua

Creature native del Piano Elementale dell'Acqua e richiamate nel mondo, gli **elementali dell'acqua** assomigliano a delle onde increspate che si muovono sulla terraferma. Un elementale dell'acqua sommerge qualsiasi creatura incroci il suo cammino.

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, prono, sfinimento, svenuto

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue Acqueo

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.

Azioni

Attacco Multiplo. 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

L'**elementale dell'aria** è una nube a forma d'imbuto di aria turbinante in cui si intravede un volto. Si può trasformare in un ciclone sibilante, generando un turbine che percuote le creature anche mentre le scaglia via.

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, prono, sfinimento, svenuto

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 18

Lingue Aero

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.

Azioni

Attacco Multiplo. 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

In mezzo alla capricciosa devastazione formata da un **elementale del fuoco** si distingue una vaga forma umanoide. Dovunque vada, appicca il fuoco a ciò che lo circonda, trasformando il mondo in cenere, fumo e lapilli.

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, sfinimento, svenuto

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue Igneo

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 tocchi 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.

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

Attacco Multiplo. 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

L'**elementale della terra** si trascina in avanti come una collina mobile, con braccia simili a randelli di pietra scheggiata che gli pendono ai fianchi. La testa e il corpo sono fatti di terra e pietra, con a volte incastonati pezzi di metallo, gemme e minerali brillanti.

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, sfinimento, svenuto
Sensi senso tellurico 18 m, visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Terreo
Sfida 5 (1.800 PE)

Mostro d'Assedio. L'elementale infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

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

Attacco Multiplo. 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.

Ettercap

Gli **ettercap** sono umanoidi ingobbiti dalla pelle grigio-porpora, il volto da ragno (con zanne e occhi), lunghe braccia secche, zampe corte e tozze, e due artigli di chitina nera al posto delle mani. Non sono particolarmente intelligenti, ma possiedono la capacità di sparare ragnatele appiccicose e iniettare veleno tramite le loro zanne. Sono codardi e maligni, e prediligono predisporre trappole per intrappolare i loro nemici.

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
Qualifiche Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13
Lingue -
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 abilità.

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

Attacco Multiplo. 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 Gittata: +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.

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
Qualifiche 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 tagliante.

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
Qualifiche 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.

Fantasma

Il **fantasma** è l'anima di una creatura un tempo viva, condannata ad infestare un luogo, creatura o oggetto della sua precedente esistenza.

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, tagliante di attacchi non magici
Immunità ai Danni freddo, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, spaventato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue 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.

Vista Eterea. Il fantasma può vedere 18 metri nel Piano Etereo quando si trova sul Piano Materiale, e vice versa.

Azioni

Contatto Avvizzente. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (4d6 + 3) danni necrotici.

Eteralità. 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 *dissolvere male e bene*. 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 *ripristino superiore*, ma solo se eseguito entro 24 dall'effetto di invecchiamento.

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.

Fungo Viola

Il **fungo viola** è un grande fungo porpora munito di tentacoli.

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

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Falso Aspetto. Mentre il fungo violetto rimane immobile, è indistinguibile da un normale fungo.

Azioni

Attacco Multiplo. 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

I **fuochi fatui** possono essere scambiati facilmente per lanterne, in particolare nelle paludi e gli acquitrini immersi nella foschia.

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, prono, sfinimento, svenuto

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 12

Lingue 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.

Azioni

Scossa. Attacco con Incantesimo da 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

Il **fustigatore** sembra una struttura conica simile ad una roccia, avvolta in tentacoli simili a viticci che ne celano la bocca. Il fustigatore resta immobile per assomigliare ad una innocua stalattite, e quando la preda gli si avvicina lancia i suoi viticci per stritolare la preda e trascinarla alla bocca.

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
Qualifiche Furtività +5, Percezione +6
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 16
Lingue -
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.

Viticci Afferranti. Il fustigatore può avere fino a sei viticci 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

Attacco Multiplo. Il fustigatore può effettuare quattro attacchi con i suoi viticci, 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.

Gargolla

Queste maligne creature della terra elementale assomigliano a grottesche e immonde statue. La **gargolla** giace in agguato tra edifici e rovine, godendo del terrore che suscita nel momento in cui si stacca dalla sua posa.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Terreo
Sfida 2 (450 PE)

Falso Aspetto. Mentre la gargolla rimane immobile, è indistinguibile da una statua inanimata.

Azioni

Attacco Multiplo. La gargolla 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.

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
Qualifiche 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.

Gelatina Ocra

La **gelatina ocra** è una melma giallognola che può scivolare sotto le porte e attraverso stretti pertugi per cacciare le creature che vuole divorare.

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

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

Amorfo. La gelatina può muoversi attraverso uno spazio fino a 2,5 centimetri di larghezza senza doversi stringere.

Scalare come Ragno. La gelatina 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 una gelatina Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuove gelatine che hanno almeno 10 punti ferita. Ogni nuova gelatina ha un numero di punti ferita pari alla metà della gelatina originale, arrotondati per difetto. Le nuove gelatine sono di una taglia più piccola di quella originale.

Ghul

Con denti affilati come rasoi e artigli appuntiti, i **ghul** si muovono di notte in branco, spinti da un'insaziabile fame di carne umanoide.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue 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 paralizzato 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.

Gigante di Collina

I **giganti di collina** sono bruti egoisti e tonti, sempre impegnati a cacciare e saccheggiare alla costante ricerca di cibo. La loro pelle è abbronzata per via del tanto tempo trascorso al sole, e le loro armi sono alberi sradicati e sassi raccolti da terra.

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

Qualifiche Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Gigante

Sfida 5 (1.800 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il gigante effettua due attacchi con il randello grosso.

Randello Grosso. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 18 (3d8 + 5) danni contundenti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +8 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 21 (3d10 + 5) danni contundenti.

Gigante del Fuoco

Con pelle scura e fiammeggianti capelli rossi, i **giganti del fuoco** hanno una terribile reputazione di guerrieri e conquistatori. Vivono tra vulcani e montagne rocciose, e sono noti per la loro abilità nel bruciare, saccheggiare e distruggere.

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 (piastre)

Punti Ferita 162 (13d12 + 78)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +10, Carisma +5

Qualifiche Atletica +11, Percezione +6

Immunità ai Danni fuoco

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Gigante

Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il gigante effettua due attacchi con la spada grossa.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (6d6 + 7) danni taglienti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +11 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 29 (4d10 + 7) danni contundenti.

Gigante del Gelo

I **giganti del gelo** sono creature del ghiaccio e della neve, con capelli e barbe bianche o azzurre, e la pelle dello stesso colore blu intenso del ghiaccio. Rispettano solo la forza bruta e le doti da combattente.

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

Qualifiche Atletica +9, Percezione +3

Immunità ai Danni freddo

Sensi Percezione passiva 13

Lingue Gigante

Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il gigante effettua due attacchi con l'ascia grossa.

Ascia Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 25 (3d12 + 6) danni taglienti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +9 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.

Colpisce: 28 (4d10 + 6) 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

Qualifiche Atletica +12, Percezione +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue 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

Attacco Multiplo. Il gigante effettua due attacchi con il randello grosso.

Randello Grosso. 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 Gittata: +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.

Gnoll

Gli **gnoll** sono feroci umanoidi simili a delle iene che attaccano senza preavviso, massacrando le vittime e divorandone le carni.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Gnoll
Sfida 1/2 (100 PE)

Rabbia. Quando lo gnoll riduce una creatura a 0 punti ferita con un attacco di mischia durante il proprio turno, lo gnoll 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 Gittata: +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 di mischia.

Arco Lungo. Attacco con Arma a Gittata: +3 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Goblin

I **goblin** sono piccoli umanoidi dall'indole maligna, che vivono in sotterranei abbandonati e altri luoghi fetidi. Deboli se presi da soli, si radunano in grandi numeri per tormentare le altre creature.

Piccola umanoide (goblinoid), neutrale malvagio

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

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio, scudo)
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +6
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue Comune, Goblin
Sfida 1/4 (50 PE)

Agile Fuga. Durante ciascun suo turno, il goblin può effettuare l'azione Disimpegnarsi o Nascondersi come azione bonus.

Azioni

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

Arco Corto. Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Golem di Carne

Il **golem di carne** è un macabro assortimento di parti di corpi umanoidi cucite e avvitate assieme per formare un brutto muscoloso munito di forza formidabile. È protetto da potenti magie, che deviano gli incantesimi e tutte tranne le armi più potenti.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue 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 numero di punti ferita uguali al danno da fulmine inflitto.

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.

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

Azioni

Attacco Multiplo. 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 Pietra

I **golem di pietra** sono costrutti magici intagliati e scolpiti nella pietra per assomigliare a grandi e maestose statue. Come gli altri golem, sono quasi del tutto immuni agli incantesimi e alle armi ordinarie.

