

Next

Compendio dei Mostri, Libro 1

Versione 2.31: 7 Settembre 2016

Aggiornamenti disponibili su www.editorifolli.it

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

2...	Introduzione
7...	Aberrazioni
22...	Bestie
51...	Celestiali
57...	Costrutti
66...	Draghi
102...	Elementali
115...	Fatati
120...	Giganti
127...	Immondi
151...	Melme
154...	Mostruosità
185...	Non Morti
203...	Piante
210...	Umanoidi
236...	Personaggi Non dei Giocatori
246...	Mostri Come Personaggi
247...	Calcolare il Grado di Sfida
249...	Nuovi Incantesimi
253...	Elenco Mostri per Grado di Sfida
259...	Elenco Mostri per Tipo
265...	Elenco Mostri per Nome
271...	Elenco Mostri per Terreno
276...	Indice Alfabetico dei Mostri

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, scortica mente e i batraci del caos.

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

Celestiali, creature native dei Piani Superiori. Molti di loro sono servitori delle divinità, impiegati come messaggeri o agenti nel mondo dei mortali e per i piani. I celestiali sono di natura buona, e quindi l'eccezionale celestiale che devia dall'allineamento buono è una orribile rarità. Esempi classici di celestiali sono angeli, couatl e pegasi.

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

Draghi, sono grandi creature rettili di antica origine ed enorme potere. I veri draghi, compresi i buoni draghi metallici e i malvagi draghi cromatici, sono molto intelligenti e possiedono doti magiche innate. In questa categoria si collocano anche creature lontanamente

imparentate con i veri draghi, ma meno potenti, meno intelligenti e meno magiche, come le viverne e gli pseudodraghi.

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

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

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

Immondi, creature perverse native dei Piani Inferi. Alcune sono al servizio di divinità, ma molte di più operano agli ordini di arcidiavoli e principi demoni. A volte sacerdoti e 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 gli yuant). 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.

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*. **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".

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

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

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 ninnoli 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.

Aberrazioni

Le aberrazioni sono 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.

Aboleto...	8
Batraci del Caos...	9
Caparella...	12
Chuul...	13
Divoratore di Intelletto...	14
Fauci Gorgoglianti...	14
Fonfo...	15
Grell...	15
Notico...	16
Ochu...	16
Osservatori...	17
Scortica Mente...	21

Aboleto

L'aboletto è un rivoltante anfibio simile ad un pesce che si incontra principalmente lungo laghi e fiumi sotterranei. L'aboletto ha la pancia rosa e quattro orifizi pulsanti dal colore bluastro disposti lungo la parte inferiore del suo corpo, i quali secernono una melma grigia che odora di grasso andato a male. Per muoversi in acqua usa la coda come mezzo di propulsione, mentre a terra si trascina usando i suoi quattro tentacoli. L'aboletto pesa circa 3,25 tonnellate.

Grande aberrazione, legale malvagio

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

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 135 (18d10 + 36)

Velocità 3 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza Costituzione +6, Intelligenza +8, Saggezza +6

Qualifiche Percezione +10, Storia +12

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 20

Lingue Parlata delle Profondità, telepatia 36 m

Sfida 10 (5.900 PE)

Anfibio. L'aboletto può respirare aria e acqua.

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'aboletto effettua tre attacchi con il tentacolo

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

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

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

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

Schiavizzare (3/Giorno). L'aboletto prende a bersaglio una creatura che può vedere entro 9 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o restare affascinato magicamente dall'aboletto finché l'aboletto muore o i due si trovano su piani di esistenza differenti. Il bersaglio affascinato è sotto il controllo dell'aboletto e non può effettuare reazioni. L'aboletto e il bersaglio possono comunicare telepaticamente tra di loro a qualsiasi distanza.

Ogniqualevolta il bersaglio affascinato subisce danni, il bersaglio può ripetere il tiro salvezza. Se lo riesce, l'effetto termina. Non più di una volta ogni 24 ore, il bersaglio può ripetere il tiro salvezza quando si trova almeno a 1,5 chilometri di distanza dall'aboletto.

Azioni Leggendarie

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

Individuare. L'aboletto effettua una prova di Saggezza (Percezione).

Risucchio Psicico (Costa 2 Azioni). Una creatura affascinata dall'aboletto subisce 10 (3d6) danni psichici, e l'aboletto recupera un numero di punti ferita pari al danno subito dalla creatura.

Spazzata di Coda. L'aboletto effettua un attacco di coda.

La Tana di un Aboleto

Gli aboleti si rintanano in laghi sotterranei o tra le profondità rocciose dell'oceano, spesso circondati dalle rovine di antiche città abbandonate degli aboleti. Un aboleto trascorre gran parte del suo tempo sott'acqua, salendo in superficie solo per interagire con visitatori e folli adoratori.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), l'aboleto può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- L'aboleto esegue *forza fantasmagorica* (senza bisogno di componenti) su tutte le creature che può vedere entro 18 metri da esso. Mentre mantiene la concentrazione su questo effetto, l'aboleto non può eseguire altre azioni da tana. Se un bersaglio riesce il suo tiro salvezza o se l'effetto termina per esso, quel bersaglio è immune all'azione da tana *forza fantasmagorica* dell'aboleto per le successive 24 ore, sebbene la creatura possa comunque scegliere di subirne gli effetti.
- Le pozze d'acqua entro 27 metri dall'aboleto esplodono in un'ondata travolgente e risucchiante. Tutte le creature sul terreno entro 6 metri da una di queste pozze devono riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o venir trascinate fino a un massimo di 6 metri nell'acqua e cadere prona. L'aboleto non può usare quest'azione di tana di nuovo finché non ne ha usata prima una differente.
- L'aboleto può prendere a bersaglio tutte le creature entro 27 metri da esso e che può vedere e che si trovano in acqua. Un bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o subire 7 (2d6) danni psichici. L'aboleto non può usare quest'azione di tana di nuovo finché non ne ha usata prima una differente.

Effetti Regionali

La regione in cui si trova la tana di un aboleto viene mutata dalla magia dell'aboleto, che crea uno o più dei seguenti effetti:

- Le superfici sotterranee entro 1,5 chilometri dalla tana dell'aboleto sono viscido e bagnate e diventano terreno difficile.
- Le fonti d'acqua entro 1,5 chilometri dalla tana sono corrotte dalla magia. I nemici dell'aboleto che vi si abbeverano, vomitano l'acqua entro 1 minuto.
- Con un'azione, l'aboleto può creare un'immagine illusoria di se stesso entro 1,5 chilometri dalla tana. La copia può apparire in qualsiasi luogo che l'aboleto abbia visto o in qualsiasi luogo che una creatura affascinata dall'aboleto possa attualmente vedere. Una volta creata, l'immagine resterà finché l'aboleto manterrà la concentrazione, come se si stesse concentrando su di un incantesimo. Sebbene l'immagine sia intangibile, assomiglia, suona e si muove come l'aboleto. L'aboleto può percepire, parlare e usare la telepatia dalla posizione dell'immagine, come se si trovasse sul posto. Se l'immagine subisce danni, sparisce.

Se l'aboleto muore, i primi due effetti svaniscono nel corso di 3d10 giorni.

Batraci del Caos

Nel Piano del Caos, frammenti di foreste e radure, castelli in rovina, e isole solitarie vagano in mezzo ad una miscela di fuoco, acqua, terra e vento. I principali abitanti di questo piano inospitale sono i batraci del caos. Costoro sono totalmente indisciplinati e non rispettano alcuna gerarchia formale, sebbene i più deboli obbediscano ai più forti per timore di essere distrutti.

VARIANTE: GEMME DI CONTROLLO DEI BATRACI DEL CAOS

Quando il batrace emerge dalla Pietra Generatrice, la pietra impianta magicamente un frammento di se stessa nel cervello del batrace. Questo frammento prende la forma di una gemma magica circa delle dimensioni del pugno di un bambino umano. La gemma è dello stesso colore del batrace. Un'altra creatura può usare la magia per estirpare la gemma del batrace e usarla per sottomettere la creatura. Il batrace deve obbedire a chiunque possieda la gemma. Se la gemma del batrace venisse distrutta, questi non potrà più essere controllato in alcun modo.

Un batrace nato da una fonte diversa dalla Pietra Generatrice non possiede alcuna gemma nel cervello, ma ne riceverebbe una se entrasse mai in contatto con la Pietra Generatrice. I batraci del caos sul Piano del Caos sono attirati dalla Pietra Generatrice, e quindi la maggior parte di loro finisce per possedere una gemma. Un batrace del caos con una gemma nel cervello possiede il seguente tratto aggiuntivo.

Gemma di Controllo. Impiantata nel cervello del batrace c'è una magica gemma di controllo. Il batrace deve obbedire a chiunque possieda la gemma ed è immune all'essere affascinato mentre è controllato in questo modo.

Per acquisire la gemma si possono usare determinati incantesimi. Se il batrace fallisce il tiro salvezza contro l'incantesimo *prigionia*, l'incantesimo può trasferire la gemma nella mano aperta dell'incantatore, invece che imprigionare il batrace. Un incantesimo *desiderio*, se eseguito in presenza del batrace, può essere pronunciato al fine di acquisire la gemma.

L'incantesimo *ripristino superiore* eseguito sul batrace distrugge la gemma senza danneggiare la creatura.

Un individuo competente in Saggezza (Medicina) può rimuovere la gemma da un batrace inabile. Ogni tentativo richiede 1 minuto di lavoro ininterrotto e una prova riuscita di Saggezza (Medicina) CD 20. Ogni tentativo fallito infligge 22 (4d10) danni psichici al batrace del caso.

Batrace del Caos Girino

Il girino si trasforma in un batrace del caos blu – o verde se l'ospite aveva l'abilità di eseguire incantesimi di 3° livello o più alto – entro 2d12 ore.

Minuscola aberrazione, caotico neutrale

FORZA 7 (-2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 5 (-3)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 10 (4d4)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +4
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 7
Lingue comprende il Batrace del Caos ma non può parlare
Sfida 1/8 (25 PE)

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

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Batrace del Caos Rosso

Grande aberrazione, caotico neutrale

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

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m
Qualifiche Percezione +1
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue Batrace del Caos, telepatia 18 m
Sfida 5 (1.800 PE)

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

Rigenerazione. Il batrace recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Attacco Multiplo. Il batrace effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

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

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o rimare infetto da una malattia – un minuscolo uovo di batrace del caos.

Un ospite umanoide può portare a schiusa un solo uovo di batrace del caos alla volta. Nel giro di tre mesi, l'uovo si sposta nella cavità pettorale, gesta, e forma un batrace del caos girino. Nel periodo di 24 ore prima della nascita, l'ospite inizia a sentirsi poco bene, ha la velocità dimezzata e ha svantaggio ai tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza. Alla nascita, il girino mangia gli organi vitali e fuoriesce dal petto dell'ospite in 1 round, uccidendo l'ospite nel processo. Se la malattia viene curata prima dell'emersione del girino, il batrace del caos immaturo viene disintegrato.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni perforanti.

Batrace del Caos Blu

Grande aberrazione, caotico neutrale

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 9 m
Qualifiche Percezione +1
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue Batrace del Caos, telepatia 18 m
Sfida 7 (2.900 PE)

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

Rigenerazione. Il batrace recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Attacco Multiplo. Il batrace effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o rimare infetto da una malattia detta fago del caos. Mentre è infetto, il bersaglio non può recuperare punti ferita, e i suoi punti ferita massimi si riducono di 10 (3d6) ogni 24 ore. Se la malattia riduce i punti ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio si trasforma istantaneamente in un batrace del caos rosso o, se possiede l'abilità di eseguire incantesimi di 3° livello o più alto, in un batrace del caos verde. Solo l'incantesimo *desiderio* può invertire la trasformazione.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni perforanti.

Batrace del Caos Verde

Grande aberrazione (mutaforma), caotico neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 9 m
Qualifiche Arcano +3, Percezione +2
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 12
Lingue Batrace del Caos, telepatia 18 m
Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del batrace del caos è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12). Il batrace del caos può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
 A volontà: *individuare magia, individuare pensieri, mano del mago*
 2/giorno ciascuno: *invisibilità (personale), paura*
 1/giorno: *palla di fuoco*

Mutaforma. Il batrace del caos può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o ritornare alla sua vera forma. Le sue statistiche, a parte la taglia, restano le stesse in ciascuna forma. Qualsiasi equipaggiamento stesse indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

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

Rigenerazione. Il batrace recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Attacco Multiplo. Il batrace effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o il bastone. In alternativa, usa due volte Scagliare Fiamma.

Artiglio (Solo Forma di Batrace del Caos). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni taglienti.

Bastone. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Morso (Solo Forma di Batrace del Caos). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti.

Scagliare Fiamma. Attacco con Incantesimo a Gittata: +4 a colpire, gittata 18 m, un bersaglio.
 Colpisce: 10 (3d6) danni da fuoco. Il fuoco incendia gli oggetti infiammabili che non sono indossati o trasportati.

Batrace del Caos Grigio

Media aberrazione (mutaforma), caotico neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (17d8 + 51)
Velocità 9 m
Qualifiche Arcano +5, Percezione +6
Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 16
Lingue Batrace del Caos, telepatia 18 m
Sfida 9 (5.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del batrace del caos sono magici.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del batrace del caos è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14). Il batrace del caos può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
 A volontà: *immagine maggiore, individuare magia, individuare pensieri, invisibilità (personale), mano del mago*
 2/giorno ciascuno: *lingue, palla di fuoco, paura, volare*
 1/giorno: *spostamento di piano (personale)*

Mutaforma. Il batrace del caos può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o ritornare alla sua vera forma. Le sue statistiche, a parte la taglia, restano le stesse in ciascuna forma. Qualsiasi equipaggiamento stesse indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

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

Rigenerazione. Il batrace recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Attacco Multiplo. Il batrace effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o la spada grossa.

Artiglio (Solo Forma di Batrace del Caos). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

Morso (Solo Forma di Batrace del Caos). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
 Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

Batrace del Caos Nero

Media aberrazione (mutaforma), caotico neutrale

FORZA 20 (+5)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 19 (+4)

INTELLIGENZA 15 (+2)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 170 (20d8 + 80)

Velocità 9 m

Qualifiche Arcano +6, Percezione +8

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 18

Lingue Batrace del Caos, telepatia 18 m

Sfida 10 (5.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma del batrace del caos sono magici.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del batrace del caos è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 a colpire con attacchi con incantesimi). Il batrace del caos può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *immagine maggiore, individuare magia, individuare pensieri, invisibilità* (personale), *mano del mago*

2/giorno ciascuno: *lingue, palla di fuoco, paura, volare*

1/giorno: *nube assassina, spostamento di piano* (personale)

Mutaforma. Il batrace del caos può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o ritornare alla sua vera forma. Le sue statistiche, a parte la taglia, restano le stesse in ciascuna forma. Qualsiasi equipaggiamento stesse indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

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

Rigenerazione. Il batrace recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita.

Azioni

Attacco Multiplo. Il batrace effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli o la spada grossa.