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 visione al buio 36 m, Percezione passiva 10

Lingue 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.

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

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Grico

Questa mostruosità vermiforme si confonde con la pietra delle caverne che infesta. Quando la preda si avvicina, rilascia i suoi tentacoli uncinati e rivela il suo becco serrato e affamato.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Camuffamento di Pietra. Il grico ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi su terreno roccioso.

Azioni

Attacco Multiplo. Il grico effettua un attacco con i suoi tentacoli. Se l'attacco colpisce, il grico 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

Il **grifone** è un feroce volatile carnivoro munito di poderoso corpo di leone e testa, zampe e ali da aquila.

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
Qualifiche Percezione +5
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 15
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Vista Affinata. Il grifone ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Hobgoblin

Gli **hobgoblin** sono grossi goblinoidi dalla pelle arancio scuro o arancione. Un hobgoblin misura la propria virtù in base alla forza fisica e la capacità marziale, non preoccupandosi di null'altro salvo dell'abilità e l'astuzia in combattimento.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue 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 d'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 Gittata: +3 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.

Hobgoblin Capitano

Media umanoide (goblinoide), legale malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 17 (mezza armatura)
Punti Ferita 39 (6d8 + 12)
Velocità 9 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Comune, Goblin
Sfida 3 (700 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 10 (3d6) danni aggiuntivi ad una creatura che colpisce con un attacco d'arma, se quella creatura si trova entro 1,5 metri da un alleato dell'hobgoblin che non sia inabile.

Azioni

Attacco Multiplo. L'hobgoblin effettua due attacchi con la spada grossa.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Autorità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, l'hobgoblin può pronunciare uno speciale comando o avvertimento ogni qual volta una creatura non ostile che possa vedere e si trova entro 9 metri da lui effettui un tiro di attacco o tiro salvezza. La creatura può sommare un d4 al suo tiro purchè possa udire e comprendere l'hobgoblin. Una creatura può beneficiare di un solo dado Autorità alla volta. Questo effetto termina qualora l'hobgoblin sia inabile.

Idra

L'idra è un orrore rettiliforme con il corpo di coccodrillo e molteplici teste montate su lunghi colli serpentini. Sebbene le sue teste possano essere recise, l'idra le fa ricrescere magicamente in poco tempo.

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
Qualifiche Percezione +6
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 16
Lingue -
Sfida 8 (3.900 PE)

Teste Multiple. L'idra ha cinque teste. Finchè 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

Attacco Multiplo. 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.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Ippogrifo

L'**ippogrifo** è una creatura magica che possiede ali e zampe anteriori di aquila, la parte posteriore di un cavallo, e una testa che combina elementi di entrambi gli animali.

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
Qualifiche Percezione +5
Sensi Percezione passiva 15
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Vista Affinata. L'ippogrifo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

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

Qualifiche 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)

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 rettiloidi 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.

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

Qualifiche 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.

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
Qualifiche 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.

Lupo Mannaro

Il **lupo mannaro** è un selvaggio predatore che può apparire in forma umanoide, come un lupo o in una terrificante forma ibrida – un corpo umanoide peloso e muscoloso avente per testa quella affamata di un lupo.

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)
Qualifiche Furtività +3, Percezione +4
Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Comune (non può parlare in forma di lupo)
Sfida 3 (700 PE)

Mutaforma. Il lupo mannaro può usare la sua azione per polimorfare 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

Attacco Multiplo (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 Gittata: +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 venir maledetto dalla licantropia del lupo mannaro.

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 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.

Manticora

La **manticora** possiede una testa vagamente umanoide, il corpo di un leone, e le ali di un drago. La sua lunga coda termina in un grappolo di spine letali con cui può trafiggere le prede ad una notevole gittata.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 11

Lingue 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

Attacco Multiplo. 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 Gittata: +5 a colpire, gittata 30/60 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Mantide Guerriera

Media umanoide (mantide guerriera), caotico neutrale

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 12 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +3

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue Mantide Guerriera

Sfida 1 (200 PE)

Carapace Camaleontico. La mantide guerriera può cambiare il colore del suo carapace perché corrisponda al colore e il tono dell'ambiente circostante. Come risultato, ottiene vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi.

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

Azioni

Attacco Multiplo. La mantide guerriera effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o due con i gythka o due con i chatkcha.

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, una creatura.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare avvelenato per 1 minuto. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche paralizzato mentre resta avvelenato. Il bersaglio avvelenato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto se lo riesce.

Gythka. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d8 + 1) danni taglienti.

È un'arma inastata con una lama ricurva a ciascuna estremità.

Chatkcha. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.

È un perno a cui sono connesse tre lame affilate (un'arma da lancio leggera).

VARIANTE PSIONICA

Alcune mantidi guerriere manifestano abilità psioniche, utilizzando i loro poteri per cacciare e comunicare con gli estranei più facilmente.

Una mantide guerriera psionica possiede la **telepatia** con una gittata massima di 18 metri, e ottiene i seguenti tratti aggiuntivi:

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità degli incantesimi innati della mantide guerriera è la Saggezza. La mantide guerriera può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *mano del mago* (la mano è invisibile)

2/giorno ciascuno: *arma magica, sfocatura*

1/giorno: *invisibilità* (solo personale)

Mastino

I **mastini** sono impressionanti segugi 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

Qualifiche Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 1/8 (75PE)

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.

Medusa

Vittima di una terribile maledizione, la **medusa** dai capelli serpentine pietrifica tutti coloro che volgono lo sguardo su di lei, trasformando le creature in monumenti di pietra alla sua corruzione.

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
Qualifiche Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +4, Raggio +5,
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue 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, la creatura che ha fallito il tiro salvezza 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 *ripristino 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 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, la medusa, a causa della sua maledizione, subirà gli effetti del suo stesso sguardo.

Azioni

Attacco Multiplo. La medusa effettua tre attacchi – uno con i capelli serpentine e due con la spada corta – o due attacchi a gittata con l'arco lungo.

Capelli Serpentine. *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 Gittata:* +5 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Minotauro

Dal manto macchiato col sangue dei nemici abbattuti, i **minotauri** sono imponenti umanoidi dalla testa di toro, il cui ruggito è un selvaggio urlo di battaglia temuto da tutte le creature civilizzate.

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
Qualifiche Percezione +7
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 17
Lingue 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 extra. 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 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.

Ricordare Labirinto. Il minotauro può ricordare perfettamente qualsiasi tragitto abbia percorso.

Azioni

Ascia Grossa. *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.

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.

Mummia

Rianimate da oscuri riti funebri e ancora avvolte nei loro sudari di morte, le **mummie** fuoriescono da templi e tombe dimenticate per uccidere chiunque disturbi il loro riposo.

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, sfinito, spaventato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. 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 *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 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.

Notico

Il **notico** è una creatura mostruosa munita di terribili speroni e un singolo grande occhio. Quando è spinto a combattere, utilizza il suo spaventoso sguardo per putrefare la carne sulle ossa dei nemici.

Media aberrazione, neutrale malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m
Qualifiche Arcano +3, Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +2
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 12
Lingue Sottocomune
Sfida 2 (450 PE)

Vista Affinata. Il notico ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Attacco Multiplo. Il notico effettua due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Sguardo Putrefacente. Il notico prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 9 metri da lui. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 contro questa magia o subire 10 (3d6) danni necrotici.

Intuizione Bizzarra. Il notico prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 9 metri da lui. Il bersaglio deve effettuare una contesa tra la sua prova di Carisma (Raggiro) e la prova di Saggezza (Intuizione) del notico. Se il notico vince, apprende magicamente un fatto o segreto relativo al bersaglio. Il bersaglio vince automaticamente se è immune al restare affascinato.

Ochu

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 visione al buio 36 m, Percezione passiva 11
Lingue Ochu
Sfida 5 (1.800 PE)

Telepatia Limitata. L'ochu 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

Attacco Multiplo. L'ochu 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'ochu ha due tentacoli, ciascun dei quali può afferrare un bersaglio diverso.

Tentacolo di Schianto. L'ochu 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'ochu. Se il tiro salvezza riesce, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti e non è stordito.

Ogre

Gli **ogri** sono brutali giganti noti per la loro scarsa pazienza. Quando si provoca la loro ira, gli ogri si scatenano in una rabbia frustrata finché non terminano gli oggetti o le creature da spaccare.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue Comune, Gigante
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Randello Grosso. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Orco

Gli **orchi** sono selvaggi umanoidi dalla postura ingobbata, volto da porco, e denti sporgenti che sembrano zanne. Si radunano in tribù che soddisfano la propria sete di sangue uccidendo gli umanoidi che gli si oppongono.