Artiglio (Solo Forma di Batrace del Caos). Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (1d10 + 5) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Morso (Solo Forma di Batrace del Caos). Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d8 + 5) danni perforanti più 7 (2d6) danni necrotici.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 7 (2d6) danni necrotici.

Caparela

Simili a mante volanti, i caparela (detti anche manti assassini) sono creature misteriose e paranoiche. Un tipico esemplare ha un'apertura alare di 2,5 metri e pesa 50 chili.

Le loro motivazioni sono misteriose, e i caparela diffidano perfino dei loro simili. La loro strana forma permette loro di essere scambiati per vari tipi di mantelli, arazzi o altri oggetti mondani, e alcune storie parlano di caparela che si alleano con altre creature, facendosi trasportare sulla loro schiena e contribuendo alla protezione dei loro alleati per ragioni imperscrutabili.

Grande aberrazione, caotico neutrale

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 78 (12d10 + 12)

Velocità 3 m, volo 12 m

Qualifiche Furtività +5

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11

Lingue Parlata delle Profondità, Sottocomune

Sfida 8 (3.900 PE)

Falso Aspetto. Mentre il caparela resta immobile senza esporre la parte inferiore del corpo, è indistinguibile da un manto di pelle nera.

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

Trasferimento di Danno. Mentre è appiccicato ad una creatura, il caparela subisce solo la metà dei danni che gli sono inferti (arrotondare per difetto), e la creatura vittima del caparela subisce l'altra metà.

Azioni

Attacco Multiplo. Il caparela effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

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

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti, e se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, il caparela vi si appiccica. Se il caparela ha vantaggio contro il bersaglio, il caparela si appiccica alla testa del bersaglio, e il bersaglio è accecato e impossibilitato a respirare finché il caparela vi rimane appiccicato. Mentre è appiccicato il caparela può effettuare questo attacco solo contro il bersaglio e ha vantaggio al tiro di attacco. Il caparela può staccarsi spendendo 1,5 metri di movimento. Una creatura, compreso il bersaglio, può effettuare la sua azione per staccare il caparela riuscendo una prova di Forza CD 16.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 3 m, una creatura.

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

Apparizioni (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Qualora non si trovi sotto luce intensa, il caparela crea tre duplicati illusori di se stesso. I duplicati si muovono assieme ad esso e ne imitano le azioni, scambiandosi di posizione per rendere impossibile capire quale sia il reale caparela. Se il caparela si trova in un'area di luce intensa, i duplicati svaniscono. Ogniqualevolta una creatura prenda a bersaglio il caparela con un attacco o un incantesimo nocivo mentre sono ancora presenti dei duplicati, quella creatura determina casualmente se prende a bersaglio il caparela o uno dei duplicati. Una creatura che non possa vedere o che si affida a sensi diversi dalla vista ignora questo effetto magico.

Un duplicato possiede la CA e usa i tiri salvezza del caparela. Se un attacco colpisce un duplicato, o se un duplicato fallisce un tiro salvezza contro un effetto che infligge danni, il duplicato svanisce.

Gemito. Ogni creatura entro 18 metri dal caparela, che possa udire il suo gemito e che non sia un'aberrazione, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 13 o restare spaventata fino al termine del prossimo turno del caparela. Se il tiro salvezza della creatura riesce, la creatura è immune al gemito del caparela per le successive 24 ore.

Chuul

I chuul sono predatori corazzati simili ai crostacei, sempre in agguato sotto la superficie degli stagni e dei pantani poco profondi, che escono dal loro nascondiglio per afferrare le loro prede con le loro chele e poi paralizzarle con i tentacoli della bocca prima di mangiarle vive.

Grande aberrazione, caotico malvagio

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 5 (-3)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Velocità 9 m, nuoto 9 m

Qualifiche Percezione +4

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue comprende la Parlata delle Profondità ma non può parlare

Sfida 4 (1.100 PE)

Anfibio. Il chuul può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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

Chele. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Un bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire) se è di taglia Grande o inferiore e il chuul non sta già afferrando altre due creature.

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

Divoratore di Intelletto

Un divoratore di intelletto assomiglia ad un cervello ambulante ricoperto di uno strato di croste, e che si muove su zampe da bestia dotate di artigli. Questa immonda aberrazione si nutre dell'intelligenza delle creature senzienti.

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 che non sia protetto da *protezione dal bene e dal male*. 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 muore, 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.

Fauci Gorgoglianti

Disgustosa, nauseante e affamata: queste sono le uniche parole che descrivono in modo appropriato la fauce gorgogliante. Bestie ripugnanti che si nascondono nelle grotte, nelle fogne e negli incubi, le fauci non hanno altro senso sociale, ecologico o religioso diverso dalla loro capacità di far impazzire coloro che le ascoltano.

Media aberrazione, neutrale

FORZA 10 (+0)

DESTREZZA 8 (-1)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 3 (-4)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 9

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Velocità 3 m, nuoto 3 m

Immunità alle Condizioni prono

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 2 (450 PE)

Gorgoglio. Finché la fauce è in grado di vedere una creatura e non è inabile, pronuncia frasi incoerenti. Ogni creatura che inizi il suo turno entro 6 metri dalla fauce e può udire il suo gorgoglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 10. Se lo fallisce, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno e tira un d8 per determinare cosa farà durante il proprio turno. Da 1 a 4, la creatura non fa nulla. Con 5 o 6, la creatura non svolge nessun'azione o azione bonus e usa tutto il suo movimento per muoversi in una direzione determinata casualmente. Con 7 o 8, la creatura effettua un attacco da mischia contro una creatura determinata a caso entro la sua portata o non fa nulla se non è in grado di effettuare un simile attacco.

Terreno Aberrante. Il terreno in un raggio di 3 metri intorno alla fauce è considerato terreno difficile. Ogni creatura che inizi il suo turno in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 10 o vedere la sua velocità ridotta a 0 fino all'inizio del suo turno successivo.

Azioni

Attacco Multiplo. La fauce gorgogliante effettua un attacco di morso e, se può, uno Sputo Accecante.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 17 (5d6) danni perforanti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 10 o venir gettato prono. Se il bersaglio viene ucciso da questo danno, viene assorbito dalla fauce.

Sputo Accecante (Ricarica 5-6). La fauce sputa un globo chimico ad un punto visibile entro 4,5 metri da essa. Il globo esplose all'impatto in un lampo accecante di luce. Ogni creatura entro 1,5 metri dal lampo deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 13 o restare accecata fino al termine del prossimo turno della fauce.

Fonfo

I misteriosi fonfi fluttuano nel Sottosuolo, spinti nell'aria dai propulsori il cui suono dà il nome alla razza.

Piccola aberrazione, legale buono

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 7 (2d6)

Velocità 1,5 m, volo 9 m

Qualifiche Arcano +4, Religione +4, Storia +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue comprende il Sottocomune ma non può parlare, telepatia 18 m

Sfida 1/8 (25 PE)

Deficienza da Prono. Se il fonfo viene gettato prono, tira un dado. Se il risultato è dispari, il fonfo atterra a testa in giù ed è inabile. Al termine di ciascun suo turno, il fonfo può effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10, e se lo riesce può ritirarsi su e porre termine alla condizione inabile.

Sudario Telepatico. Il fonfo è immune a qualsiasi effetto che percepisca le emozioni o legga i suoi pensieri, oltre che agli incantesimi di divinazione.

Telepatia Avanzata. Il fonfo può percepire il contenuto di qualsiasi comunicazione telepatica utilizzata entro 18 metri da esso, e non può essere sorpreso dalle creature munite di qualsiasi forma di telepatia.

Azioni

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

Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 2 (1d4) danni da acido. Al termine di ciascun suo turno, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10, subendo 2 (1d4) danni da acido se lo fallisce o ponendo fine al continuo danno da acido in caso di successo. L'incantesimo *ripristino inferiore* eseguito sul bersaglio termina il danno continuo da acido.

Spruzzo Fetido (1/Giorno). Ogni creatura in un cono di 4,5 metri originante dal fonfo deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o finire ricoperta da un liquido maleodorante. Una creatura ricoperta esala un fetore terribile per 1d4 ore. La creatura ricoperta è avvelenata finché il fetore perdura, e le altre creature sono altrettanto avvelenate finché si trovano entro 1,5 metri dalla creatura ricoperta. Una creatura può rimuovere il fetore usando un riposo breve per farsi un bagno nell'acqua, alcol o aceto.

Grell

Il grell è una creatura levitante con il corpo simile ad un cervello colore oliva delle dimensioni di un uomo, e un becco frontale sotto il quale si trascinano dieci tentacoli olivastri.

Media aberrazione, neutrale malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 55 (10d8 + 10)

Velocità 3 m, volo 9 m (fluttua)

Qualifiche Furtività +6, Percezione +4

Immunità ai Danni fulmine

Immunità alle Condizioni accecato, prono

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 14

Lingue Grell

Sfida 3 (700 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il grell effettua due attacchi: uno con i tentacoli e uno con il becco.

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

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

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato è paralizzato, e può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto in caso di successo.

Il bersaglio è afferrato (CD 15 per fuggire). Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, risulta anche intralciato fino al termine dell'afferrare. Mentre afferra il bersaglio, il grell ha vantaggio ai tiri di attacco contro di esso e non può usare i suoi attacchi contro altri bersagli. Quando il grell si muove, qualsiasi bersaglio di taglia Media o inferiore stia afferrando si muove con esso.

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

Gli ochu sono creature particolarmente orripilanti che vivono in posti che la maggior parte delle creature sane eviterebbe. Vivono tra scarichi, liquami, fogne, paludi tossiche e simili ambienti – maggiore è la sporcizia del luogo, maggiore l'attrazione che provoca nei confronti dell'ochu, il divora rifiuti.

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.

Schianto di Tentacolo. 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.

Osservatori

L'**osservatore** appare, nella sua forma più nota, costituito da un corpo centrale rozzamente sferico, una bocca irta di denti e un grande occhio; dal corpo poi si dipartono alcuni corti tentacoli terminanti in occhi più piccoli, ciascuno capace di lanciare un raggio magico con un diverso effetto. Anche l'occhio centrale è capace di emanare un raggio, il cui effetto cambia a seconda del tipo.

Gli osservatori sono in grado di levitare grazie ad un gas più leggero dell'aria imprigionato in una cavità del loro corpo.

Nonostante l'aspetto disumano, gli osservatori sono molto intelligenti e per questo estremamente pericolosi. Vivono in gruppi organizzati dove la xenofobia è piuttosto radicata: è sufficiente una minima differenza morfologica per essere scacciati dalla comunità o ridotti in schiavitù. Per questo motivo, gli osservatori disprezzano tutte le altre creature e generalmente le uccidono o le schiavizzano. La comunità, che di solito vive sottoterra, è comandata dalle Madri, ovvero osservatori straordinariamente potenti. Gli osservatori venerano una dea conosciuta come la Grande Madre, che risiede nel sesto strato dell'Abisso, uno dei piani di esistenza.

Se un osservatore desiderasse praticare la magia come un mago – possibile, data la grande intelligenza di queste creature – dovrebbe necessariamente cavarsi l'occhio centrale che genera il campo anti-magia; questo, però, lo renderebbe un reietto per la sua comunità.

Il **tiranno della morte** è un potente osservatore non morto.

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.

Osservatore

Grande aberrazione, legale malvagio

FORZA 10 (+0)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 180 (19d10 + 76)

Velocità 0 m, volo 6 m (fluttua)

Tiri Salvezza Intelligenza +8, Saggezza +7, Carisma +8

Qualifiche Percezione +12

Immunità alle Condizioni prono

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 22

Lingue Parlata delle Profondità, Sottocomune

Sfida 13 (10.000 PE)

Conto Anti Magia. L'occhio centrale dell'osservatore crea un'area di antimagia, come per l'incantesimo *campo anti magia*, in un cono di 45 metri. All'inizio di ciascun suo turno, l'osservatore decide in che direzione è rivolto il cono e se è attivo o meno. L'area funziona anche contro i raggi oculari dello stesso osservatore.

Azioni

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

Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti.

Raggi Oculari. L'osservatore spara tre dei seguenti raggi oculari magici a caso (ritirare i duplicati), scegliendo da uno a tre bersagli entro 36 metri da lui e che possa vedere:

1. **Raggio Affascinante.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare affascinata dall'osservatore per 1 ora, o finché l'osservatore non arreca danno alla creatura.
2. **Raggio Paralizzante.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 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.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o restare spaventata 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.
4. **Raggio di Lentezza.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 16. Se il tiro salvezza fallisce, la velocità del bersaglio è dimezzata per 1 minuto. Inoltre, la creatura non può effettuare reazioni, e durante il suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.
5. **Raggio di Debilitazione.** La creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 16, subendo 36 (8d8) danni necrotici in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.
6. **Raggio Telecinetico.** Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 16 oppure venir mossa dall'osservatore di 9 metri in una direzione qualsiasi. Il bersaglio è intralciato dalla presa telecinetica del raggio fino all'inizio del prossimo turno dell'osservatore o finché l'osservatore non viene reso inabile.
Se il bersaglio è un oggetto del peso di 150 chili o meno che non viene indossato né trasportato, può essere mosso di 9 metri in qualsiasi direzione. Con questo raggio, l'osservatore può esercitare un controllo preciso sugli oggetti, manipolando un attrezzo semplice o aprendo una porta o un contenitore.

7. **Raggio di Sonno.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 o cadere addormentata e rimanere svenuta per 1 minuto. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o un'altra creatura effettua un'azione per svegliarlo. Questo raggio non ha effetto su costrutti o non morti.
8. **Raggio di Pietrificazione.** La creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 16. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura comincia a trasformarsi in pietra ed è intralciata. Deve ripetere il tiro salvezza al termine del suo prossimo turno. Se lo riesce, l'effetto ha termine. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finchè non viene liberata dall'incantesimo *ripristino superiore* o da un'altra simile magia.
9. **Raggio di Disintegrazione.** Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 16 o subire 45 (10d8) danni da forza. Se questo danno riduce la creatura a 0 punti ferita, il suo corpo si trasforma in una pila di sottile polvere grigia.
Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Grande o inferiore, viene disintegrato senza effettuare tiro salvezza. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo raggio ne disintegra un cubo di 3 metri di spigolo.
10. **Raggio della Morte.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 16 o subire 55 (10d10) danni necrotici. Il bersaglio muore qualora il raggio lo riduca a 0 punti ferita.

Azioni Leggendarie

L'osservatore può effettuare 3 azioni leggendarie, usando l'opzione Raggio Oculare. Può usare solo un'azione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura.

L'osservatore recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Raggio Oculare. L'osservatore usa un raggio oculare casuale.

La Tana di un Osservatore

La tana centrale di un osservatore è di solito una grande caverna spaziosa con alti soffitti, in cui puoi attaccare senza timore di avvicinarsi a gittata di mischia. Un osservatore incontrato nella sua tana ha grado di sfida 14 (11.500 PE).

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), l'osservatore può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- Un'area di terreno di 15 metri di lato entro 36 metri dall'osservatore diventa viscida; quell'area è considerata terreno difficile fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Le pareti entro 36 metri dall'osservatore generano delle appendici capaci di afferrare fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo al prossimo. Ogni creatura scelta dall'osservatore e che inizi il suo turno entro 3 metri da una simile parete, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o venire afferrata. Sfuggire alla presa richiede una prova riuscita di Forza (Atletica) CD 15 o Destrezza (Acrobazia) CD 15.
- Si spalanca un occhio su di una superficie solida entro 18 metri dall'osservatore. Un raggio oculare a caso tra quelli dell'osservatore viene sparato dall'occhio contro un bersaglio scelto dall'osservatore e che possa vedere. L'occhio poi si richiude e svanisce.

L'osservatore non può ripetere un effetto finchè non li ha usati tutti, e non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

Effetti Regionali

La regione in cui si trova la tana di un osservatore viene mutata dalla presenza innaturale della creatura, che crea uno o più dei seguenti effetti:

- Le creature entro 1,5 chilometri dalla tana dell'osservatore a volte si sentono osservate anche mentre non lo sono.
- Quando l'osservatore dorme, si manifestano delle piccole distorsioni della realtà entro 1,5 chilometri dalla sua tana per poi svanire 24 ore dopo. Dei segni sulle pareti di una grotta possono mutare lievemente, uno strano ninno potrebbe apparire dal nulla, una melma innocua potrebbe ricoprire una statua, e così via. Questi effetti si applicano solo a superfici naturali e ad oggetti non magici che non siano addosso a nessuno.

Se l'osservatore muore, questi effetti svaniscono nel corso di 1d10 giorni.

Tiranno della Morte

Grande non morto, legale malvagio

FORZA 10 (+0)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 187 (25d10 + 50)

Velocità 0 m, volo 6 m (fluttua)

Tiri Salvezza Forza +5, Costituzione +7, Intelligenza +9,

Saggezza +7, Carisma +9

Qualifiche Percezione +12

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 22

Lingue Parlata delle Profondità, Sottocomune

Sfida 14 (11.500 PE)

Cono di Energia Negativa. L'occhio centrale del tiranno della morte crea un cono di 45 metri di energia negativa. All'inizio di ciascun suo turno, il tiranno decide in che direzione è rivolto il cono e se è attivo o meno.

Qualsiasi creatura in quell'area non può recuperare punti ferita. Qualsiasi umanoide che muoia in quell'area diventa uno zombi sotto il controllo del tiranno. L'umanoide morto mantiene il suo posto nell'ordine di iniziativa e si anima all'inizio del suo prossimo turno, purché il suo corpo non sia stato completamente distrutto.

Natura di Non Morto. Un tiranno della morte non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

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

Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti.

Raggi Oculari. Il tiranno della morte spara tre dei seguenti raggi oculari magici magici a caso (ritirare i duplicati), scegliendo da uno a tre bersagli entro 36 metri da lui e che possa vedere:

1. **Raggio Affascinante.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 o restare affascinata dal tiranno per 1 ora, o finché il tiranno non arreca danno alla creatura.
2. **Raggio Paralizzante.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 17 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.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 o restare spaventata 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.
4. **Raggio di Lentezza.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 17. Se il tiro salvezza fallisce, la velocità del bersaglio è dimezzata per 1 minuto. Inoltre, la creatura non può effettuare reazioni, e durante il suo turno può effettuare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.
5. **Raggio di Debilitazione.** La creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17, subendo 36 (8d8) danni necrotici in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

6. **Raggio Telecinetico.** Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 17 oppure venir mossa dal tiranno di 9 metri in una direzione qualsiasi. Il bersaglio è intralciato dalla presa telecinetica del raggio fino all'inizio del prossimo turno del tiranno o finché il tiranno non viene reso inabile.

Se il bersaglio è un oggetto del peso di 150 chili o meno che non viene indossato né trasportato, può essere mosso di 9 metri in qualsiasi direzione. Con questo raggio, il tiranno può esercitare un controllo preciso sugli oggetti, manipolando un attrezzo semplice o aprendo una porta o un contenitore.

7. **Raggio di Sonno.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 o cadere addormentata e rimanere svenuta per 1 minuto. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o un'altra creatura effettua un'azione per svegliarlo. Questo raggio non ha effetto su costrutti o non morti.

8. **Raggio di Pietrificazione.** La creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 17. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura comincia a trasformarsi in pietra ed è intralciata. Deve ripetere il tiro salvezza al termine del suo prossimo turno. Se lo riesce, l'effetto ha termine. Se lo fallisce, la creatura è pietrificata finché non viene liberata dall'incantesimo *ripristino superiore* o da un'altra simile magia.

9. **Raggio di Disintegrazione.** Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 17 o subire 45 (10d8) danni da forza. Se questo danno riduce la creatura a 0 punti ferita, il suo corpo si trasforma in una pila di sottile polvere grigia.

Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Grande o inferiore, viene disintegrato senza effettuare tiro salvezza. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo raggio ne disintegra un cubo di 3 metri di spigolo.

10. **Raggio della Morte.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 17 o subire 55 (10d10) danni necrotici. Il bersaglio muore qualora il raggio lo riduca a 0 punti ferita.

Azioni Leggendarie

Il tiranno della morte può effettuare 3 azioni leggendarie, usando l'opzione Raggio Oculare. Può usare solo un'azione leggendaria alla volta e solo al termine del turno di un'altra creatura. Il tiranno recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Raggio Oculare. Il tiranno usa un raggio oculare casuale.

La Tana di un Tiranno della Morte

La tana di un osservatore è di solito lo stesso luogo che occupava come osservatore, decorato con simboli di morte e distruzione. Un tiranno della morte incontrato nella sua tana ha grado di sfida 15 (13.000 PE).

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il tiranno della morte può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- Un'area di terreno di 15 metri di lato entro 36 metri dal tiranno è riempita di occhi e tentacoli spettrali; per le creature a parte il tiranno della morte, quell'area è considerata oscurata leggermente e terreno difficile fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Le pareti entro 36 metri dall'osservatore generano delle appendici spettrali fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo al prossimo. Qualsiasi creatura, comprese quelle sul Piano Etereo, che sia ostile al tiranno e inizi il suo turno entro 3 metri da una simile parete, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 17 o venire afferrata. Sfuggire alla presa richiede una prova riuscita di Forza (Atletica) CD 17 o Destrezza (Acrobazia) CD 17.
- Si spalanca un occhio spettrale su di una superficie solida entro 15 metri dal tiranno. Un raggio oculare a caso tra quelli del tiranno viene sparato dall'occhio, considerato una fonte eterea, contro un bersaglio scelto dal tiranno della morte e che possa vedere. L'occhio poi si richiude e svanisce.

Il tiranno della morte non può ripetere un effetto finché non li ha usati tutti, e non può usare lo stesso effetto per due round di fila.

Effetti Regionali

La regione in cui si trova la tana di un tiranno della morte viene mutata dalla presenza innaturale della creatura, che crea uno o più dei seguenti effetti:

- Le creature entro 1,5 chilometri dalla tana del tiranno a volte si sentono osservate anche mentre non lo sono.
- Quando una creatura ostile al tiranno e consapevole della sua esistenza termina un riposo lungo entro 1,5 chilometri dalla tana del tiranno, tira un d20 per quella creatura. Se il risultato è 10 o meno, la creatura è vittima di un raggio oculare del tiranno a caso.

Se il tiranno della morte muore, questi effetti svaniscono nel corso di 1d10 giorni.

Spettatore

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.

Scortica Mente

Gli scortica mente hanno il corpo umanoide con la testa da piovra. Possiedono quattro tentacoli disposti intorno ad una bocca da lampreda, e come parte della loro dieta usano il cervello delle creature senzienti.

Media aberrazione, legale malvagio

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

Classe Armatura 15 (pettorale)
Punti Ferita 71 (13d8 + 13)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Intelligenza +7, Saggezza +6, Carisma +6
Qualifiche Arcano +7, Furtività +4, Intuizione +6, Percezione +6, Persuasione +6, Raggio +6
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 16
Lingue Parlata delle Profondità, Sottocomune, telepatia 36 m
Sfida 7 (2.900 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dello scortica mente è l'Intelligenza (CD 15 per i tiri salvezza degli incantesimi). Lo scortica mente può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti:
 A volontà: *individuare pensieri, levitare*
 1/giorno: *dominare mostro, spostamento di piano* (personale)

Resistenza alla Magia. Lo scortica mente ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni psichici. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 15 per fuggire) e deve riuscire un tiro salvezza di Intelligenza CD 15 o restare stordito fino al termine dell'afferrare.

Estrarre Cervello. *Attacco con Arma da Mischia:* +7 a colpire, portata 1,5 m, un umanoide inabile afferrato dallo scortica mente. *Colpisce:* Il bersaglio subisce 55 (10d10) danni perforanti. Se questo danno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, lo scortica mente uccide il bersaglio estraendone e divorandone il cervello.

Esplosione Mentale (Ricarica 5-6). Lo scortica mente emette magicamente dell'energia psichica in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Intelligenza CD 15 o subire 22 (4d8 + 4) danni psichici e restare stordita per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

VARIANTE: SCORTICA MENTE ARCANISTA

Alcuni scortica mente aumentano i loro poteri psionici con incantesimi arcani. Tuttavia, sono considerati dei devianti dai loro pari e di solito vengono evitati. Uno scortica mente arcanista ha grado di sfida 8 (3.900 PE) e il tratto seguente.

Incantesimi. Lo scortica mente è un incantatore di 10° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 a colpire con attacchi con incantesimo). Lo scortica mente ha preparati i seguenti incantesimi da mago: Trucchetti (a volontà): *luci danzanti, mano del mago, stretta folgorante, tutela dalle lame*

1° livello (4 slot): *camuffarsi, individuare magia, scudo, sonno*
 2° livello (3 slot): *invisibilità, raggio di indebolimento, sfocatura*
 3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, inviare, saetta fulminante*
 4° livello (3 slot): *confusione, terreno allucinatorio*
 5° livello (2 slot): *muro di forza, telecinesi*

Bestie

Le **bestie** sono creature non umanoidi che formano 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.

Alce...23	Mammut...35
Alce Gigante...23	Mastino...36
Aquila...23	Mulo...36
Aquila Gigante...23	Orso Bruno...36
Avvoltoio...24	Orso Nero...36
Avvoltoio Gigante...24	Orso Polare...37
Babbuino...24	Pantera...37
Balena Assassina...24	Piovra...37
Becco d'Ascia...25	Piovra Gigante...38
Cammello...25	Pipistrello...38
Caprone...25	Pipistrello Gigante...38
Caprone Gigante...25	Pony...39
Cavallo da Corsa...26	Ragno...39
Cavallo da Guerra...26	Ragno Gigante...39
Cavallo da Tiro...26	Ragno Lupo Gigante...40
Cavallo Marino...26	Rana...40
Cavallo Marino Gigante...26	Rana Gigante...40
Centopiedi Gigante...27	Ratto...41
Cervo...27	Ratto Gigante...41
Cinghiale...27	Rinoceronte...41
Cinghiale Gigante...27	Rospo Gigante...42
Cocodrillo...28	Scarabeo di Fuoco Gigante...42
Cocodrillo Gigante...28	Sciacallo...42
Corvo...28	Sciami...43
Dinolupo...29	Scimmione...46
Dinosauri...29	Scimmione Gigante...46
Donnola...31	Scorpione...46
Donnola Gigante...31	Scorpione Gigante...46
Elefante...31	Serpente Costrittore...47
Falco...32	Serpente Costrittore Gigante...47
Falco di Sangue...32	Serpente Velenoso...47
Frizzo...32	Serpente Velenoso Gigante...47
Gatto...32	Serpente Volante...47
Granchio...33	Squalo Cacciatore...48
Granchio Gigante...33	Squalo Corallino...48
Gufo...33	Squalo Gigante...48
Gufo Gigante...33	Strige...48
Iena...34	Tasso...49
Iena Gigante...34	Tasso Gigante...49
Leone...34	Tigre...49
Lucertola...35	Tigre dai Denti a Sciabola...49
Lucertola Gigante...35	Vespa Gigante...50
Lupo...35	

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.

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.

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Bestie: Avvoltoio, Avvoltoio Gigante, Babbuino, Balena Assassina

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.

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.

Becco d'Ascia

Il becco d'ascia è un grosso e slanciato volatile privo di ali ma con potenti gambe, un becco a cuneo, e un pessimo carattere.

Grande bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

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

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

Cammello

Grande bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 9
Punti Ferita 15 (2d10 + 4)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

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

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

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.

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Bestie: Cavallo da Corsa, Cavallo da Guerra, Cavallo da Tiro, Cavallo Marino, Cavallo Marino Gigante

Cavallo da Corsa

Grande bestia, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 13 (2d10 + 2)
Velocità 18 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

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

Cavallo da Guerra

Grande bestia, disallineato

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

Classe Armatura 11 (più possibile bardatura)
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 18 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica Travolgente. Se il cavallo si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di zoccoli durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, il cavallo può effettuare un altro attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.

Azioni

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

Cavallo da Tiro

Grande bestia, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 19 (3d10 + 3)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti.

Cavallo Marino

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 0 m, nuoto 6 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 0 (0 PE)

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sottacqua.

Cavallo Marino Gigante

Il cavallo marino gigante viene spesso impiegato come cavalcatura dagli umanoidi acquatici.

Grande bestia, disallineato

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d10)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Carica. Se il cavallo marino si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di rostro durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prono.

Respirare Acqua. Il cavallo marino può respirare solo sottacqua.

Azioni

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

Centopiedi Gigante

Piccola bestia, disallineato

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o subire 10 (3d6) danni da veleno. Se il danno da veleno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, il bersaglio è stabile ma resta avvelenato per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e mentre è avvelenato in questo modo resta paralizzato.

Cervo

Media bestia, disallineato

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 4 (1d8)
Velocità 15 m
Sensi Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Azioni

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

Cinghiale

Media bestia, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale subisce 7 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

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

Cinghiale Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 42 (5d10 + 15)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il cinghiale si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e colpisce con un attacco di zanna durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale subisce 10 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

Zanna. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.

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.

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 prono.

Dinosauri

I dinosauri sono un gruppo di animali molto diversificato: i soli uccelli attuali contano oltre 9 000 specie. Alcuni dinosauri sono erbivori, altri carnivori. Molti di essi sono bipedi, mentre altri sono quadrupedi o capaci di muoversi sia a due che a quattro zampe. Molte specie possiedono elaborate strutture “da parata”, come corna e creste, e alcuni gruppi sviluppano anche modificazioni scheletriche come armature d'osso e spine.

I dinosauri variano molto in taglia e peso: i più piccoli teropodi adulti sono lunghi meno di un metro, mentre i più grandi dinosauri sauropodi possono raggiungere lunghezze di quasi cinquanta metri ed erano alti decine di metri.

Nonostante la parola *dinosauro* significhi “terribile lucertola”, il nome è piuttosto fuorviante: i dinosauri infatti non sono lucertole, ma un gruppo separato di rettili con una particolare postura eretta che non si riscontra nelle vere lucertole. I dinosauri sono animali attivi con un elevato metabolismo e numerosi adattamenti per l'interazione sociale.