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
Qualifiche Intimidazione +2
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue 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 Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Orrore Corazzato

L'**orrore corazzato** è un antico costrutto che assomiglia ad un'armatura di piastre animata.

Media costrutto, neutrale

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

Classe Armatura 20 (piastre, scudo)
Punti Ferita 60 (8d8 + 24)
Velocità 9 m, volo 9 m
Qualifiche Percezione +4
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio
Immunità al Danno forza, necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 14
Lingue comprende la lingua del suo creatore ma non può parlare
Sfida 4 (1.100 PE)

Immunità agli Incantesimi. L'orrore corazzato è immune a tre incantesimi scelti dal suo creatore. Di solito queste immunità sono *palla di fuoco*, *riscaldare metallo* e *saetta fulminante*.

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'orrore corazzato effettua due attacchi con la spada lunga.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +6 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.

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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

Orsogufo

Un mostruoso incrocio tra un gufo gigante e un orso, la reputazione di ferocia e aggressività dell'**orsogufo** lo rende uno dei più temuti predatori delle terre selvagge.

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
Qualifiche Percezione +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 3 (700 PE)

Olfatto e Vista Affinati. L'orsogufo ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

Azioni

Attacco Multiplo. L'orsogufo 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.

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
Qualifiche 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.

Pegaso

I bianchi cavalli alati noti come **pegasi** solcano i cieli, mostrandosi in tutta la loro grazie e maestosità.

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
Qualifiche Percezione +6
Sensi Percezione passiva 16
Lingue 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.

Pèrito

I **pèriti** sono creature dall'aspetto di grandi uccelli dal piumaggio verde scuro (o azzurro) con la testa di cervo. Quando si mettono alla luce del sole, però, non proiettano quella che dovrebbe essere la loro ombra, ma quella di un essere umano. Per questo motivo si pensa che i pèriti fossero le anime di uomini morti senza la protezione degli dèi. Per riacquistare il favore divino si dice uccidano un uomo ciascuno, riacquistando la propria vera ombra, e si avvolgono nel sangue della vittima per poi fuggire in alto. A volte si nutrono di terra secca e sono soliti volare a stormi.

Media mostruosità, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 6 m, volo 18 m
Qualifiche Percezione +5
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Sensi Percezione passiva 15
Lingue comprende Comune ed Elfico ma non può parlare
Sfida 2 (450 PE)

Attacco in Picchiata. Se il perito sta volando e si getta in picchiata per almeno 9 metri diritto verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco con arma da mischia, l'attacco infligge 9 (2d8) danni aggiuntivi al bersaglio.

Olfatto e Vista Affinati. Il perito ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto o vista.

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il perito effettua un attacco di incornata e un attacco di sperone.

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti.

Sperone. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni perforanti.

Piovrà

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
Qualifiche Furtività +4, Percezione +2
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Camuffamento Subacqueo. La piovrà ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate sottacqua.

Respirare Acqua. La piovrà può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovrà 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 piovrà 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 piovrà 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 piovrà può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Piovrà 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
Qualifiche Furtività +5, Percezione +4
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Camuffamento Subacqueo. La piovrà ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate sottacqua.

Respirare Acqua. La piovrà può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovrà 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 piovrà 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 piovrà 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 piovrà 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.

Plesiosauro

Questo rettile predatore marino, cugino dei dinosauri, attacca qualsiasi creatura incontri. Il suo lungo collo flessibile gli permette di girarsi in qualsiasi direzione per mordere con ferocia.

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
Qualifiche Furtività +4, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
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.

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.

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
Qualifiche Furtività +4, Percezione +3
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 13
Lingue 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 svenuto per la stessa durata, o finché non subisce danni o un'altra creatura usa un'azione per risvegliarlo.

Pteranodonte

Questo rettile volante, cugino dei dinosauri, non possiede denti, ma usa invece il suo becco affilato per impalare le prede troppo grosse da inghiottire in un colpo solo.

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 3 m, volo 18 m
Qualifiche Percezione +1
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Sorvolare. Lo pteranodonte non provoca attacchi di opportunità quando vola via dalla portata di un nemico.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni perforanti.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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 Eteera. 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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Rametto Avvizzito

Un **rametto avvizzito** è una pianta risvegliata che assomiglia ad un cespuglio legnoso, in grado di sradicarsi da solo dal terreno e muoversi. I suoi rami si piegano a formare un corpo dall'aspetto umanoide con testa e arti.

Piccola pianta, neutrale malvagio

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 6 m
Qualifiche Furtività +3
Vulnerabilità al Danno fuoco
Immunità alle Condizioni accecato, assordato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 9
Lingue capisce il Comune ma non può parlare
Sfida 1/8 (25 PE)

Falso Aspetto. Mentre il rametto rimane immobile, è indistinguibile da un qualsiasi cespuglio morto.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Rana

Una **rana** è sprovvista di attacchi. Si nutre di piccoli insetti e di solito vive in prossimità di acquitrini, dentro gli alberi o sottoterra.

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
Qualifiche 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.

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
Qualifiche 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.

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.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
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, la arrugginisce come descritto nel tratto Arrugginire Metallo.

Satiro

I **satiri** sono fatati turbolenti che assomigliano a dei tozzi umani con la parte inferiore del corpo ricoperta di pelo e zoccoli fessi da caprone. Scorrizzano nelle foreste più selvatiche, spinti in egual misura da edonismo e curiosità.

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
Qualifiche Furtività +5, Intrattenimento +6, Percezione +2
Sensi Percezione passiva 12
Lingue 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

Rostro. 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 Gittata: +5 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

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 taglienti.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PE)

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 da Mischia: +4 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

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
Qualifiche 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 di Corvi

Media 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
Qualifiche 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

Media 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

Media 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

Media 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)

Ecolocazione. 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 Ratti

Media 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 ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Serpenti Velenosi

Media 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.

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
Qualifiche Atletica +5, Percezione +3
Sensi Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. 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
Qualifiche Atletica +9, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 7 (2.900 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. 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

Attacco Multiplo. 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.

Segugio Infernale

Immondi sputa fuoco che assumono l'aspetto di possenti cani, i **segugi infernali** servono creature malvagie, che li impiegano come animali da guardia e compagnia.

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
Qualifiche Percezione +5
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 15
Lingue 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 o olfatto.

Tattiche di Branco. Il segugio ha vantaggio ai tiri di attacco 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.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Serpentoide, Blasfemia

Media mostruosità (mutaforma, uomo serpente), neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 66 (12d8 + 12)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +4, Raggiro +5
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue Abissale, Comune, Draconico
Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi Innati (Solo Forma di Uomo Serpente). L'abilità da incantatore innato del serpentoide è il Carisma (CD dei tiri salvezza 13). Il serpentoide può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *amicizia con gli animali** (solo serpenti)
3/Giorno: *suggestione*

Mutaforma. Il serpentoide può usare la sua azione per trasformarsi in un serpente Medio, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non si trasforma. Alla morte non cambia forma.

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

Tipo di Blasfemia. Il serpentoide presenta uno dei seguenti tipi di blasfemia:

Tipo 1: Corpo umano con testa di serpente
Tipo 2: Testa e corpo umano con serpenti al posto delle braccia
Tipo 3: Testa e parte superiore del corpo umana e la parte inferiore del corpo serpentiforme al posto delle gambe

Azioni per il Tipo 1

Attacco Multiplo (Solo Forma di Uomo Serpente). Il serpentoide effettua due attacchi a gittata o due attacchi da mischia, ma può usare il morso solo una volta.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Scimitarra (Solo Forma di Uomo Serpente). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Solo Forma di Uomo Serpente). Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Azioni per il Tipo 2

Attacco Multiplo (Solo Forma di Uomo Serpente). Il serpentoide può effettuare due attacchi con morso usando le sue braccia serpentine.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Azioni per il Tipo 3

Attacco Multiplo (Solo Forma di Uomo Serpente). Il serpentoide effettua due attacchi a gittata o due attacchi da mischia, ma può stritolare solo una volta.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Scimitarra (Solo Forma di Uomo Serpente). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il serpentoide non può stritolare un altro bersaglio.

Arco Lungo (Solo Forma di Uomo Serpente). Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Amicizia con gli Animali

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un po' di cibo)

Durata: 24 ore

Questo incantesimo ti permette di convincere una bestia che non vuoi arrecargli danno. Scegli una bestia a gittata che puoi vedere. Questa deve vederti e udirti. Se l'Intelligenza della bestia è 4 o più, l'incantesimo fallisce. Altrimenti, la bestia deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o restare affascinata da te per la durata dell'incantesimo. Se tu o uno dei tuoi compagni danneggiate il bersaglio, l'incantesimo ha termine.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, puoi agire su di una bestia aggiuntiva per ogni livello dello slot sopra il 1°.

Serpentoide, Sanguepuro

I **serpentoidei** si dividono in numerose caste o stirpi, le più prominenti delle quali sono i *purosangue*, che agiscono da infiltrati e diplomatici, e le *blasfemie*, che servono da chierici e amministratori della società dei serpentoidei.

Media mostruosità (mutaforma, uomo serpente), neutrale malvagio

FORZA 11 (+0)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 40 (9d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +3, Percezione +3, Raggio +6

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue Abissale, Comune, Draconico

Sfida 1 (200 PE)

Incantesimi Innati (Solo Forma di Uomo Serpente). L'abilità da incantatore innato del serpentoide è il Carisma (CD dei tiri salvezza 12). Il serpentoide può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *amicizia con gli animali** (solo serpenti)

3/Giorno: *spruzzo di veleno*, *suggestione*

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

Azioni

Attacco Multiplo (Solo Forma di Uomo Serpente). Il serpentoide effettua due attacchi da mischia.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.

Arco Corto. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Sfinge Maschio

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, Saggiamente +10

Qualifiche Arcano +9, Percezione +10, Religione +15

Immunità al Danno psichico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 20

Lingue Comune, Sfinge

Sfida 17 (18.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi della sfinge sono magici.

Imperscrutabile. La sfinge è immune a qualsiasi effetto in grado di percepirla le emozioni o leggerne i pensieri, oltre che a qualsiasi incantesimo di divinazione che rifiuti. Le prove di Saggiamente (Intuizione) per discernere le intenzioni o la sincerità della sfinge hanno svantaggio.

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 12° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggiamente (CD del tiro salvezza degli incantesimi 18, +10 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 chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata, risparmiare i morenti, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comandare, individuare magia, individuare male e bene*

2° livello (3 slot): *ripristino inferiore, zona di verità*

3° livello (3 slot): *dissolvere magia, lingue*

4° livello (3 slot): *esilio, libertà di movimento*

5° livello (2 slot): *colpo di fiamma, ripristino superiore*

6° livello (1 slot): *banchetto degli eroi*

Azioni

Attacco Multiplo. 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 e capace di udirla il ruggito deve effettuare un tiro salvezza.

Primo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza di Saggiamente 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 Saggiamente 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.

Eseguire 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.

La Tana di una Sfinge

Una sfinge presiede un antico tempio, sepolcro o tomba, all'interno del quale sono celati segreti divini e tesori aldilà della portata dei mortali.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), la sfinge può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti magici; la sfinge non può usare lo stesso effetto fino a quando non avrà terminato un riposo breve o lungo:

- Il flusso del tempo è modificato così che ogni creatura all'interno della tana deve ritirare l'iniziativa. La sfinge può scegliere di non ritirare.
- Gli effetti del tempo sono modificati così che ogni creatura nella tana deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o diventare 1d20 anni più vecchia o più giovane (a scelta della sfinge), senza scendere sotto 1 anno di età. L'incantesimo *ripristino superiore* può riportare alla norma l'età di una creatura.
- Il flusso del tempo all'interno della tana è alterato così che tutto ciò che si trovi al suo interno viene spostato 10 anni in avanti o indietro (a scelta della sfinge). Solo la sfinge è immediatamente consapevole del cambio di tempo. L'incantesimo *desiderio* può riportare l'incantatore e fino ad altre sette creature scelte dall'incantatore al loro normale periodo storico.
- La sfinge sposta se stessa e fino ad altre sette creature che possa vedere, e si trovino all'interno della sua tana, in un altro piano di esistenza. Una volta fuori della sua tana, la sfinge non può usare le sue azioni da tana, ma può ritornare alla sua tana con un'azione bonus durante il suo turno, portando con sé fino a sette creature.

Spada Volante

Una **spada volante** animata magicamente che danza nell'aria, combattendo come un guerriero che non possa essere ferito.

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

Lingue -

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 *dissolvere magia*, 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.

Spettatore

Lo **spettatore** è un tipo inferiore di osservatore – una temibile e letale aberrazione. Assomiglia ad una sfera fluttuante con una bocca gigantesca e un singolo grande occhio, circondato da quattro peduncoli muniti di occhi che proiettano raggi mortali.

Media aberrazione, legale neutrale

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

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 0 m, volo 9 m (fluttua)

Qualifiche Percezione +6

Immunità alle Condizioni prono

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 16

Lingue Parlata delle Profondità, Sottocomune, telepatia 36 m

Sfida 3 (700 PE)

Azioni

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

Colpisce: 2 (1d6 - 1) danni perforanti.

Raggi Oculari. Lo spettatore spara fino a due dei seguenti raggi oculari magici contro una o due creature entro 27 metri da lui e che possa vedere. Può impiegare ciascun raggio solo una volta per turno.

1. **Raggio di Confusione.** Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 13 o non può effettuare reazioni fino al termine del suo prossimo turno. Durante il suo turno, il bersaglio non può muoversi, e impiega la sua azione per effettuare un attacco in mischia o a gittata contro una creatura a gittata determinata casualmente. Se il bersaglio non può attaccare, nel suo turno non fa nulla.
2. **Raggio Paralizzante.** Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare paralizzato 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.
3. **Raggio di Paura.** Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 13 o restare spaventato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio se il bersaglio vede lo spettatore, terminando l'effetto per sé in caso di successo.
4. **Raggio Feritore.** Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o subire 16 (3d10) danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Creare Cibo e Acqua. Lo spettatore crea sufficiente cibo e acqua per sostentarsi per 24 ore.

Reazioni

Riflettere Incantesimo. Se lo spettatore riesce un tiro salvezza contro un incantesimo, o un attacco con incantesimo lo manca, lo spettatore può scegliere un'altra creatura (compreso colui che ha eseguito l'incantesimo) che possa vedere e si trovi a 9 metri da lui. L'incantesimo prende a bersaglio la creatura scelta al posto dello spettatore. Se l'incantesimo richiedeva un tiro salvezza, la creatura prescelta effettua il proprio tiro salvezza. Se l'incantesimo era un attacco, il tiro di attacco viene ritirato contro la creatura scelta.

Spettro

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 1 (-5)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 0 m, volo 15 m (fluttuare)

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

Immunità al Danno necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, svenuto

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue comprende tutte le lingue che conosceva in vita ma non può parlare

Sfida 1 (200 PE)

Movimento Incorporeo. Lo spettro 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.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, lo spettro ha svantaggio ai tiri di attacco, oltre che alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Azioni

Risucchiare Vita. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 10 (3d6) danni necrotici. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 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.

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

Qualifiche Furtività +8 (la prova è fatta con svantaggio se lo spiritello sta volando), Percezione +3

Sensi Percezione passiva 13

Lingue 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 Gittata: +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 svenuto 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.

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
Qualifiche 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
Qualifiche 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
Qualifiche 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.

Tappeto del Soffocamento

Questo tappeto pregiato assomiglia ad un *tappeto volante* e risulterà magico alle divinazioni. Il personaggio che si siederà su di esso e gli darà un comando sarà sorpreso, tuttavia, dato che il **tappeto del soffocamento**, gli si avvolgerà attorno, iniziando a soffocarlo.

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
Lingue -
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 *dissolvere magia*, il tappeto deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione contro la CD del tiro salvezza dell'incantatore o cadere svenuto 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.

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
Lingue -
Sfida 30 (155.000 PE)

Carapace Riflettente. Ogni volta che il tarrasque è il bersaglio di un incantesimo *proiettile magico*, 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

Attacco Multiplo. 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 prone 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.

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

Attacco Multiplo. 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.

Teschio Fiammeggiante

Un **teschio fiammeggiante** non morto è circondato da brillanti fiamme verdi, ed una folle risata riecheggia intorno ad esso. Questo teschio privo di corpo abbatte i suoi avversari con raggi infuocati emessi dai suoi occhi e temibili incantesimi richiamati dagli oscuri recessi della sua memoria.

Minuscola non morto, neutrale malvagio

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 40 (9d4 + 18)

Velocità 0 m, volo 12 m (fluttua)

Qualifiche Arcano +5, Percezione +2

Resistenza al Danno fulmine, necrotico, perforante

Immunità al Danno freddo, fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, prono, spaventato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue Comune

Sfida 4 (1.100 PE)

Illuminazione. Il teschio fiammeggiante emette luce fioca in un raggio di 4,5 metri, o emette luce intensa in un raggio di 4,5 metri e luce fioca per ulteriori 4,5 metri. Può passare da un'opzione all'altra con un'azione.