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.

Anchilosauro

Una spessa armatura riveste il corpo del dinosauro erbivoro detto anchilosauro, 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.

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.

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.

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 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.

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.

Elefante

Enorme bestia, disallineato

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

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 76 (8d12 + 24)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 4 (1.000 PE)

Carica Travolgente. Se l'elefante si muove di almeno 6 metri diretto verso una creatura e la colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 12 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, l'elefante può effettuare un attacco di pestone contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni perforanti.

Pestone. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio prono.
Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni contundenti.

Falco

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 3 m, volo 18 m
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 tagliente.

Falco di Sangue

Dovendo il suo nome alle sue piume cremisi e alla sua natura aggressiva, il falco di sangue attacca senza timore usando il suo becco appuntito.

Piccola bestia, disallineato

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 3 m, volo 18 m
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.

Frizzo

Il frizzo è un pesce carnivoro dai denti affilati.

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Frenesia Sanguinaria. Il frizzo ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Il frizzo può respirare solo sottacqua.

Azioni

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

Gatto

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 2 (1d4)
Velocità 12 m, scalata 9 m
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.

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.

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 reami 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.

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.

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)

Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 1 danno perforante.

Lucertola Gigante

Le lucertole giganti sono temibili predatori e spesso vengono impiegate come cavalcature o animali da tiro da umanoidi 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.

VARIANTE

Alcune lucertole giganti possiedono uno o entrambi i seguenti tratti.

Scalare come Ragno. La lucertola può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Trattenere il Fiato. La lucertola può trattenere il fiato per 15 minuti. (Una lucertola con questo tratto possiede anche velocità di nuoto 9 metri).

Lupo

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
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.

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.

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 (25 PE)

Udito e Olfatto Affinato. Il mastino ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

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

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11 o cadere prono.

Mulo

Media bestia, disallineato

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

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Bestia da Soma. Il mulo è considerato un animale Grande al fine di determinare la sua capacità di carico.

Piedi Saldi. Il mulo ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza e Destrezza effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Azioni

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

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

Orso Bruno

Grande bestia, disallineato

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 34 (4d10 + 12)
Velocità 12 m, scalata 9 m
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.

VARIANTE: ORSO DELLE CAVERNE

Alcuni orsi si sono adattati alla vita sottoterra. Costoro hanno le stesse statistiche degli orsi polari, ma con visione al buio 18 m.

Pantera

Media bestia, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 15 m, scalata 12 m
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.

Piovra

Piccola bestia, disallineato

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 3 (1d6)
Velocità 1,5 m, nuoto 9 m
Qualifiche Furtività +4, Percezione +2
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

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

Respirare Acqua. La piovra può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovra può trattenere il fiato per 30 minuti.

Azioni

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

Colpisce: 1 danno contundente e il bersaglio è afferrato (CD 10 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, la piovra non può usare i suoi tentacoli contro un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Una nube di inchiostro del raggio di 1,5 metri si estende tutt'intorno alla piovra quando si trova sottacqua. L'aria è oscurata pesantemente per 1 minuto, sebbene una forte corrente possa dissolvere la nube più rapidamente. Dopo aver rilasciato l'inchiostro, la piovra può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Piovra Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 52 (8d10 + 8)

Velocità 3 m, nuoto 18 m

Qualifiche Furtività +5, Percezione +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

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

Respirare Acqua. La piovra può respirare solo sottacqua.

Trattenere il Fiato. Mentre è fuori dell'acqua, la piovra può trattenere il fiato per 1 ora.

Azioni

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

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, è afferrata (CD 16 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e la piovra non può usare i suoi tentacoli contro un altro bersaglio.

Nube di Inchiostro (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

Una nube di inchiostro del raggio di 6 metri si estende tutt'intorno alla piovra quando si trova sottacqua. L'aria è oscurata pesantemente per 1 minuto, sebbene una forte corrente possa dissolvere la nube più rapidamente. Dopo aver rilasciato l'inchiostro, la piovra può usare l'azione Scattare come azione bonus.

Pipistrello

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 1 (1d4 - 1)

Velocità 1,5 m, volo 9 m

Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 0 (10 PE)

Ecolocazione. Il pipistrello non può usare la vista cieca se assordato.

Udito Affinato. Il pipistrello ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +0 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante.

Pipistrello Gigante

Grande bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 22 (4d10)

Velocità 3 m, volo 18 m

Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

Ecolocazione. Il pipistrello non può usare la vista cieca se assordato.

Udito Affinato. Il pipistrello ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

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

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

Pony

Media bestia, disallineato

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

Zoccoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni contundenti.

Ragno

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 2 (-5)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 6 m, scalata 6 m
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 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.

Rana

Minuscola bestia, disallineato

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 6 m, nuoto 6 m
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.

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

Rana Gigante

Media bestia, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
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.

VARIANTE: RATTO GIGANTE AMMALATO

Alcuni ratti giganti recano una terribile malattia che diffondono tramite il morso. Un ratto gigante ammalato ha grado di sfida 1/8 (25 PE) e la seguente azione invece del suo normale attacco di morso.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o contrarre una malattia. Fino a che la malattia non viene curata, il bersaglio non può recuperare punti ferita eccetto tramite metodi magici, e i punti ferita massimi del bersaglio diminuiscono di 3 (1d6) ogni 24 ore. Se i punti ferita massimi del bersaglio scendono a 0 come risultato della malattia, il bersaglio muore.

Rinoceronte

Grande bestia, disallineato

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 12 m
Sensi Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se il rinoceronte si muove di almeno 6 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni contundenti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o cadere prono.

Azioni

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni contundenti.

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Bestie: Rospo Gigante, Scarabeo di Fuoco Gigante, Sciacallo

Rospo Gigante

Grande bestia, disallineato

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

Classe Armatura 11
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Velocità 6 m, nuoto 12 m
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Anfibio. Il rospo può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno, e il bersaglio è afferrato (CD 13 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il rospo non può usare il morso contro un altro bersaglio.

Inghiottire. Il rospo effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, il bersaglio è inghiottito, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno della rana, e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del rospo. Il rospo può inghiottire solo un bersaglio alla volta. Se il rospo muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 1,5 metri di movimento, uscendo prono.

Scarabeo di Fuoco Gigante

Uno scarabeo di fuoco gigante è una creatura notturna che possiede una coppia di ghiandole luminose capaci di emettere luce per 1d6 giorni dopo la morte dello scarabeo.

Piccola bestia, disallineato

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 4 (1d6 + 1)
Velocità 9 m
Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Illuminazione. Lo scarabeo irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Azioni

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

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

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.

Sciami

Gli sciami presentati qui di seguito non sono dei normali o benigni raduni di piccole creature. Si formano invece come risultato di un'influenza esterna, spesso maligna. Anche i druidi non sono in grado di affascinare questi sciami, e la loro aggressività è quasi innaturale.

Sciame di Centopiedi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalata 6 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita. Una creatura ridotta a 0 punti ferita da uno sciame di centopiedi e stabile resta avvelenata per 1 ora, anche dopo aver recuperato i punti ferita, e rimane paralizzata dal veleno durante questo periodo.

Sciame di Corvi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 24 (7d8 – 7)
Velocità 3 m, volo 15 m
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

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 28 (8d8 – 8)
Velocità 0 m, nuoto 12 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1 (200 PE)

Frenesia Sanguinaria. Lo sciame ha vantaggio ai tiri di attacco in mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei punti ferita.

Respirare Acqua. Lo sciame può respirare solo sottacqua.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo frizzo. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.
Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti, o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Insetti

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalata 6 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Pipistrelli

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 5 (-3)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 0 m, volo 9 m

Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 11

Lingue -

Sfida 1/4 (50 PE)

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 Ragni

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 1 (-5)

SAGGEZZA 7 (-2)

CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 6 m, scalata 6 m

Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente

Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito

Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Camminare sulla Tela. Lo sciame ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Scalare come Ragno. Lo sciame può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Senso della Tela. Mentre è in contatto con una ragnatela, lo sciame sa l'esatta posizione di qualsiasi altra creatura in contatto con la stessa ragnatela.

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.

Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Ratti

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 9 (-1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 9 (-1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 24 (7d8 - 7)
Velocità 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi visione al buio 9 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/4 (50 PE)

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

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo ratto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Scarabei

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 6 m, scalata 6 m, scavo 6 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

Sciame di Serpenti Velenosi

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 14
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo serpente. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame.
Colpisce: 7 (2d6) danni perforanti, o 3 (1d6) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10, e subire 14 (4d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sciame di Vespe

Medio sciame di Minuscole bestie, disallineato

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (5d8)
Velocità 1,5 m, volo 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante, tagliente
Immunità alle Condizioni affascinato, afferrato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, spaventato, stordito
Sensi vista cieca 3 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Sciame. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e viceversa, e lo sciame può muoversi attraverso qualsiasi apertura grande abbastanza per un Minuscolo insetto. Lo sciame non può recuperare punti ferita né ottenere punti ferita temporanei.

Azioni

Morsi. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 0 m, un bersaglio nello spazio dello sciame.
Colpisce: 10 (4d4) danni perforanti, o 5 (2d4) danni perforanti se lo sciame è ha metà o meno dei suoi punti ferita.

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Bestie: Scimmione, Scimmione Gigante, Scorpione, Scorpione Gigante

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.

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.

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Bestie: Squalo Cacciatore, Squalo Corallino, Squalo Gigante, Strige

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.

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.

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.

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.

Celestiali

I celestiali, sono 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.

Angeli...52

Coatl...54

Empireo...55

Pegaso...55

Unicorno...56

Angeli

Gli angeli sono una razza di celestali, creature che vivono nei Piani Esterni allineate al bene.

Gli angeli possono essere di qualsiasi allineamento buono. Quale che sia il loro allineamento gli angeli non mentono, barano o rubano mai. Sono impeccabili nell'onorare tutti i loro accordi e spesso si dimostrano i più affidabili e diplomatici di tutti i celestali.

Tutti gli angeli sono benedetti da un aspetto attraente. Un angelo non necessita di mangiare, bere o dormire.

I **deva** sono i messaggeri degli dèi del bene. Proteggono i viaggiatori planari e sostengono i mortali più potenti, spingendoli a sposare la causa del bene.

I deva sono di solito creati dalle divinità da anime di mortali buoni, anche se alcune anime si trasformano in modo spontaneo, senza intervento divino. Le loro abilità e poteri li rendono ottimi esploratori e combattenti d'élite nelle schiere angeliche. Spesso portano lunghe pergamene su cui sono scritti messaggi e giudizi divini. Le pergamene di un deva, di solito, contengono parti di profezie riguardanti importanti eventi futuri, ed i deva ne sono di conseguenza molto gelosi: non permettono a nessuno, nemmeno ad altri deva, di leggerle.

I **planetari** sono i generali delle armate celestali. Si concentrano sul combattimento e la distruzione del male; anche se sono buoni diplomatici, preferiscono comandare una carica contro degli immondi piuttosto che negoziare una pace.

I **solari** sono i più potenti fra gli angeli, solitamente braccio destro di una divinità o campioni di cause che portano beneficio ad un intero mondo o piano. A differenza degli altri angeli, la maggior parte dei solari viene creata come diretta servitrice degli dèi, amalgamando anime buone ed energia divina pura, ma sempre più spesso questi potenti angeli vengono creati attraverso la "promozione" di angeli minori come deva e planetari. Raramente accade che anime particolarmente potenti e pure ascendano direttamente allo status di solari. I più antichi fra loro sono anteriori alla creazione dei mortali, e sono fra le prime creazioni degli dèi. Questi solari sono campioni fra i loro simili, ed hanno poca o nessuna interazione con i mortali, concentrandosi invece su concetti astratti quali la gravità, l'entropia, la materia oscura ed il male primevo.

Angelo Deva

Media celestiale, legale buono

FORZA 18 (+4)

DESTREZZA 18 (+4)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 20 (+5)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Velocità 9 m, volo 27 m

Tiri Salvezza Saggezza +9, Carisma +9

Qualifiche Intuizione +9, Percezione +9

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

Immunità alle Condizioni affascinato, sfinimento, spaventato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 19

Lingue tutte, telepatia 36 m

Sfida 10 (5.900 PE)

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

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

A volontà: *individuare bene e male*

1/giorno: *comunione, rianimare morti*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il deva effettua due attacchi da mischia.

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

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

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

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

Angelo Planetario

Grande celestiale, legale buono

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

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d10 + 112)
Velocità 12 m, volo 36 m
Tiri Salvezza Costituzione +12, Saggezza +11, Carisma +12
Qualifiche Percezione +11
Resistenze ai Danni radiante; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità alle Condizioni affascinato, sfinimento, spaventato
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 21
Lingue tutte, telepatia 36 m
Sfida 16 (15.000 PE)

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

Consapevolezza Divina. Il planetario riconosce immediatamente le bugie.

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

A volontà: *individuare bene e male, invisibilità* (solo personale)
 3/giorno: *barriera di lame, colpo di fiamma, dissolvere bene e male, rianimare morti*
 1/giorno: *comunione, controllare clima, piaga degli insetti*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il planetario effettua due attacchi da mischia.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (4d6 + 7) danni taglienti più 22 (5d8) danni radianti.

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

Angelo Solare

Grande celestiale, legale buono

FORZA 26 (+8)
DESTREZZA 22 (+6)
COSTITUZIONE 26 (+8)
INTELLIGENZA 25 (+7)
SAGGEZZA 25 (+7)
CARISMA 30 (+10)

Classe Armatura 21 (armatura naturale)
Punti Ferita 243 (18d10 + 144)
Velocità 15 m, volo 45 m
Tiri Salvezza Intelligenza +14, Saggezza +14, Carisma +17
Qualifiche Percezione +14
Resistenze ai Danni radiante; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità ai Danni necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, sfinimento, spaventato
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 24
Lingue tutte, telepatia 36 m
Sfida 21 (33.000 PE)

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

Consapevolezza Divina. Il solare riconosce immediatamente le bugie.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del solare è il Carisma (CD 25 per i tiri salvezza degli incantesimi). Il solare può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuare bene e male, invisibilità* (solo personale)
 3/giorno: *barriera di lame, colpo di fiamma, dissolvere bene e male, resurrezione*
 1/giorno: *comunione, controllare clima*

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

Azioni

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

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +15 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni taglienti più 27 (6d8) danni radianti.

Arco Lungo dell'Uccisione. Attacco con Arma a Gittata: +13 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni perforanti più 27 (6d8) danni radianti. Se il bersaglio è una creatura con 100 punti ferita o meno, questi deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o morire.

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Coatl

I coatl sono servitori di divinità benigne, anche se alcuni operano in maniera indipendente da qualsiasi essere superiore. Rispettati ed ammirati per la loro saggezza e bellezza, cercano di portare i mortali sulla retta via e usano i loro poteri per combattere il male. Un coatl è un serpente alato lungo circa 3,5 metri, con un'apertura alare di 4,5 metri e di 900 chili.