Incantesimi. Il teschio fiammeggiante è un incantatore di 5° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 a colpire con attacchi da incantesimo). Non ha bisogno di componenti somatiche o materiali per eseguire incantesimi. Il teschio fiammeggiante ha preparati i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetto (a volontà): *mano del mago*

1° livello (3 slot): *proiettile magico, scudo*

2° livello (2 slot): *sfera fiammeggiante, sfocatura*

3° livello (1 slot): *palla di fuoco*

Resistenza alla Magia. Il teschio fiammeggiante ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rinvigorismento. Se il teschio fiammeggiante viene distrutto, recupera tutti i suoi punti ferita in 1 ora a meno che dell'acqua sacra venga sparsa sui suoi resti o vi venga eseguito un incantesimo *dissolvere magia* o *rimuovere maledizione*.

Azioni

Attacco Multiplo. Il teschio fiammeggiante usa il Raggio di Fuoco due volte.

Raggio di Fuoco. Attacco con *Incantesimo a Gittata*: +5 a colpire, gittata 9 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (3d6) danni da fuoco.

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

Qualifiche 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

Qualifiche 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.

Tirannosauro

Questo enorme dinosauro predatore terrorizza tutte le altre creature nel suo territorio. Insegue qualsiasi cosa pensa sia in grado di mangiare, e sono poche le creature che non proverebbe ad addentare.

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

Qualifiche Percezione +4

Sensi Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. 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

Uno dei più dinosauri erbivori più aggressivi, il **triceratopo** possiede delle grandi corna e una formidabile velocità, che usa per incornare e travolgere i suoi predatori.

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

Lingue -

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.

Troglodita

I **trogloditi** sono umanoidi rettiliformi che vivono in luoghi sotterranei, disprezzano gli umani e massacrano chiunque incontrino.

Media umanoide (troglodita), caotico malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 13 (2d8 + 4)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +2
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Troglodita
Sfida 1/4 (50 PE)

Fetore. Qualsiasi creatura che non sia un troglodita e che inizia il suo turno entro 1,5 metri dal troglodita, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o restare avvelenata fino all'inizio del turno della creatura. Se riesce il tiro salvezza, la creatura è immune al fetore di tutti i trogloditi per 1 ora.

Pelle Camaleontica. Il troglodita ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi.

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il troglodita può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

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: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Troll

Spaventosi giganti dalla pelle verde, i **troll** mangiano qualsiasi cosa riescano ad afferrare e divorare. Solo l'acido e il fuoco possono arrestare le proprietà rigenerative della carne del 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
Qualifiche Percezione +2
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12
Lingue 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

Attacco Multiplo. 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.

Tumulo Ambulante

I **tumuli ambulanti** sono creature vegetali intelligenti e carnivore, che assomigliano a cumuli di vegetazione putrefatta.

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

Qualifiche Furtività +2

Resistenze al Danno freddo, fuoco

Immunità al Danno fulmine

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, sfinito

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 5 (1.800 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il tumulo ambulante 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 tumulo ambulante 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 tumulo ambulante avvolge una creatura di taglia Media o inferiore afferrata da esso. 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 tumulo si muove, il bersaglio avvolto si muove con esso. Il tumulo può avvolgere solo una creatura alla volta.

Uomo Acquatico

Gli **uomini acquatici** sono umanoidi che vivono in acqua, con la parte inferiore del corpo di un pesce.

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

Qualifiche Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Acqueo, Comune

Sfida 1/8 (25 PE)

Anfibio. L'uomo acquatico può respirare aria e acqua.

Azioni

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +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 a due mani per effettuare un attacco in mischia.

Uomo Lucertola

Gli **uomini lucertola** sono primitivi umanoidi che vivono rintanati in paludi e giungle. Feroci nella difesa del territorio, uccidono quando gli conviene e fanno qualsiasi cosa sia necessaria per sopravvivere.

Media umanoide (uomo lucertola), 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
Qualifiche Furtività +4, Percezione +3, Sopravvivenza +5
Sensi Percezione passiva 13
Lingue Draconico
Sfida 1/2 (100 PE)

Trattenere il Fiato. L'uomo lucertola può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Attacco Multiplo. L'uomo lucertola effettua due attacchi in mischia, ciascuno con un'arma diversa.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +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.

Uomo Rana

Gli **uomini rana** sono una razza di umanoidi dalle fattezze di batraci che abitano in luoghi umidi.

Media umanoide (uomo rana), neutrale malvagio

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

Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 6 m, nuoto 12 m
Qualifiche Furtività +3
Sensi Percezione passiva 10
Lingue Uomo Rana
Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. L'uomo rana può respirare aria e acqua.

Mimetismo nella Palude. L'uomo rana ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi in terreni paludosi.

Parlare con Rane e Rospi. L'uomo rana può comunicare semplici concetti a rane e rospi quando parla la propria lingua.

Salto da Fermo. Un uomo rana può saltare in lungo fino a 6 metri e in alto fino a 3 metri, con o senza la rincorsa.

Trattenere il Fiato. L'uomo lucertola può trattenere il fiato per 15 minuti.

Azioni

Attacco Multiplo. L'uomo rana effettua due attacchi in mischia: uno con il morso e uno con la lancia.

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.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.

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

Qualifiche Furtività +9, Percezione +17

Immunità al Danno necrotico; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 17

Lingue 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 passaggio 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 conficcata 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 svenuto, 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.

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

Attacco Multiplo. 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, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 17 contro questa magia o restare affascinato dal vampiro. 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 muore, o finché il vampiro 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 le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

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.

Vampiro, Progenie Vampirica

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +3

Qualifiche Furtività +6, Percezione +3

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

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)

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. Il vampiro è distrutto se un'arma perforante di legno gli viene conficcata nel cuore mentre è inabile all'interno del suo luogo di riposo.

Proibizione. Il vampiro non può entrare in un'abitazione senza invito da parte dei suoi occupanti.

Rigenerazione. Il vampiro 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 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

Attacco Multiplo. Il vampiro 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.

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.

Viverna

Cugine dei grandi draghi, le **viverni** hanno due zampe ricoperte di scaglie, ali membranose, e una coda sinuosa con in cima un pungiglione avvelenato capace di uccidere una creatura in pochi secondi.

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

Qualifiche Percezione +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 6 (2.300 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. 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

I **wight** sono umanoidi non morti intelligenti che sembrano cadaveri armati in armatura. Non soffrono mai della fatica nel perseguire l'obiettivo di perpetrare la loro eterna guerra contro i vivi.

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 borchciata)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +3

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

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

Attacco Multiplo. Il wight può effettuare due attacchi con le spade lunghe o due attacchi con l'arco lungo. Può usare Risucchiare Vita al posto di uno dei suoi attacchi con le spade lunghe.

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 da Mischia: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

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

Qualifiche 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.

Yeti

Gli **yeti** sono brutali mostruosità che vagano per i picchi alpini in costante cerca di cibo. Il loro manto bianco come la neve gli permette di muoversi come fantasmi per le lande gelide.

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 51 (6d10 + 18)
Velocità 12 m, scalata 12 m
Qualifiche Furtività +3, Percezione +3
Immunità al Danno freddo
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13
Lingue Yeti
Sfida 3 (700 PE)

Camuffamento di Neve. Lo yeti ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) per nascondersi su terreno innevato.

Olfatto Affinato. Lo yeti ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Paura del Fuoco. Se lo yeti subisce danno da fuoco, ha svantaggio ai tiri di attacco e alle prove di abilità fino al termine del suo prossimo turno.

Azioni

Attacco Multiplo. Lo yeti può usare il suo Sguardo Rabbrividente ed effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni taglienti più 3 (1d6) danni da freddo.

Sguardo Rabbrividente. Lo yeti prende a bersaglio una creatura entro 9 metri da lui che possa vedere. Se il bersaglio può vedere lo yeti, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 contro questa magia o subire 10 (3d6) danni da freddo e restare paralizzato per 1 minuto, a meno che non sia immune al danno da freddo. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé, se riesce. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce, o l'effetto ha per lui termine, il bersaglio è immune allo Sguardo Congelante di tutti gli yeti (ma non dell'abominevole yeti) per 1 ora.

Zombi

Gli **zombi** non morti che si muovono con andatura sbilenco. Indossano i resti marciti degli abiti che indossavano nel momento in cui furono sepolti, ed emanano un terribile fetore di putrefazione.

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 visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue comprende tutte le lingue che parlava in vita ma non può parlare
Sfida 1/4 (50 PE)

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.

Personaggi Non dei Giocatori

Questa sezione contiene statistiche per diversi personaggi non dei giocatori (PNG) umanoidi che gli avventurieri potrebbero incontrare nel corso di una campagna. Questi blocchi statistiche possono essere usati per rappresentare PNG sia umani che 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. Per maggiori informazioni sui tratti razziali, vedi le regole base o le *Regole Avanzate del Giocatore*.

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.

Accolito

Gli **accoliti** sono membri di grado minore del clero, e di solito rispondono ad un sacerdote. 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
Qualifiche 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 consacrata, luce, taumaturgia*
 1° livello (3 slot): *benedizione, curare ferite, santuario*

Azioni

Randello. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Assassino

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 (cuoio borchiato)
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Intelligenza +4
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

Bandito

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.