Media celestiale, legale buono

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 20 (+5)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 20 (+5)

CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d8 + 39)

Velocità 9 m, volo 9 m

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

Resistenze al Danno radiante

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

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 15

Lingue tutte, telepatia 36 m

Sfida 4 (1.100 PE)

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

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del coatl è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14). Il coatl può eseguire questi incantesimi in maniera innata, usando solo componenti verbali:

A volontà: *individuare bene e male, individuare magia, individuare pensieri*

3/giorno ciascuno: *benedire, creare cibo e acqua, curare ferite, protezione dal veleno, ripristino inferiore, santuario, scudo*
1/giorno ciascuno: *ripristino superiore, scrutare, sognare*

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

Azioni

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

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

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

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

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

Empireo

Gli empirei sono i figli celestiali degli dèi dei Piani Superni.

Enorme celestiale (titano), caotico buono (75%) o neutrale malvagio (25%)

FORZA 30 (+10)
DESTREZZA 21 (+5)
COSTITUZIONE 30 (+10)
INTELLIGENZA 21 (+5)
SAGGEZZA 22 (+6)
CARISMA 27 (+8)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 313 (19d12 + 190)
Velocità 15 m, nuoto 15 m, volo 15 m
Tiri Salvezza Forza +17, Intelligenza +12, Saggezza +13, Carisma +15
Qualifiche Intuizione +13, Percezione +15
Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 16
Lingue tutte
Sfida 23 (50.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con arma dell'empireo sono magici.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dell'empireo è il Carisma (CD 23 per i tiri salvezza degli incantesimi, +15 a colpire con gli attacchi con incantesimo). L'empireo può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camminare sull'acqua, passare senza tracce**, *respirare acqua, ripristino superiore*
 1/giorno ciascuno: *comunione, dissolvere bene e male, spostamento di piano* (personale), *tempesta di fuoco, terremoto*

Resistenza Leggendaria (3/Giorno). Se l'empireo fallisce un tiro salvezza, può decidere invece di riuscirci.

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

Azioni

Maglio. Attacco con Arma da Mischia: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 31 (6d6 + 10) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare stordito fino al termine del prossimo turno dell'empireo.

Saetta. Attacco con Arma da Mischia: +15 a colpire, gittata 180 m, un bersaglio.
Colpisce: 24 (7d6) danni di uno dei seguenti tipi (a scelta dell'empireo): acido, forza, freddo, fulmine, fuoco, radiante, tuono.

Azioni Leggendarie

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

Attacco. L'empireo effettua un attacco.

Colpo Dirompente (Costa 2 Azioni). L'empireo colpisce il terreno con il suo maglio, facendo scuotere la terra. Tutte le altre creature che si trovino sul terreno entro 18 metri da lui, devono riuscire un tiro salvezza di Forza CD 25 o cadere prone.

Incitare. L'empireo incita tutte le creature non ostile entro 36 metri fino al termine del suo prossimo turno. Le creature incitate, non possono essere affascinate o spaventate, e ottengono vantaggio alle prove di abilità e i tiri salvezza fino al termine del prossimo turno dell'empireo.

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.

Unicorno

Gli unicorni abitano in foreste incantate. Privo di parentela con i cavalli a cui assomiglia, l'unicorno è una creatura celestiale che vaga per i reami silvani, il cui manto bianco risplende come luce stellare.

Grande celestiale, legale buono

FORZA 18 (+4)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 15 (+2)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 67 (9d10 + 18)

Velocità 15 m

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue Celestiale, Elfico, Silvano, telepatia 18 m

Sfida 5 (1.800 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'unicorno sono magici.

Carica. Se l'unicorno si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di corno durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o cadere prono.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dell'unicorno è il Carisma (CD 14 per i tiri salvezza degli incantesimi).

L'unicorno può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti:

A volontà: *arte druidica**, *individuare bene e male*, *passare senza tracce**

1/giorno ciascuno: *calmare emozioni*, *dissolvere bene e male*, *impigliare**

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'unicorno effettua due attacchi: uno con gli zoccoli e uno con il corno.

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

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

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

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Teletrasporto (1/Giorno). L'unicorno può teletrasportare magicamente e se stesso e fino a tre altre creature consenzienti visibili entro 1,5 metri da esso, insieme a tutto l'equipaggiamento che stanno indossando o trasportando, in un luogo familiare all'unicorno, che si trova ad un massimo di 1,5 chilometri di distanza.

Tocco Guaritore (3/Giorno). L'unicorno entra a contatto tramite il corno con un'altra creatura. Il bersaglio recupera magicamente 11 (2d8 + 2) punti ferita. Inoltre, il contatto rimuove tutte le malattie e neutralizza tutti i veleni che affliggono il bersaglio.

Azioni Leggendarie

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

Autoguarigione (Costa 3 Azioni). L'unicorno recupera magicamente 11 (2d8 + 2) punti ferita.

Scudo Scintillante (Costa 2 Azioni). L'unicorno crea un campo magico scintillante che circonda lui o un'altra creatura visibile a lui entro 18 metri. Il bersaglio ottiene un bonus di +2 alla CA fino al termine del prossimo turno dell'unicorno.

Zoccoli. L'unicorno effettua un attacco con gli zoccoli.

La Tana di un Unicorno

La tana di un unicorno può essere un'antica rovina ricoperta da rampicanti, una radura nebbiosa che circonda antiche querce, un altopiano ricoperto da fiori ricolmo di farfalle, o qualche altro luogo nei boschi in cui traspira serenità.

Effetti Regionali

Il dominio dell'unicorno viene trasformato dalla presenza celestiale della creatura, che genera uno o più dei seguenti effetti:

- All'interno del dominio dell'unicorno, le fiamme aperte di natura non magica si spengono immediatamente. Le torce e i falò rifiutano di accendersi, mentre le lanterne riparate sono immuni a questo effetto.
- Le creature native del dominio dell'unicorno si riescono a nascondere con facilità; hanno vantaggio a tutte le prove di Destrezza (Furtività) fatte per nascondersi.
- Quando una creatura di allineamento buono esegue un incantesimo o usa un effetto magico per far sì che un'altra creatura di allineamento buono recuperi punti ferita, il bersaglio recupera il massimo dei punti ferita possibili per quell'incantesimo o effetto.
- Le maledizioni che affliggono le creature di allineamento buono, sono soppresse.

Se l'unicorno muore, questi effetti terminano immediatamente.

Costrutti

I 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.

Droni...	58
Golem di Argilla...	60
Golem di Carne...	61
Golem di Ferro...	61
Golem di Pietra...	62
Guardiano Protettore...	62
Oggetti Animati...	63
Omuncolo...	64
Orrore Corazzato...	65
Spaventapasseri...	65

Droni

I droni sono creature della legge che aderiscono ad una gerarchia alveare. Abitano nel piano del Nirvana e si occupano dei suoi perfetti ed eternamente mobili ingranaggi, conducendo un'esistenza di perfetta routine e ordine.

VARIANTE: DRONI RINNEGATI

A volta un'unità drone può risultare difettosa, o per un normale cedimento o per l'esposizione ad energie caotiche. I droni rinnegati non seguono le direttive della razza, infrangono le leggi, disubbidiscono agli ordini, e addirittura commettono atti di violenza. Gli altri droni danno attivamente la caccia a questi rinnegati.

Un drone rinnegato perde il tratto *Mente Assiomatica* e può avere qualsiasi allineamento a parte legale neutrale. Altrimenti, ha le medesime statistiche di un drone del suo rango.

Monodrone

Un monodrone può svolgere un compito semplice e può riferire un singolo messaggio di massimo quarantotto parole.

Media costruito, legale neutrale

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 5 (1d8 + 1)
Velocità 9 m, volo 9 m
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 10
Lingue Drone
Sfida 1/8 (25 PE)

Disintegrazione. Se il drone muore, il suo corpo si disintegra in polvere, lasciando dietro di sé le sue armi e qualsiasi altra cosa stesse trasportando.

Mente Assiomatica. Il drone non può essere spinto ad agire in maniera contraria alla sua natura o alle sue istruzioni.

Azioni

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

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +3 a colpire, portata 1,5 m, o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Duodrone

I duodroni possono svolgere due compiti alla volta.

Media costruito, legale neutrale

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 10
Lingue Drone
Sfida 1/4 (50 PE)

Disintegrazione. Se il drone muore, il suo corpo si disintegra in polvere, lasciando dietro di sé le sue armi e qualsiasi altra cosa stesse trasportando.

Mente Assiomatica. Il drone non può essere spinto ad agire in maniera contraria alla sua natura o alle sue istruzioni.

Azioni

Attacco Multiplo. Il drone effettua due attacchi di pugno o due attacchi di giavellotto.

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

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +3 a colpire, portata 1,5 m, o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Tridrone

I tridroni guidano i droni minori in battaglia.

Media costruito, legale neutrale

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

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 9 m
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 10
Lingue Drone
Sfida 1/2 (100 PE)

Disintegrazione. Se il drone muore, il suo corpo si disintegra in polvere, lasciando dietro di sé le sue armi e qualsiasi altra cosa stesse trasportando.

Mente Assiomatica. Il drone non può essere spinto ad agire in maniera contraria alla sua natura o alle sue istruzioni.

Azioni

Attacco Multiplo. Il drone effettua tre attacchi di pugno o tre attacchi di giavellotto.

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

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +3 a colpire, portata 1,5 m, o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.

Quadroni

Agiscono da artiglieri e comandanti sul campo.

Media costruito, legale neutrale

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

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, volo 9 m
Qualifiche Percezione +2
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 12
Lingue Drone
Sfida 1 (200 PE)

Disintegrazione. Se il drone muore, il suo corpo si disintegra in polvere, lasciando dietro di sé le sue armi e qualsiasi altra cosa stesse trasportando.

Mente Assiomatica. Il drone non può essere spinto ad agire in maniera contraria alla sua natura o alle sue istruzioni.

Azioni

Attacco Multiplo. Il drone effettua due attacchi di pugno o quattro attacchi di arco corto.

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

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.

Pentadroni

Sono i supervisori degli operai del Nirvana e possono improvvisare in risposta a nuove situazioni.

Grande costruito, legale neutrale

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

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 32 (5d10 + 5)
Velocità 12 m
Qualifiche Percezione +4
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 14
Lingue Drone
Sfida 2 (450 PE)

Disintegrazione. Se il drone muore, il suo corpo si disintegra in polvere, lasciando dietro di sé le sue armi e qualsiasi altra cosa stesse trasportando.

Mente Assiomatica. Il drone non può essere spinto ad agire in maniera contraria alla sua natura o alle sue istruzioni.

Azioni

Attacco Multiplo. Il drone effettua cinque attacchi di braccio.

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

Gas Paralizzante (Ricarica 5-6). Il pentadrone esala un cono di gas di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare paralizzato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Golem di Argilla

Un golem di argilla non indossa vestiti tranne che un indumento di metallo o di cuoio duro attorno ai fianchi.

Grande costruito, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 133 (14d10 + 56)
Velocità 6 m
Immunità al Danno acido, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 9 (5.000 PE)

Berserk. Ogni volta che il golem inizia il suo turno con 60 punti ferita o meno, tira un d6. Se ottiene 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.

Absorbimento dell'Acido. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da acido, non subisce danni ma invece recupera un numero di punti ferita uguali al danno da acido inflittogli.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il golem effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Il bersaglio muore se l'attacco riduce i suoi punti ferita massimi a 0. La riduzione resta finché non viene rimossa dall'incantesimo *ripristino superiore* o altra magia.

Velocità (Ricarica 5-6). Fino al termine del suo prossimo turno, il golem ottiene un bonus magico di +2 alla CA, ha vantaggio ai tiri salvezza di Destrezza, e può usare gli attacchi di schianto come azione bonus.

Golem di Carne

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 subitogli.

Avversione al Fuoco. Se il golem subisce danni da fuoco, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità fino alla fine del suo prossimo turno.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Azioni

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 Ferro

Un golem di ferro ha un corpo umanoide fatto di ferro. Può avere qualunque forma il suo creatore desideri, ma quasi sempre mostra un'armatura di qualche genere, da semplice e funzionale a cerimoniale e ornata. I suoi tratti sono molto più definiti di quelli di un golem di pietra.

Grande costruito, disallineato

FORZA 24 (+7)
DESTREZZA 9 (-1)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 210 (20d10 + 100)

Velocità 9 m

Immunità al Danno fuoco, psichico, veleno; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 10

Lingue comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 16 (15.000 PE)

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

Assorbimento del Fuoco. Ogni volta che il golem sia vittima di un danno da fuoco, non subisce danni ma invece recupera un numero di punti ferita uguali al danno da fuoco inflittogli.

Forma Immutabile. Il golem è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che altererebbe la sua forma.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il golem effettua due attacchi da mischia.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Spada. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 23 (3d10 + 7) danni contundenti.

Soffio Velenoso (Ricarica 6). Il golem esala un gas velenoso in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 19, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Golem di Pietra

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.

Natura di Costrutto. Un golem non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Azioni

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.

Guardiano Protettore

Creati dagli incantatori per fungere da guardie del corpo, i guardiani protettori difendono i loro padroni con la vigoria e gli incantesimi.

Grande costruito, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 142 (15d10 + 60)
Velocità 9 m
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento, spaventato
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 10
Lingue comprende i comandi forniti in qualsiasi lingua ma non può parlare
Sfida 7 (2.900 PE)

Accumulare Incantesimi. Un incantatore che indossi l'amuleto del guardiano protettore può far sì che il guardiano accumuli un incantesimo di 4° livello o più basso. Per farlo, l'incantatore deve eseguire l'incantesimo sul guardiano. L'incantesimo non ha effetto ma viene accumulato all'interno del guardiano. Quando gli viene comandato di farlo da chi indossa l'amuleto o si presenta una situazione predeterminata dall'incantatore, il guardiano esegue l'incantesimo accumulato con tutti i parametri predisposti dall'incantatore originale, senza bisogno di componenti. Quando l'incantesimo viene eseguito o qualsiasi nuovo incantesimo viene accumulato, tutti gli incantesimi precedentemente accumulati vengono persi.

Natura di Costrutto. Il guardiano non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Rigenerazione. Il guardiano protettore recupera 10 punti ferita all'inizio del proprio turno se ne possiede ancora almeno 1.

Vincolato. Il guardiano protettore è vincolato magicamente ad un amuleto. Finché il guardiano e l'amuleto sono sullo stesso piano di esistenza, chi indossa l'amuleto può richiamare telepaticamente il guardiano perché lo raggiunga, e il guardiano saprà la distanza e la direzione in cui si trova l'amuleto. Se il guardiano si trova entro 18 metri da chi indossa l'amuleto, metà dei danni indossati da chi lo indossa (arrotondati per difetto) vengono trasferiti al guardiano. Se l'amuleto venisse distrutto, il guardiano è inabile finché non viene creato un amuleto di rimpiazzo. L'amuleto del guardiano può essere soggetto ad un attacco diretto qualora non sia indossato o trasportato da nessuno. Ha CA 10, 10 punti ferita e immunità ai danni psichici e da veleno. Costruire un amuleto richiede 1 settimana e costa 10.000 mo in componenti.

Azioni

Attacco Multiplo. Il golem effettua due attacchi di pugno.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Reazioni

Scudo. Quando una creatura effettua un attacco contro chi indossa l'amuleto del guardiano, il guardiano conferisce un bonus di +2 alla sua CA, qualora il guardiano si trovi entro 1,5 metri dal suo controllore.

Oggetti Animati

Gli oggetti animati sono costruiti con potenti magie e seguono le istruzioni dei loro creatori. Quando non ricevono comandi diretti, seguono l'ultimo ordine ricevuto al meglio delle loro abilità, e possono agire indipendentemente per adempiere a semplici istruzioni. Alcuni oggetti animati (in particolare quelli creati dai fatati) possono essere in grado di parlare o assumere una specifica personalità: tuttavia la maggior parte sono semplici automi.

Natura di Costrutto. Gli oggetti animati non richiedono aria, cibo, bevande o sonno.

La magia che anima un oggetto viene dissolta se il costrutto scende a 0 punti ferita. Un oggetto animato ridotto a 0 punti ferita diventa inanimato ed è troppo danneggiato per essere di molto uso o valore per nessuno.

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 costrutto, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 3 (-4)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 7,5 m
Immunità al Danno psichico, veleno
Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6
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.

Spada Volante

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

Piccola costrutto, 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.

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.

Omuncolo

Un omuncolo è un servitore in miniatura creato da un incantatore grazie al suo stesso sangue. Sono combattenti scarsi, ma perfetti come spie, messaggeri ed esploratori. Il creatore di un omuncolo definisce i suoi tratti precisi; alcuni sono più raffinati nell'aspetto, ma la maggior parte dei creatori non si preoccupa di migliorare l'aspetto della creatura oltre il minimo necessario per il funzionamento.

Minuscola costruito, neutrale

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 5 (2d4)
Velocità 6 m, volo 12 m
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 10
Lingue comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare
Sfida 0 (10 PE)

Legame Telepatico. Mentre l'omuncolo si trova sullo stesso piano di esistenza del suo padrone, può comunicare magicamente al suo padrone quello che percepisce, e i due possono comunicare telepaticamente.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 1 danno perforante, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare avvelenato per 1 minuto. Se il tiro salvezza viene fallito di 5 o più, il bersaglio resta invece avvelenato per 5 (1d10) minuti e mentre è avvelenato in questo modo è anche svenuto.

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*.

Natura di Costrutto. L'orrore corazzato non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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.

Spaventapasseri

Uno spaventapasseri viene animato dallo spirito vincolato di una creatura malvagia morta, che gli conferisce uno scopo e mobilità.

Minuscola costrutto, neutrale

FORZA 4 (-3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 5 (2d4)

Velocità 6 m, volo 12 m

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 10

Lingue comprende le lingue del suo creatore ma non può parlare

Sfida 0 (10 PE)

Falso Aspetto. Mentre lo spaventapasseri rimane immobile, è indistinguibile da un normale spaventapasseri inanimato.

Natura di Costrutto. Lo spaventapasseri non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Attacco Multiplo. Lo spaventapasseri può effettuare due attacchi di artiglieria.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 6 (2d4 + 1) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 11 o restare spaventato fino al termine del prossimo turno dello spaventapasseri.

Occhiata Terrificante. Lo spaventapasseri prende a bersaglio una creatura visibile entro 9 metri da esso. Se il bersaglio può vedere lo spaventapasseri, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 11 o restare spaventato magicamente fino al termine del prossimo turno dello spaventapasseri. Il bersaglio spaventato è paralizzato.

Draghi

I 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.

Dracolich...67

Draghetti...68

Drago Fatato...68

Drago d'Ombra...69

Mezzo Drago...70

Pseudodrago...71

Testuggine Dragona...71

Veri Draghi...72

Viverna...101

Dracolich

Un dracolich assomiglia inizialmente ad un normale drago del suo tipo, ancora vivo, ma col passare del tempo, inizia ad invecchiare e decomporsi in parte, finendo per assumere l'aspetto di un cadavere. Nonostante il suo aspetto decrepito, il dracolich è un avversario molto potente, circondato da potenti oggetti magici e servitori. I dracolich sono in origine draghi malvagi trasformati da potenti magie negromantiche. In pratica, il drago muore e poi riassume il controllo del suo cadavere. Inoltre ottiene il controllo di un contenitore, detto filatterio, in cui risiede il suo spirito. L'anima continua ad esistere anche dopo la distruzione del corpo fisico, e può essere distrutta solo distruggendo il filatterio.

Modello del Dracolich

Solo un vero drago adulto o antico può essere trasformato in un dracolich. Tutti gli altri tipi di drago che si sottopongono alla trasformazione muoiono e basta. Un drago d'ombra non può essere trasformato in dracolich.

Quando un drago diventa un dracolich, mantiene le sue statistiche eccetto come descritto di seguito. Il drago perde qualsiasi tratto, come Anfibio, che presuma una fisiologia vivente. Il dracolich può mantenere o perdere tutte le sue azioni da tana o ottenerne di nuove, a discrezione dell'Arbitro.

Tipo. Il tipo del dracolich cambia da drago a non morto, e come tale non ha più bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza al Danno. Il dracolich ha resistenza al danno necrotico.

Immunità al Danno. Il dracolich ha immunità al veleno. Mantiene anche qualsiasi immunità che avesse prima di diventare un dracolich.

Immunità alle Condizioni. Il dracolich non può essere affascinato, avvelenato, paralizzato o spaventato. Inoltre non soffre di sfinimento.

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

Dracolich Blu Adulto

Enorme non morto, legale malvagio

FORZA 25 (+7)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 23 (+6)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 225 (18d12 + 108)

Velocità 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

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

Qualifiche Furtività +5, Percezione +12

Resistenze al Danno necrotico

Immunità ai Danni fulmine, veleno

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

Sensi vista cieca 18 m, visione al buio 36 m, Percezione passiva 22

Lingue Comune, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

Natura Non Morta. Il dracolich non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

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

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

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 di Fulmine (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 20 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 21 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).

Draghetti

Le origini dei draghetti sono misteriose, ma sembrano in qualche modo creature legate ai veri draghi, prive però dell'intelligenza e della magia di questi esseri maestosi.

Draghetto da Agguato

Media drago, disallineato

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (4d6 + 8)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +4

Resistenze al Danno veleno

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue comprende il Draconico ma non può parlarlo

Sfida 1/2 (100 PE)

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

Tattiche di Branco. Il draghetto ha vantaggio al tiro di attacco contro una creatura se almeno un alleato del draghetto si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è inabile.

Azioni

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

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

Draghetto da Guardia

Media drago, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Velocità 9 m

Qualifiche Percezione +2

Resistenze al Danno fulmine

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue comprende il Draconico ma non può parlarlo

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il draghetto attacca due volte, una con il morso e una con la coda.

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

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

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

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

Drago Fatato

Simili agli pseudodraghi, è raro che i draghi fatati risultino ostili. Sono delle dimensioni di un gatto domestico, ma muniti di ali di farfalla (da fata), invece delle ali da pipistrello di un drago.

Minuscola drago, caotico buono

FORZA 3 (-4)
DESTREZZA 20 (+5)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 15

Punti Ferita 14 (4d4 + 4)

Velocità 3 m, volo 18 m

Qualifiche Arcano +4, Furtività +7, Percezione +3

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue Draconico, Silvano

Sfida 1 (200 PE) per i draghi fatati rosso, arancio o giallo; 2 (450 PE) per i draghi fatati verdi, blu, indaco o violetti

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del drago è il Carisma (CD dei tiri salvezza 13). Il drago può eseguire determinati incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti. Con l'età, il drago cambia colore, e ottiene ulteriori incantesimi come mostrato di seguito:

Rosso, 1/giorno ciascuno: *illusione minore, luci danzanti, mano del mago*

Arancio, 1/giorno: *spruzzo colorato*

Giallo, 1/giorno: *immagine speculare*

Verde, 1/giorno: *suggestione*

Blu, 1/giorno: *immagine maggiore*

Indaco, 1/giorno: *terreno allucinatorio*

Violetto, 1/giorno: *polimorfia*

Invisibilità Superiore. Con un'azione bonus il drago può rendersi magicamente invisibile fino al termine della concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Tutto l'equipaggiamento che il drago sta trasportando o indossando diventa invisibile assieme a lui.

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

Telepatia Limitata. Usando la telepatia, il drago può comunicare magicamente con qualsiasi altro drago fatato entro 18 metri da esso.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno perforante.

Soffio Euforizzante (Ricarica 5-6). Il drago esala uno sbuffo di gas euforizzante ad una creatura entro 1,5 metri da esso. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 11 o, per 1 minuto, il bersaglio non potrà effettuare reazioni e deve tirare un d6 all'inizio di ciascun suo turno per determinare il proprio comportamento per quel turno:

1-4. Il bersaglio non effettua azioni o azioni bonus e impiega tutto il suo movimento per muoversi in una direzione casuale.

5-6. Il bersaglio non si muove, e l'unica cosa che può fare durante il turno è effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 11, terminando questo effetto su di sé in caso di successo.

Drago d’Ombra

Un drago d’ombra è un drago malvagio capace di soffiare una nube di oscurità che acceca le creature e ne risucchia le energie vitali.

Modello del Drago d’Ombra

Solo un vero drago può trasformarsi in un drago d’ombra. Un dracolich non può essere trasformato in un drago d’ombra, dato che divenendo un non morto ha perso la sua natura di drago.

Quando un drago diventa un drago d’ombra, mantiene le sue statistiche eccetto come descritto di seguito. Il drago d’ombra può mantenere o perdere tutte o nessuna delle sue azioni da tana, oppure ottenerne di nuove, a discrezione dell’Arbitro.

Resistenza al Danno. Il drago ha resistenza al danno necrotico.

Competenza nelle Qualifiche: Furtività. Il bonus di competenza del drago viene raddoppiato nelle prove di Destrezza (Furtività).

Ombra Vivente. Quando si trova a luce fioca o nell’oscurità, il drago ha resistenza a tutti i danni tranne quelli di forza, psichici o radianti.

Ombra Furtiva. Quando si trova a luce fioca o nell’oscurità, il drago può effettuare l’azione Nascondersi come azione bonus.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il drago ha svantaggio ai tiri di attacco, così come alle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

Nuova Azione: Morso. Se il drago infligge danno da acido, freddo, fulmine, fuoco o veleno con il morso, cambiare il tipo di danno in necrotico.

Nuova Azione: Soffio d’Ombra. Qualsiasi arma a soffio che infligge danno posseduta dal drago infligge danni necrotici invece che il suo tipo di danno originale. Un umanoide ridotto a 0 punti ferita da questo danno muore, e un’ombra non morta sorge dal suo cadavere e agisce immediatamente dopo il drago nel conteggio di iniziativa. L’ombra è sotto il controllo del drago.

Drago Rosso Giovane d’Ombra

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 +8, Percezione +8

Resistenza al Danno necrotico

Immunità al Danno fuoco

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 18

Lingue Comune, Draconico

Sfida 13 (10.000 PE)

Ombra Furtiva. Quando si trova a luce fioca o nell’oscurità, il drago può effettuare l’azione Nascondersi come azione bonus.

Ombra Vivente. Quando si trova a luce fioca o nell’oscurità, il drago ha resistenza a tutti i danni tranne quelli di forza, psichici o radianti.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, il drago ha svantaggio ai tiri di attacco, così come alle prove di Saggezza (Percezione) che si basano sulla vista.

Azioni

Attacco Multiplo. 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 necrotici.

Soffio d’Ombra (Ricarica 5-6). Il drago esala un fuoco d’ombra in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell’area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 18 e subire 56 (16d6) danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Un umanoide ridotto a 0 punti ferita da questo danno muore, e un’ombra non morta sorge dal suo cadavere e agisce immediatamente dopo il drago nel conteggio di iniziativa. L’ombra è sotto il controllo del drago.

Mezzo Drago

Quando un drago trasformato si accoppia con un'altra creatura, l'unione a volte produce dei mezzi draghi. Una creatura potrebbe trasformarsi in un mezzo drago anche come risultato dell'incantesimo di un mago folle o per aver compiuto un bagno rituale nel sangue di un drago. In tutti questi casi, il risultato è una creatura che combina l'essenza di un drago con la forma della razza originale. Quali che siano le origini, tutti i mezzi draghi hanno privilegi e aspetto simile, ottengono dei sensi speciali, resistenza all'energia distruttiva e un'arma a soffio.

Modello del Mezzo Drago

Una bestia, umanoide, gigante o mostruosità può diventare un mezzo drago. Quando una creatura diventa un mezzo drago, mantiene tutte le sue statistiche eccetto come indicato di seguito.

Sensi. I mezzi draghi ottengono vista cieca con un raggio di 3 metri e visione al buio con un raggio di 18 metri.

Resistenze. Il mezzo drago ottiene resistenza ad un tipo di danno in base al suo colore.

Colore	Resistenza al Danno
Bianco o argento	freddo
Blu o bronzo	fulmine
Nero o rame	acido
Oro, ottone o rosso	fuoco
Verde	veleno

Lingue. I mezzi draghi parlano Draconico oltre alle lingue che già conoscono.

Gradi di Sfida. Per evitare di dover ricalcolare il grado di sfida, applicare l'archetipo solo ad una creatura che soddisfi i prerequisiti opzionali della tabella Arma a Soffio seguente. Altrimenti, usare le linee guida in fondo a questo documento per ricalcolare il grado di sfida dopo aver applicato l'archetipo.

Nuova Azione: Arma a Soffio. Il mezzo drago possiede l'arma a soffio della sua parte draconica. La taglia del mezzo drago determina come funziona questa azione.

Taglia	Arma a Soffio	Prerequisito Opzionale
Grande o meno	Come un cucciolo	Sfida 2 o più
Enorme	Come un drago giovane	Sfida 7 o più
Mastodontica	Come un drago adulto	Sfida 8 o più

Esempio di Mezzo Drago

Qui il modello del mezzo drago è stato applicato ad un umano veterano per creare un mezzo drago rosso veterano. L'armatura di strisce è stata rimpiazzata da una di piastre.

Mezzo Drago Rosso Veterano

Media umanoide (umano), qualsiasi allineamento

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 14 (+2)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)

Punti Ferita 65 (10d8 + 20)

Velocità 9 m

Qualifiche Atletica +5, Percezione +2

Resistenze al Danno fuoco

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 12

Lingue Comune, Draconico

Sfida 5 (1.800 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.

Soffio Infuocato (Ricarica 5-6). Il veterano esala fuoco in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15 e subire 24 (7d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Pseudodrago

Gli pseudodraghi sono piccoli parenti dei veri draghi, giocosi e timidi. Si esprimono cinguettando, sibilando, ringhiando e facendo le fusa, ma possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura intelligente. Se avvicinati pacificamente con offerte di cibo, sono disposti a condividere informazioni su quanto si trova nel loro territorio, ma minacce e violenza li fanno fuggire.

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.