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.

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

Attacco Multiplo. 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.

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
Qualifiche Inganno +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.

Esploratore

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
Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

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
Qualifiche 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.

Magio

I **magi** trascorrono la vita nello studio e la pratica della magia.

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
Qualifiche 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): *luce, gioco di prestigio, mano del magio, saetta di fuoco*
 1° livello (4 slot): *armatura del magio, individuare magia, proiettile magico, scudo*
 2° livello (3 slot): *passo nella foschia, 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.

Magio Malvagio

I **magi malvagi** bramano il potere arcano e vivono in luoghi isolati, dove possono svolgere i loro terribili esperimenti magici senza essere disturbati.

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

Qualifiche 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 del magio, stretta folgorante*
1° livello (4 slot): *affascinare persona, proiettile magico*
2° livello (3 slot): *bloccare persona, passo nella foschia*

Azioni

Bastone. Attacco con Arma da Mischia: +1 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d8 - 1) danni contundenti.

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

Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

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.

Sacerdote

I **sacerdoti** sono i capi spirituali di templi e santuari.

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

Qualifiche 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 consacrata, luce, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *curare ferite, saetta guida, santuario*

2° livello (3 slot): *arma spirituale, ripristino inferiore*

3° livello (2 slot): *dissolvere magia, spirito guardiano*

Azioni

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 3 (1d6) danni contundenti.

Spia

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

Qualifiche 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

Attacco Multiplo. 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.

Veterano

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 (strisce)

Punti Ferita 58 (9d8 + 18)

Velocità 9 m

Qualifiche Atletica +5, Percezione +2

Sensi Percezione passiva 12

Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)

Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. 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.

Creare Incontri di Combattimento

Quando crei un incontro di combattimento, dà via libera alla tua immaginazione e costruisci uno scenario godibile per i tuoi giocatori. Una volta che ne avrai determinato i dettagli, usa questa sezione per sistemare la difficoltà dell'incontro.

Difficoltà dell'Incontro di Combattimento

Esistono quattro categorie di possibile difficoltà:

Facile. Un incontro facile non sprema le risorse dei personaggi né li mette in serio pericolo. Potrebbero perdere qualche punto ferita, ma la vittoria è quasi sempre assicurata.

Media. Un incontro medio di solito presenta uno o due momenti di tensione per i giocatori, ma i personaggi dovrebbero emergere trionfanti senza subire perdite. Uno o più di loro potrebbe dover consumare risorse curative.

Dura. Un incontro duro potrebbe risolversi in tragedia per gli avventurieri. I personaggi più deboli potrebbero essere messi fuori gioco, e c'è una lieve possibilità che uno o più personaggi possano morire.

Mortale. L'incontro mortale è potenzialmente letale per uno o più dei personaggi dei giocatori. La sopravvivenza è a rischio, e c'è bisogno di buone tattiche e ragionamenti rapidi, altrimenti la compagnia rischia di venir sconfitta.

Grado di Sfida

Quando si crea un incontro o un'avventura, in particolare ai livelli più bassi, fai attenzione nell'impiego di mostri il cui grado di sfida sia maggiore del livello medio della compagnia. Una creatura del genere potrebbe essere in grado di infliggere con una sola azione danni sufficienti ad abbattere avventurieri di livello più basso. Anche se un ogre ha grado di sfida 2, per dire, potrebbe uccidere un mago di 1° livello con un colpo solo.

Valutare la Difficoltà dell'Incontro

Usare il seguente metodo per determinare la difficoltà di qualsiasi incontro di combattimento.

- Determinare le Soglie di PE.** Per cominciare, determina le soglie di punti esperienza (PE) per ogni personaggio della compagnia. La tabella Soglie di PE per Livello del Personaggio ha quattro soglie di PE per ogni livello del personaggio, una per ciascuna categoria di difficoltà di incontro. Usa il livello del personaggio per determinare la sua soglia di PE. Ripetere questo processo per ogni personaggio della compagnia.

Soglie di PE per Livello del Personaggio

Livello del personaggio	- Difficoltà dell'Incontro -			
	Facile	Media	Dura	Mortale
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1.100
6	300	600	900	1.400
7	350	750	1.100	1.700
8	450	900	1.400	2.100
9	550	1.100	1.600	2.400
10	600	1.200	1.900	2.800
11	800	1.600	2.400	3.600
12	1.000	2.000	3.000	4.500
13	1.100	2.200	3.400	5.100
14	1.250	2.500	3.800	5.700
15	1.400	2.800	4.300	6.400
16	1.600	3.200	4.800	7.200
17	2.000	3.900	5.900	8.800
18	2.100	4.200	6.300	9.500
19	2.400	4.900	7.300	10.900
20	2.800	5.700	8.500	12.700

- Determina la Soglia di PE della Compagnia.** Per ogni categoria di difficoltà di incontro, somma le soglie di PE dei personaggi. Questo valore determina la soglia di PE della compagnia. Alla fine avrai quattro totali, uno per ciascuna difficoltà di incontro.

Ad esempio, se la tua compagnia comprende tre personaggi di 3° livello e un personaggio di 2° livello, le soglie di PE totali della compagnia saranno le seguenti:

Facile: 275 PE (75 + 75 + 75 + 50)

Media: 550 PE (150 + 150 + 150 + 100)

Dura: 825 PE (225 + 225 + 225 + 150)

Mortale: 1.400 PE (400 + 400 + 400 + 200)

Segna questi totali, dato che li userai per tutti gli incontri della tua avventura.

- Somma i PE dei Mostri.** Somma il valore in PE di tutti i mostri presenti nell'incontro. Ogni mostro ha un valore in PE nel suo blocco statistiche.

4. **Modificare i PE Totali in Caso di Più Mostri.** Se l'incontro comprende più di un mostro, applicare un moltiplicatore al PE totale dei mostri. Più mostri ci sono, più tiri di attacco effettuerai contro i personaggi nel corso dello stesso round, e più pericoloso diventerà l'incontro. Per determinare correttamente la difficoltà di un incontro, moltiplica i PE totali di tutti i mostri nell'incontro per il valore fornito nella tabella Moltiplicatori dell'Incontro. Ad esempio, se un incontro includesse quattro mostri per un totale di 500 PE, moltiplicheresti i PE totali dei mostri per 2, per un valore modificato di 1.000 PE. Questo valore modificato *non* è il valore dei mostri in termini di PE; il valore modificato ha esclusivamente lo scopo di aiutarti a calcolare accuratamente la difficoltà di un incontro. Quando effettui questo calcolo, non conteggiare quei mostri il cui grado di sfida è significativamente inferiore al grado di sfida medio degli altri mostri nel gruppo, a meno che non pensi che i mostri più deboli contribuiscano alla difficoltà dell'incontro.

Moltiplicatori dell'Incontro

Numero di Mostri	Moltiplicatore PE
1	x 1
2	x 1,5
3-6	x 2
7-10	x 2,5
11-14	x 3
15	x 4

5. **Comparare i PE.** Confronta il valore dei PE modificati dei mostri alle soglie di PE della compagnia. La soglia pari al valore dei PE modificati determina la difficoltà dell'incontro. In caso non vi sia corrispondenza, usa la soglia più vicina inferiore al valore dei PE modificati. Ad esempio, un incontro con un babau e tre hobgoblin ha un valore in PE modificato di 1.000, rendendolo un incontro duro per una compagnia di tre personaggi di 3° livello e un personaggio di 2° livello (il quale aveva già una soglia di incontro duro di 825 PE e una soglia di incontro mortale di 1.400 PE).

Dimensione della Compagnia

Le precedenti indicazioni assumono che la vostra compagnia sia formata da tre a cinque avventurieri. Se la compagnia è composta da meno di tre personaggi, usare il moltiplicatore PE della tabella Moltiplicatori dell'Incontro del valore superiore. Così, quando si combatte un singolo mostro, usa il moltiplicatore x 1,5 PE. Usa il moltiplicatore x 5 per i gruppi da quindici o più creature. Se la compagnia è composta da sei o più personaggi, usa il moltiplicatore PE del valore inferiore sulla tabella Modificatori dell'Incontro. Usa il moltiplicatore x 0,5 per un singolo avversario.

Incontri in Più Parti

A volte le avventure e gli incontri da te progettati presentano molti nemici, ma una compagnia non dovrà affrontarli tutti insieme. Magari i nemici si getteranno sulla compagnia ad ondate. Per questi incontri, trattare ogni singola parte o ondata dell'incontro come un incontro separato al fine di determinarne la difficoltà. La compagnia non può beneficiare di un riposo breve tra le parti di un incontro in più parti, quindi non potrà spendere Dadi Ferita per recuperare punti ferita né ripristinare alcuna abilità che si può recuperare dopo un riposo breve. In generale, se il valore di PE modificato dei mostri in un incontro in più parti è superiore ad un terzo del totale dei PE attesi dalla compagnia per una giornata di avventura (vedi "Il Giorno di Avventura", di seguito), l'incontro risulterà essere più difficile della somma delle sue singole parti.