VARIANTE DEL FAMIGLIO

Famiglio. Lo pseudodrago può servire un'altra creatura come famiglio, stringendo un legame telepatico magico con il suo consenziente compagno. Mentre i due sono legati in questo modo, il compagno ha le stesse percezioni dello pseudodrago finché restano entro 1,5 chilometri di distanza. Mentre lo pseudodrago si trova entro 3 metri dal compagno, il compagno assume il tratto Resistenza alla Magia dello pseudodrago. In qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, lo pseudodrago può porre termine al suo servizio come famiglio, terminando il legame telepatico.

Testuggine Dragona

Le testuggine dragone abitano nelle acque dolci e salate, dove si attestano tra i più grandi pericoli per i marinai e coloro che viaggiano per nave attraverso le rotte marine del mondo. Gli esperti marinai conoscono abitudini delle testuggine dragone della zona, e frequentemente fanno offerte in oro e magia per garantirsi un passaggio sicuro oppure evitano completamente l'area. Da parte sua, una testuggine dragona apprezza e si aspetta tali pedaggi e regalie, e una testuggine dragone che si aspetta regali ma viene ignorata è davvero un nemico pericoloso.

Mastodontica drago, neutrale

FORZA 25 (+7)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 20 (+5)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 341 (22d20 + 110)

Velocità 6 m, nuoto 12 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +11, Saggezza +7

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11

Lingue Acqueo, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. La testuggine dragona può respirare aria e acqua.

Azioni

Attacco Multiplo. Il drago può effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli. Può effettuare un attacco di coda al posto di due attacchi di artiglio.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

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

Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 20 o venire spinta di 3 metri lontano dalla testuggine dragona e cadere prona.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 26 (3d12 + 7) danni perforanti.

Soffio di Vapore (Ricarica 5-6). La testuggine dragona esala un vapore caldo in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18 e subire 52 (15d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Trovarsi sott'acqua non dà resistenza contro questo tipo di danno.

Veri Draghi

I draghi sono un'insieme di esseri grandi, intelligenti, magici e rettiliformi, definiti dalla combinazione del loro comportamenti e il colore delle scaglie o la loro affinità elementale. I veri draghi ricadono in due ampie categorie, quella dei draghi cromatici e quella dei draghi metallici.

I veri draghi attraversano quattro distinte fasi di età, dai piccoli cuccioli ai grandi antichi, in grado di vivere per migliaia di anni.

Categorie di Età dei Draghi

Categoria	Taglia	Età
Cucciolo	Media	5 anni o meno
Giovane	Grande	6-100 anni
Adulto	Enorme	101-800 anni
Antico	Mastodontica	801 e più anni

VARIANTE: DRAGHI COME INCANTATORI INNATI

I draghi sono creature dotate di una magia innata, in grado di padroneggiare diverse incantesimi con l'aumentare dell'età.

Un drago giovane o più anziano può eseguire in maniera innata un numero di incantesimi pari al suo modificatore di Carisma.

Ciascun incantesimo può essere eseguito una volta al giorno, non necessita di componenti materiali, e il livello dell'incantesimo non può essere superiore ad un terzo del grado di sfida del drago (arrotondato per difetto). Il bonus a colpire del drago per attacchi con incantesimo è pari al suo bonus di competenza + il suo modificatore di Carisma. La CD dei tiri salvezza degli incantesimi dei draghi è 8 + il suo bonus di competenza + il suo modificatore di Carisma.

Draghi Cromatici

I draghi bianchi, blu, neri, rossi e verdi rappresentano il lato oscuro della razza draconica. Aggressivi, ghiotti e vanitosi, i draghi cromatici sono sapienti di materie oscure e potenti tiranni temuti da tutte le creature – compresi gli altri draghi. Sono creature guidate dall'avidità, dall'enorme ego e che vivono in tane pericolose.

Drago Bianco

Un drago bianco ha occhi ferini, un profilo elegante e la cresta spinata. Le scaglie di un drago bianco cucciolo sono bianche come la neve, ma con l'invecchiare del drago questa luminosità inizia a diminuire e le scaglie a scurirsi, così che, quando raggiunge l'età antica, è ricoperto da macchie blu o grigio chiaro. Questa colorazione aiuta il drago a mimetizzarsi nei territori di ghiaccio e pietra in cui caccia, e per svanire alla vista quando solca i cieli nuvolosi.

La Tana di un Drago Bianco

I draghi bianchi fanno la tana in caverne ghiacciate e stanze sotterranee ben lontane dal sole. Amano le grandi valli montane accessibili solo in volo, le facciate a strapiombo, le labirintiche grotte gelate dei ghiacciai. I draghi bianchi adorano le caverne che si estendono in verticale, e volare fino al soffitto per appendersi come pipistrelli o strisciare lungo il fianco di crepacci ghiacciati.

La magia innata di un drago bianco leggendario intensifica il freddo nell'area circostante la sua tana. Le caverne montane restano congelate dalla presenza del drago bianco. Un drago bianco spesso è in grado di individuare gli intrusi solo dal modo in cui il sibilo del vento che attraversa la sua tana cambia tono.

Un drago bianco si riposa su gradini di ghiaccio e rupi nascoste nella sua tana, il cui pavimento è un ammasso pericoloso di ghiaccio e pietra, baratri nascosti e pendii scivolosi. Mentre i suoi avversari cercano faticosamente di tenere l'equilibrio, il drago bianco si getta dall'alto su di loro per distruggerli col suo soffio gelido.

Azioni da Tana

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

- Una nebbia gelida riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata su di punto visibile al drago entro 36 metri da esso. La nebbia si propaga intorno agli angoli, e l'area è oscurata pesantemente. Ogni creatura che si trovi nella nebbia quando questa compare, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 10 e subire 10 (3d6) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura che termini il suo turno all'interno della nebbia subisce 10 (3d6) danni da freddo. Un vento di almeno 30 chilometri all'ora disperde la nebbia. La nebbia permane finché il drago non usa di nuovo questa azione da tana, o muore.
- Pezzi di ghiaccio cadono dal soffitto, colpendo fino a tre creature che il drago possa vedere e si trovino entro 36 metri da esso. Il drago effettua un tiro di attacco a gittata (+7 a colpire) contro ciascun bersaglio. Se colpisce, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni perforanti.
- Il drago crea un muro di ghiaccio opaco su di una superficie solida che possa vedere, entro 36 metri da esso. Il muro può essere lungo fino a 9 metri, alto 9 metri e spesso 30 centimetri. Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area viene spinta di 1,5 metri fuori dallo spazio del muro, ricollocandosi dal lato del muro che preferisce. Ogni sezione di muro di 3 metri ha CA 5, 30 punti ferita, vulnerabilità al danno da fuoco, e immunità al danno da acido, freddo, necrotico, psichico e veleno. Il muro scompare quando il drago usa di nuovo questa azione da tana, o muore.

Effetti Regionali

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

- Una nebbia gelida oscura leggermente il territorio entro 10 chilometri dalla tana del drago.
- Entro 10 chilometri dalla tana del drago si abbattano delle precipitazioni gelide, che a volte, mentre il drago si riposa, si trasformano in vere e proprie tormentate di neve.
- Muri di ghiaccio separano le aree della tana del drago. Ogni muro è spesso 15 centimetri, e una sezione di 3 metri ha CA 5, 15 punti ferita, vulnerabilità al danno da fuoco, e immunità al danno da acido, freddo, necrotico, psichico e veleno. Se il drago desidera muoversi attraverso uno di questi muri, lo può fare senza rallentare. Tuttavia la porzione di muro attraverso cui il drago si è mosso, è distrutta.

Se il drago muore, la nebbia e le precipitazioni svaniscono entro 1 giorno. I muri di ghiaccio si sciogliono in 1d10 giorni.

Drago Bianco Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA 26 (+8)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 26 (+8)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 333 (18d20 + 144)

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

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

Qualifiche Furtività +6, Percezione +13

Immunità al Danno freddo

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 23

Lingue Comune, Draconico

Sfida 20 (25.000 PE)

Camminare sul Ghiaccio. Il drago può muoversi e arrampicarsi su superfici ghiacciate senza bisogno di effettuare prove di 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: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

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

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

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago Bianco Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

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

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, scavo 9 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +6, Carisma +6
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 Bianco Giovane

Grande drago, caotico malvagio

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

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

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

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: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

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

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

Drago Bianco Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

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

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

Azioni

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

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

Drago Blu

Un drago blu è facilmente riconoscibile dalle orecchie increspate e l'imponente corno frontale in cima alla testa piatta. File di spuntoni si estendono dalle narici fino alla fronte, oltre che sotto la massiccia mascella.

La Tana di un Drago Blu

I draghi blu si stanziano in luoghi aridi, usando il loro soffio fulminante e l'abilità di scavare per costruire caverne e tunnel cristallizzati sotto la sabbia.

Tempeste di fulmini si abbattono intorno alla tana di un drago blu leggendario, mentre tubi sottili composti di sabbia vetrificata ventilano la tana, evitando le terribili doline che sono la prima linea di difesa del drago.

Un drago blu finirà per far collassare le caverne che compongono la sua tana se questa viene invasa, per poi scavarsi l'uscita mentre i suoi aggressori resteranno soffocati e schiacciati. Quando vi farà ritorno più tardi, raccoglierà le sue proprietà, assieme agli oggetti degli intrusi morti.

Azioni da Tana

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

- Parte del soffitto crolla addosso ad una creatura che il drago può vedere entro 36 metri da essa. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o subire 10 (3d6) danni contundenti e rimanere prona e seppellita. Il bersaglio seppellito è intralciato e non può respirare né alzarsi in piedi. Una creatura può effettuare un'azione per compiere una prova di Forza CD 10, e se la riesce, non risulterà più seppellita.
- Una nube di sabbia rotea in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di punto a scelta del drago entro 36 metri. La nube si propaga intorno agli angoli. Qualsiasi creatura all'interno della nube deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o rimanere accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.
- Fulmini arcuati formano una linea larga 1,5 metri tra due superfici solide della tana e che il drago può vedere. Devono trovarsi entro 36 metri dal drago ed entro 36 metri l'una dall'altra. Ogni creatura su quella linea deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o subire 10 (3d6) danni da fulmine.

Effetti Regionali

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

- Entro 10 chilometri dalla tana infuriano temporali.
- Diavoli di polvere vagano per il territorio entro 10 chilometri dalla tana. Un diavolo di polvere ha le stesse statistiche di un elementale dell'aria, ma non può volare, ha velocità 15 metri, e ha Intelligenza e Carisma 1 (-5).
- Delle doline si formano intorno e all'interno della tana del drago. Una dolina può essere notata da una distanza di sicurezza con una prova riuscita di Saggezza (Percezione) CD 20. Altrimenti, la prima creatura a calpestare la sottile crosta che ricopre la dolina deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o cadere per 1d6 x 3 metri nella dolina.

Se il drago muore, i diavoli di polvere scompaiono immediatamente, e i temporali svaniscono nel corso di 1d10 giorni. Le doline restano dove si trovano.

Drago Blu Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

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

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 481 (26d20 + 208)
Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +15, Saggezza +10, Carisma +12
Qualifiche Furtività +7, Percezione +17
Immunità al Danno fulmine
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27
Lingue Comune, Draconico
Sfida 23 (50.000 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: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d6 + 9) danni taglienti.

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago Blu Adulto

Enorme drago, legale malvagio

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

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 225 (18d12 + 108)
Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +11, Saggezza +7, Carisma +9
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 Blu Giovane

Enorme drago, legale malvagio

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

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

Azioni

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

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

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

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

Drago Blu Giovane

Enorme drago, legale malvagio

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

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

Azioni

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

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

Drago Nero

Dagli occhi incavati e il naso largo, quasi porcino, il volto di un drago ricorda un teschio. Le sue corna curvilinee e segmentate sono color ossa alla base e si scuriscono all'estremità. La testa di un drago nero è costellata di spuntoni e corna. La lingua è piatta con una punta biforcuta, secernente melma il cui fetore acido non fa che aumentare il tanfo di vegetazione marcita e acqua putrida che avvolge il drago.

La Tana di un Drago Nero

I draghi neri vivono in paludi ai confini della civiltà. La tana di un drago nero è una caverna, una grotta o una rovina fetida almeno parzialmente allagata, piena di pozze in cui il drago possa riposare, e dove le sue vittime possano fermentare. La tana è disseminata delle ossa divorate dall'acido delle sue precedenti vittime e dalle carcasse attorniate di mosche delle sue vittime recenti, osservate da statue in rovina. Centopiedi, scorpioni e serpenti ne infestano la tana, che puzza di morte e corruzione.

Azioni da Tana

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

- Le pozze d'acqua entro 36 metri dal drago e visibili da esso eruttano in un'ondata travolgente. Qualsiasi creatura sul terreno entro 6 metri da una pozza deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o venire trascinato per 6 metri nell'acqua e cadere prona.
- Una nube di insetti riempie una sfera di 6 metri di raggio centrata su di punto a scelta del drago entro 36 metri. La nube si propaga intorno agli angoli e rimane finché il drago non la congela con un'azione, usa di nuovo la sua azione da tana, o muore. La nube è oscurata leggermente. Qualsiasi creatura all'interno della nube deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o subire 10 (3d6) danni perforanti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Una creatura che termini il suo turno nella nube subisce 10 (3d6) danni perforanti.
- Un'oscurità magica si propaga da un punto a scelta del drago entro 18 metri da esso, riempiendo una sfera di 4,5 metri di raggio finché il drago non la congela con un'azione, utilizza di nuovo la sua azione da tana, o muore. L'oscurità si propaga oltre gli angoli. Una creatura con visione al buio non può vedere attraverso questa oscurità, e la luce non magica non può illuminarla. Se qualsiasi parte dell'area di effetto si sovrappone ad un'area di luce creata da un incantesimo di 2° livello o più basso, l'incantesimo che ha creato la luce viene dissolto.

Effetti Regionali

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

- Il terreno entro 10 chilometri dalla tana richiede il doppio del tempo per essere percorso, dato che le piante crescono folte e intricate, e la palude è piena di fango putrido.
- Le fonti d'acqua entro 1,5 chilometri dalla tana sono innaturalmente putride. I nemici del drago che bevano quest'acqua, la vomitano dopo pochi minuti.
- La nebbia oscura leggermente il territorio entro 10 chilometri dalla tana.

Se il drago muore, la vegetazione resta com'è, ma gli altri effetti svaniscono nel corso di 1d10 giorni.

Drago Nero Antico

Mastodontica drago, caotico malvagio

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 367 (21d20 + 147)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +9, Costituzione +14, Saggezza +9, Carisma +11

Qualifiche Furtività +9, Percezione +16

Immunità al Danno acido

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 26

Lingue Comune, Draconico

Sfida 21 (33.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

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

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

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

Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 9 (4d6) danni da acido.

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago Nero Adulto

Enorme drago, caotico malvagio

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

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

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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 acido.

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago Nero Giovane

Grande drago, caotico malvagio

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

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 127 (15d10 + 45)
Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +6, Saggezza +3, Carisma +5
Qualifiche Furtività +5, Percezione +6
Immunità al Danno acido
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 16
Lingue Comune, Draconico
Sfida 7 (2.900 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: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

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

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

Drago Nero Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

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

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

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

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

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

Drago Rosso

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

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 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 può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti; il drago non può usare lo stesso effetto due round di fila:

- 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 tremore 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 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

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

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

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

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

Drago Rosso Cucciolo

Media drago, caotico malvagio

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

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)
Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +2, Costituzione +5, Saggezza +2, Carisma +4
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.