Costruire Incontri in Base al Budget

Una volta decisa la difficoltà puoi costruire l'incontro. Le soglie di PE della compagnia ti forniscono un budget di PE che puoi spendere sui mostri per costruire incontri facili, medi, duri e mortali. Ricordati che i gruppi di mostri consumano una quantità del budget superiore a quello che i loro valori in PE indicano (vedi passo 4). Ad esempio, usando la compagnia del passo 2, puoi costruire un incontro medio accertandoti che il valore in PE modificato dei mostri sia tra i 550 PE (la soglia della compagnia per un incontro medio) e non superiore a 825 PE (la soglia della compagnia per un incontro difficile). Un singolo mostro di grado di sfida 3 (come una manticora o un orso gufo) vale 700 PE, ed è quindi una possibilità. Se vuoi una coppia di mostri, ciascuno conterà 1,5 volte il suo valore base in PE. Una coppia di dinolupi (valore 200 PE ciascuno) ha un valore modificato di 600 PE, rendendoli così anch'essi un incontro medio per la compagnia. Per semplificarci questo lavoro vedi l'elenco dei mostri organizzati per GS.

Il Giorno di Avventura

Assumendo le tipiche condizioni di avventura e una fortuna media, la maggior parte delle compagnie di avventurieri possono affrontare dai sei agli otto incontri medi o duri al giorno. Se l'avventura ha più incontri facili, allora la compagnia potrebbe affrontarne ancora di più; se ha più incontri mortali, sicuramente ne potrebbe affrontare di meno.

Allo stesso modo in cui determini la difficoltà di un incontro, puoi usare i valori in PE dei mostri e degli altri avversari di un'avventura come indicazione su quanto la compagnia possa progredire.

Per ogni personaggio nella compagnia, consulta la tabella PE per Giorno di Avventura al fine di stimare quanti PE ci si aspetta che quel personaggio guadagni nel corso della giornata. Somma i valori di tutti i membri della compagnia per ottenere un totale per il giorno di avventura della compagnia. Questo totale fornisce una stima approssimativa del totale in PE modificato degli incontri che i personaggi possono affrontare prima di aver bisogno di un riposo lungo.

PE per Giorno di Avventura

Livello	PE Modificati per Giorno per Personaggio	Livello	PE Modificati per Giorno per Personaggio
1	300	11	10.500
2	600	12	11.500
3	1.200	13	13.500
4	1.700	14	15.000
5	3.500	15	18.000
6	4.000	16	20.000
7	5.000	17	25.000
8	6.000	18	27.000
9	7.500	19	30.000
10	9.000	20	40.000

Riposo Breve

In generale, nel corso di un intero giorno di avventura, la compagnia avrà bisogno di effettuare due riposi brevi, all'incirca a un terzo e due terzi della giornata.

Modificare la Difficoltà dell'Incontro

Un incontro può essere reso più facile o difficile in base alla scelta del luogo e della situazione.

Incrementa la difficoltà dell'incontro di un passo (da facile a medio, ad esempio) se i personaggi hanno svantaggi che i loro nemici non hanno. Ridurre la difficoltà di un passo se i personaggi hanno benefici che i loro nemici non hanno. Qualsiasi beneficio o svantaggio spinge l'incontro di un passo verso la direzione appropriata. Se i personaggi hanno un beneficio e uno svantaggio, i due si cancellano vicendevolmente.

I possibili svantaggi situazionali possono essere:

- L'intera compagnia è sorpresa, mentre il nemico non lo è.
- Il nemico ha copertura, mentre la compagnia no.
- I personaggi non sono in grado di vedere il nemico.
- I personaggi stanno subendo danni ogni round da un effetto ambientale o fonte di magia, e il nemico no.
- I personaggi sono sospesi ad una corda, nel mezzo della scalata di una parete ripida o una rupe, bloccati a terra, o in una situazione che comunque limita pesantemente la loro mobilità.

I benefici situazionali sono simili agli svantaggi eccetto che beneficiano i personaggi anziché i loro nemici.

Incontri di Combattimento Divertenti

Le seguenti peculiarità possono aggiungere divertimento e suspense ad un incontro di combattimento:

- Peculiarità del terreno che pongono rischi inerenti sia per i personaggi che i loro nemici, come un ponte di corda che minaccia di rompersi e pozze di fanghiglia verde.
- Peculiarità del terreno che forniscono cambi di elevazione, come pozzi, pile di casse vuote, cornicioni e balconi.
- Peculiarità che ispirano o obbligano i personaggi e i loro nemici a usarle per muoversi, come candelabri, barili di polvere da sparo od olio, e trappole con lame rotanti.
- Nemici in posizioni difficili da raggiungere o pesantemente difese, cosicché i personaggi che normalmente attaccherebbero a gittata siano costretti a spostarsi sul campo di battaglia.
- Tipi diversi di mostri che collaborano.

Oggetti Magici

Ogni avventura promette – ma non assicura – di portare alla luce uno o più oggetti magici. In questo elenco ci sono alcuni oggetti che danno solo un assaggio della varietà di oggetti magici che possono essere trovati nei mondi di gioco. Vedi l'*Enciclopedia Magica* per scoprire molti altri oggetti.

Usare un Oggetto Magico

La descrizione di un oggetto magico spiega il modo in cui funziona un oggetto. Impugnare un oggetto magico dovrebbe essere sufficiente a fornire la sensazione che l'oggetto abbia delle proprietà straordinarie. Eseguire l'incantesimo *identificare* sull'oggetto ne rivela le proprietà. In alternativa, un personaggio può concentrarsi sull'oggetto durante un riposo breve, restando in contatto fisico con esso. Al termine del riposo, il personaggio avrà appreso le proprietà dell'oggetto, oltre a come usarlo. Le pozioni sono un'eccezione; un piccolo assaggio è sufficiente a rivelare le proprietà della pozione a chi la sorseggia. Certi oggetti magici richiedono ad un utente di formare un legame con essi prima di poterne usare le proprietà magiche. Questo legame viene detto **sintonia**, e certi oggetti magici pongono dei prerequisiti per stabilirlo. Se il prerequisito è una classe, una creatura deve essere membro di quella classe per entrare in sintonia con l'oggetto. Se il prerequisito è l'essere un incantatore, una creatura si qualifica come tale se può eseguire almeno un incantesimo tramite i suoi tratti o privilegi, ma non tramite oggetti magici o simili.

Sintonizzarsi con un oggetto magico richiede che una creatura trascorra un riposo breve a concentrarsi su di esso, restandovi in contatto fisico (non può essere anche lo stesso riposo breve impiegato per apprendere le proprietà dell'oggetto). A seconda della natura dell'oggetto, questa concentrazione può assumere la forma di preghiere, pratica con l'arma, o meditazione. Se questo riposo breve viene interrotto, il tentativo di sintonia fallisce. Altrimenti, al termine del riposo breve, la creatura ottiene una comprensione intuitiva del modo di attivare qualsiasi proprietà magica dell'oggetto, comprese le parole di comando necessarie.

Un oggetto può essere in sintonia con una sola creatura alla volta. Una creatura non può essere in sintonia con più di tre oggetti magici alla volta.

Qualsiasi tentativo di entrare in sintonia con un quarto oggetto fallisce; prima di poterlo fare la creatura deve porre termine alla sintonia con un altro oggetto. Inoltre, una creatura non può entrare in sintonia con più di una copia dello stesso oggetto. Ad esempio, una creatura non può entrare in sintonia con più di un *anello di protezione* alla volta.

La sintonia della creatura con l'oggetto termina se la creatura non soddisfa più i prerequisiti per la sintonia, quando l'oggetto è rimasto 30 metri o più metri lontano dalla creatura per più di 24 ore, se la creatura muore o se un'altra creatura entra in sintonia con l'oggetto. Una creatura può terminare volontariamente la sintonia con un oggetto dopo un altro riposo breve, a meno che l'oggetto non sia maledetto.

Descrizione degli Oggetti Magici

Amuleto della Salute

Oggetto meraviglioso, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questo amuleto la tua Costituzione è 19. L'amuleto non ha effetto se la tua Costituzione è già 19 o più alta.

Anello di Evasione

Anello, raro (richiede sintonia)
Questo anello ha 3 cariche, e recuperi 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba. Mentre indossi questo anello e fallisci un tiro salvezza di Destrezza, puoi usare la tua reazione per spendere 1 carica e invece riuscire il tuo salvezza.

Anello di Protezione

Anello, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questo anello, hai un bonus di +1 alla CA e ai tiri salvezza.

Anello di Resistenza

Anello, raro (richiede sintonia)
Mentre indossi questo anello, hai resistenza ad un tipo di danno. La gemma incastonata nell'anello indica il tipo di danno, che viene scelto dall'Arbitro o determinato casualmente tra le opzioni seguenti.

d10	Tipo di Danno	Gemma
1	Acido	Perla
2	Forza	Zaffiro
3	Freddo	Tormalina
4	Fulmine	Citrino
5	Fuoco	Granato
6	Necrotico	Giaietto
7	Psichico	Giada
8	Radiante	Topazio
9	Tuono	Spinello
10	Veleno	Ametista

Arma +1, +2, o +3

Arma (qualsiasi), non comune (+1), raro (+2), o molto raro (+3)

Hai un bonus ai tiri di attacco e ai tiri di danno effettuati con quest'arma. Il bonus è determinato dalla rarità dell'arma.

Alcune *armi magiche* (in particolare le spade) possiedono delle ulteriori proprietà, come l'emettere luce.

Armatura +1, +2, +3

Armatura (leggera, media o pesante), rara (+1), molto rara (+2), o leggendaria (+3)

Mentre indossi questa armatura ricevi un bonus alla tua Classe Armatura. Il bonus è determinato dalla rarità dell'armatura.

Un'armatura +1 non arrugginisce né si deteriora mai, e si adatta magicamente alle dimensioni di chi la indossa.

Bacchetta di Individuazione del Magico

Bacchetta, non comune

Questa bacchetta ha 3 cariche. Mentre impugni questa bacchetta spendi 1 carica con un'azione per eseguire l'incantesimo *individuare magia*. La bacchetta recupera 1d3 cariche spese ogni mattina all'alba.

Bacchetta dei Proiettili Magici

Bacchetta, non comune

Mentre impugni questa bacchetta, puoi usare un'azione per spendere da 1 a 3 delle sue 7 cariche per eseguire l'incantesimo *proiettile magico* senza usarne le componenti. Per 1 carica, esegui l'incantesimo come se avessi usato uno slot di 1° livello, e incrementi il livello dello slot incantesimo di uno per ogni carica aggiuntiva che spendi.

La bacchetta recupera 1d6 + 1 cariche spese all'alba di ciascun giorno. Tuttavia, se spendi l'ultima carica della bacchetta, tira un d20. Se ottieni 1, la carica si riduce in polvere ed è distrutta.

Borsa Conservante

Oggetto meraviglioso, non comune

Lo spazio interno di questo sacco di tela è molto più grande di quanto le sue dimensioni esterne suggerirebbero, circa 60 centimetri all'ingresso e profondo 1,20 metri. La borsa può contenere fino a 250 chili, senza eccedere il volume di 1,8 metri cubi. La borsa pesa 7,5 chili, quale che sia il suo contenuto. Recuperare un oggetto dalla borsa richiede l'uso di un'azione.

Se la borsa è sovraccarica, perforata o strappata, la borsa si rompe ed è distrutta e il suo contenuto sparpagliato per il Piano Astrale. Se la borsa viene rivoltata, i suoi contenuti vengono espulsi, senza danni, ma la borsa dev'essere rimessa nel verso giusto prima che possa essere riutilizzata. Le creature che respirano piazzate nella borsa, possono sopravvivervi per un numero di minuti pari a 10 diviso il numero di creature (minimo 1 minuto), dopo di che inizieranno a soffocare. Piazzare una *borsa conservante* all'interno dello spazio extradimensionale generato da un *sacchetto pratico*, un *buco portatile* o simile oggetto, distrugge entrambi gli oggetti e apre un portale verso il Piano Astrale. Il portale origina nel punto in cui un oggetto è stato posto all'interno dell'altro. Qualsiasi creatura entro 3 metri dal portale viene risucchiata al suo interno e ricompare in un posto a caso sul Piano Astrale, e poi il portale si richiude. Il portale è a senso unico e non può essere riaperto.

Fascetta dell'Intelletto

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questa fascetta la tua Intelligenza è 19. La fascetta non hanno effetto se la tua Intelligenza è già 19 o più alta.

Guanti del Nuoto e della Scalata

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi entrambi questi guanti, la scalata e il nuoto non ti costano movimento aggiuntivo. Inoltre, hai un bonus di +5 alle prove di Forza (Atletica) effettuate mentre scali o nuoti.

Manopole della Potenza Ogre

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi queste manopole la tua Forza è 19. Le manopole non hanno effetto se la tua Forza è già 19 o più alta.

Occhiali della Notte

Oggetto meraviglioso, non comune

Mentre indossi queste lenti scure, possiedi la visione al buio, con una gittata di 18 metri. Se già possiedi la visione al buio, indossare questi occhiali ne aumenta la gittata di 18 metri.

Pergamena degli Incantesimi

Pergamena, varia

Una *pergamena degli incantesimi* riporta le parole di un singolo incantesimo, scritte in un codice mistico. Se l'incantesimo è presente nella lista degli incantesimi della tua classe, puoi impiegare un'azione per leggere la pergamena ed eseguire l'incantesimo senza dover fornire nessuno dei componenti dell'incantesimo.

Altrimenti, l'incantesimo è incomprensibile.

Se l'incantesimo è presente sulla lista degli incantesimi della tua classe, puoi leggere la pergamena ed eseguirne l'incantesimo senza dover provvedere alcuna componente materiale. Eseguire l'incantesimo leggendo da una pergamena richiede il normale tempo di esecuzione dell'incantesimo. Una volta che l'incantesimo è stato eseguito, le parole sulla pergamena svaniscono, e la pergamena viene ridotta in polvere. Se l'esecuzione viene interrotta, la pergamena non si dissolve.

Il livello dell'incantesimo sulla pergamena determina la CD dei tiri salvezza e il bonus di attacco dell'incantesimo, oltre che alla rarità della pergamena, come indicato nella tabella Pergamena degli Incantesimi:

Pergamena degli Incantesimi

Livello dell'Incantesimo	Rarità	CD del Tiro Salvezza	Bonus di Attacco
Trucchetto	Comune	13	+5
1°	Comune	13	+5
2°	Non Comune	13	+5
3°	Non Comune	15	+7
4°	Raro	15	+7
5°	Raro	17	+9
6°	Molto Raro	17	+9
7°	Molto Raro	18	+10
8°	Molto Raro	18	+10

Un incantesimo da mago su di una *pergamena degli incantesimi* può essere ricopiato nel libro degli incantesimi alla stessa maniera degli altri incantesimi. Quando un incantesimo viene ricopiato da una *pergamena degli incantesimi*, il copiatore deve riuscire una prova di Intelligenza (Arcano) con CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo. Se la prova riesce, l'incantesimo viene copiato con successo. Che la prova riesca o fallisca, la *pergamena degli incantesimi* è distrutta.

Pozione di Guarigione

Pozione, comune

Questo liquido è rosso, ma brilla di luce propria quando viene agitato.

Quando bevi da questa pozione, recuperi 2d4 + 2 punti ferita.

Pozione di Invisibilità

Pozione, molto rara

Il contenitore di questa pozione appare vuoto ma si comporta come se contenesse del liquido.

Quando bevi questa pozione, diventi invisibile per 1 ora. Mentre sei invisibile, tutto ciò che trasporti o indossi resta anch'esso invisibile assieme a te. L'effetto ha termine qualora tu attacchi o esegui un incantesimo.

Pozione di Vitalità

Pozione, molto rara

Questo liquido cremisi emette a intervalli regolari una luce opaca, ricordando il battito del cuore.

Quando la bevi, questa pozione rimuove qualsiasi sfinimento di cui tu stia soffrendo, cura qualsiasi malattia o veleno che ti affligga, e massimizza l'effetto di qualsiasi Dado Ferita che spendi per recuperare punti ferita nelle successive 24 ore.

Pozione di Volo

Pozione, molto rara

Questo liquido chiaro fluttua in cima al suo contenitore e all'interno vi si possono notare galleggiare delle impurità bianche simili a nubi.

Quando la bevi, per 1 ora questa pozione ti dà velocità di volo pari alla tua normale velocità e puoi fluttuare. Se la pozione ha termine mentre stai volando, cadi a meno che non possiedi qualche altro metodo per restare in aria.

Stivali della Corsa e del Salto

Oggetto meraviglioso, non comune (richiede sintonia)

Mentre indossi questi stivali, la tua velocità di passeggio diventa 9 metri, a meno che non sia superiore, e la tua velocità non viene ridotta qualora tu sia ingombrato o stia indossando un'armatura pesante. Inoltre, salti tre volte la normale distanza, anche se non puoi saltare più di quanto ti permetterebbe di fare il tuo movimento restante.