Drago Verde

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.

La Tana di un Drago Verde

I draghi verdi amano le foreste e a volte disputano il territorio di paludi boschive ai draghi neri e della taiga subartica ai draghi bianchi. Tuttavia, è facile riconoscere una foresta controllata da un drago verde. Una nebbia perenne pervade l'aria nel bosco di un drago verde leggendario, trasportando nella brezza l'odore acre del soffio velenoso della creatura. Gli alberi coperti di muffa crescono ravvicinati eccetto nei punti in cui tortuosi passaggi si aprono la via come in un labirinto nel cuore della foresta. La luce che tocca il terreno della foresta ha un riflesso smeraldino, e tutti suoni sembrano attutiti. Al centro della sua foresta, il drago verde sceglie una grotta su di una rupe ripida o il fianco di una collina come tana, preferendo gli ingressi ben celati. Alcuni prediligono le grotte nascoste dietro le cascate, o parzialmente sommerse e che vi si può accedere solo tramite laghi o corsi d'acqua. Altri occultano l'accesso alla propria tana sfruttando la vegetazione.

Azioni da Tana

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

- Spuntano radici e rampicanti in un raggio di 6 metri centrato su di un punto del terreno che il drago possa vedere e si trovi entro 36 metri da esso. L'area diventa terreno difficile, e ogni creatura deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o restare intralciata dalle radici e dai rampicanti. Una creatura può essere liberata, se una creatura effettua un'azione per liberarla, riuscendo una prova di Forza CD 15. Le radici e i rampicanti si ritireranno quando il drago userà di nuovo questa azione da tana o alla morte del drago.
- Un muro di cespugli intrecciati ricolmi di spine si forma su di una superficie solida entro 36 metri dal drago. Il muro è lungo fino a 18 metri, alto 3 metri e spesso 1,5 metri, e blocca la linea di visuale. Quando il muro appare, ogni creatura nella sua area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15. Una creatura che fallisce il tiro salvezza subisce 18 (4d8) danni perforanti e viene spinta di 1,5 metri fuori dello spazio del muro, scegliendo il lato sul quale ricollocarsi. Muoversi attraverso il muro costa il quadruplo del normale movimento. Inoltre, una creatura nello spazio del muro deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15 durante ogni round trascorso a contatto con il muro, subendo 18 (4d8) danni perforanti se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Ogni sezione di 3 metri di muro ha CA 5, 15 punti ferita, vulnerabilità al danno da fuoco, resistenza ai danni contundenti e perforanti e immunità al danno psichico. Il muro si ritrae nel terreno quando il drago usa di nuovo questa azione da tana, o il drago muore.
- Una nebbia magica avvolge una creatura che il drago può vedere e si trovi entro 36 metri da lui. La creatura deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 15 o restare affascinata dal drago fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.

Effetti Regionali

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

- Folti cespugli creano passaggi labirintici entro 1,5 chilometri dalla tana del drago. Questi cespugli sono l'equivalente di muri alti 3 metri e spessi 3 metri che bloccano la linea di visuale. Le creature possono attraversare questi cespugli, ma il costo del movimento è quadruplicato. Una creatura in mezzo ai cespugli deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 una volta ogni round trascorso in contatto con i cespugli o subire 3 (1d6) danni perforanti dalle spine di cui sono muniti. Ogni cubo di 3 metri di spigolo di cespugli possiede CA 5, 30 punti ferita, resistenza al danno perforante e contundente, vulnerabilità al danno da fuoco, e immunità al danno psichico e da tuono.
- Entro 1,5 chilometri dalla sua tana, il drago non lascia presenza fisica del suo passaggio a meno che non lo desideri. Seguirne le tracce in quest'area è impossibile, fatto salvo l'uso di metodi magici. Inoltre, il drago ignora le restrizioni al movimento e il danno dalle piante nell'area, compresi i cespugli descritti sopra, ad eccezione di quelle magiche o delle creature pianta. Le piante si scostano al passaggio del drago.
- Roditori e uccelli entro 1,5 chilometri dalla tana del drago fungono da occhi e orecchie del drago. Cervi e altre grandi animali da caccia sono stranamente assenti, indice della presenza di un predatore particolarmente affamato.

Se il drago muore, i roditori e gli uccelli perdono la loro connessione soprannaturale con esso. I cespugli rimangono, ma entro 1d10 giorni diventano delle normali piante e normale terreno difficile, perdendo le spine.

Drago Verde Antico

Mastodontica drago, legale malvagio

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

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

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti.

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

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +15 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (2d10 + 8) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago Verde Adulto

Enorme drago, legale malvagio

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

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

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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 7 (2d6) danni da veleno.

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Draghi: Veri Draghi – Draghi Cromatici, Drago Verde – Draghi Metallici, Drago d'Argento

Drago Verde Giovane

Grande drago, legale malvagio

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (16d10 + 48)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5

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.

Drago Verde Cucciolo

Media drago, legale malvagio

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

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

Qualifiche Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14

Lingue Draconico

Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

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

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

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

Draghi Metallici

I draghi d'argento, di bronzo, d'oro, d'ottone e di rame rappresentano il lato luminoso della razza draconica. Essi cercano di preservare e proteggere, considerandosi una delle razze più potenti in un mondo che posto per tutte le razze senzienti. Sono creature guidate da una nobile curiosità, e possiedono una grande memoria, che gli permette di ricordare eventi e fatti di epoche da lungo trascorse.

Drago d'Argento

Un drago d'argento riluce come se fosse stato scolpito nel metallo. Il volto dal portamento nobile e gli occhi inarcati, mentre gli spuntoni sul mento si muovono come fossero una barba. Un ornamento spinato si alza sopra la testa, riscendendo poi lungo il collo e fino alla punta della coda.

La Tana di un Drago d'Argento

I draghi d'argento vivono tra le nubi, e stabiliscono la propria tana in vetta ad inaccessibili picchi montani. Sebbene molti si trovino a loro agio nei complessi di grotte naturali o in miniere abbandonate, i draghi d'argento bramano gli avamposti perduti delle civiltà umanoidi. Una cittadella abbandonata in cima ad una montagna o una torre lontana innalzata da un mago da tempo deceduto è il tipo di tana che ogni drago d'argento sogna.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il drago può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- Il drago crea una foschia come avesse eseguito l'incantesimo *nube di nebbia*. La foschia resta fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo.
- Un vento agghiacciante soffia attraverso la tana del drago. Ogni creatura entro 36 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o subire 5 (1d10) danni da freddo. I gas e i vapori vengono dispersi dal vento, e le fiamme non protette vengono spente. Le fiamme protette, come quelle di una lanterna, hanno una probabilità del 50% di spegnersi.

Effetti Regionali

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

- Una volta al giorno, il drago può modificare il clima in un raggio di 10 chilometri centrato sulla sua tana. Il drago non deve trovarsi all'esterno; altrimenti l'effetto è identico all'incantesimo *controllare clima*.
- Entro 1,5 chilometri dalla tana, il vento sorregge le creature non malvagie che cadono per qualsiasi motivo non riconducibile al drago o agli alleati del drago. Queste creature precipitano alla velocità di 18 metri al round e non subiscono danni da caduta.
- Con tempo sufficiente a disposizione, all'interno della sua tana il drago può modellare nubi e nebbia come fossero pietra solida, formando strutture e altri oggetti di sua preferenza.

Se il drago muore, il clima mutato ritorna alla norma, come descritto nell'incantesimo, e gli altri effetti svaniscono in 1d10 giorni.

Drago d'Argento Antico

Mastodontica drago, legale buono

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

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 487 (25d20 + 225)
Velocità 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +16, Saggezza +9, Carisma +13
Qualifiche Arcano +11, Furtività +7, Percezione +16, Storia +11
Immunità al Danno freddo
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 26
Lingue Comune, Draconico
Sfida 23 (50.000 PE)

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

Azioni

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

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +17 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d6 + 10) danni taglienti.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +17 a colpire, portata 6 m, un bersaglio.
Colpisce: 19 (2d8 + 10) danni contundenti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +17 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (2d10 + 10) danni perforanti.

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

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago d'Argento Adulto

Enorme drago, legale buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 21 (+5)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 243 (18d12 + 126)

Velocità 12 m, volo 24 m

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

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

Immunità al Danno freddo

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21

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: +13 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago d'Argento Giovane

Grande drago, legale buono

FORZA 23 (+6)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 21 (+5)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 168 (16d10 + 80)

Velocità 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +9, Saggezza +4, Carisma +8

Qualifiche Arcano +6, Furtività +4, Percezione +8, Storia +6

Immunità al Danno freddo

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 18

Lingue Comune, Draconico

Sfida 9 (5.000 PE)

Azioni

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

Artiglio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

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

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

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

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17, subendo 54 (12d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 9 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 17 o restare paralizzato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Drago d'Argento Cucciolo

Media drago, legale buono

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 12 (+1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m, volo 18 m

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

Qualifiche Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno freddo

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14

Lingue Draconico

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

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

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

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

Soffio Gelido. Il drago esala un'esplosione ghiacciata in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 13, subendo 18 (4d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Paralizzante. Il drago esala un gas paralizzante in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare paralizzato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto per sé in caso di successo.

Drago di Bronzo

Una cresta affusolata e a costa definisce la forma della testa del drago di bronzo. Corna ricurve si estendono da questa cresta, riecheggiate dagli spuntoni sulla parte inferiore della mascella e del mento. A facilitare il movimento natatorio, i draghi di bronzo possiedono piedi palmati e scaglie lisce.

La Tana di un Drago di Bronzo

Il drago di bronzo fa la tana nelle grotte costiere. Di solito impiega i relitti delle navi per delimitare i confini della sua tana, e usarla come nascondiglio del suo tesoro o nido per le uova.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il drago può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- Il drago crea una nebbia come se avesse seguito l'incantesimo *nube di nebbia*. La nebbia rimane fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Un tuono origina in un punto visibile al drago entro 36 metri da esso. Ogni creatura in un raggio di 6 metri centrato su quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o subire 5 (1d10) danni da tuono e restare assordata fino al termine del suo prossimo turno.

Effetti Regionali

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

- Una volta al giorno, il drago può modificare il clima in un raggio di 10 chilometri centrato sulla sua tana. Il drago non deve trovarsi all'esterno; altrimenti l'effetto è identico all'incantesimo *controllare clima*.
- Le piante subacquee entro 10 chilometri dalla tana del drago assumono un colorito brillante.
- All'interno della sua tana, il drago può predisporre suoni illusori, come una dolce musica o degli strani echi, in modo che possano essere uditi in vari punti della tana.

Se il drago muore, il clima mutato ritorna alla norma, come descritto nell'incantesimo, e gli altri effetti svaniscono in 1d10 giorni.

Drago di Bronzo Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA 29 (+9)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 27 (+8)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 21 (+5)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)

Punti Ferita 444 (24d20 + 192)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

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

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

Immunità al Danno fulmine

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27

Lingue Comune, Draconico

Sfida 22 (41.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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: +16 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago di Bronzo Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA 25 (+7)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 23 (+6)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 212 (17d12 + 102)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

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

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

Immunità al Danno fulmine

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22

Lingue Comune, Draconico

Sfida 15 (13.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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.

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

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago di Bronzo Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA 21 (+5)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 19 (+4)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 142 (15d10 + 60)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +7, Saggezza +4, Carisma +6

Qualifiche Furtività +3, Intuizione +4, Percezione +7

Immunità al Danno fulmine

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 usare effettuare tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti.

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

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni perforanti.

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

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 15, subendo 55 (10d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15, altrimenti viene allontanata di 12 metri dal drago.

Drago di Bronzo Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 15 (+2)

INTELLIGENZA 12 (+1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m, nuoto 9 m, volo 18 m

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

Qualifiche Furtività +2, Percezione +4

Immunità al Danno fulmine

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14

Lingue Draconico

Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

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

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti.

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

Soffio Fulminante. Il drago esala fulmini in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12, subendo 16 (3d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Repulsivo. Il drago esala dell'energia repulsiva in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 12, altrimenti viene allontanata di 9 metri dal drago.

Drago d'Oro

Un drago d'oro ha un volto sagace incorniciato da spine flessibili che assomigliano a delle vibrisse. I corni sono girati all'indietro, e partono dal naso e dalla fronte, riecheggianti dalle frange gemelle che adornano il suo lungo collo. Le ali simil vele del drago d'oro partono dalle spalle e scendono giù fino alla punta della coda, facendolo volare con una tipica andatura ondulata, come se stesse nuotando nell'aria.

La Tana di un Drago d'Oro

I draghi d'oro si stabiliscono in luoghi fuori mano, dove possono agire come preferiscono senza suscitare sospetti o paure. La maggior risiede in prossimità di laghi idilliaci, isole avvolte dalla foschia, complessi di grotte nascoste da cascate o antiche rovine.

Azioni da Tana

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

- Il drago ha una breve visione del futuro, e riceve vantaggio ai tiri di attacco, prove di abilità e tiri salvezza fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Una creatura visibile al drago entro 36 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Carisma CD 15 o venire esiliata in uno piano dei sogni, un diverso piano di esistenza che il drago ha portato in essere con l'immaginazione. Per fuggire, la creatura deve usare la sua azione per effettuare una prova di Carisma contesa da quella del drago. Se la creatura vince, sfugge al piano dei sogni. Altrimenti, l'effetto termina al conteggio di iniziativa 20 del round successivo. Quando l'effetto termina, la creatura riappare nello spazio che aveva lasciato o nello spazio non occupato più vicino, se quello è adesso occupato.

Effetti Regionali

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

- Ogni volta che una creatura che può comprendere una lingua si addormenta o entra in uno stato di trance o sogno ad occhi aperti entro 10 chilometri dalla tana del drago, il drago può stabilire un contatto telepatico con quella creatura e parlarle in sogno. Al risveglio, la creatura ricorda la conversazione avuta col drago.
- Banchi di foschia opalescente si manifestano entro 10 chilometri dalla tana del drago. La foschia non oscura la vista. Assume delle forme inquietanti quando delle creature malvagie sono vicine al drago o ad altre creature non malvagie che si trovino nella foschia, avvertendole del pericolo.
- Le gemme e le perle entro 1,5 chilometri dalla tana del drago rilucono e brillano, irradiando luce fioca in un raggio di 1,5 metri.

Se il drago muore, questi effetti svaniscono immediatamente.

Drago d'Oro Antico

Mastodontica drago, legale buono

FORZA 30 (+10)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 29 (+9)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 28 (+9)

Classe Armatura 22 (armatura naturale)
Punti Ferita 546 (28d20 + 252)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +9, Costituzione +16, Saggezza +10, Carisma +16
Qualifiche Furtività +9, Intuizione +10, Percezione +17, Persuasione +16
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27
Lingue Comune, Draconico
Sfida 24 (62.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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.

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

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago d'Oro Adulto

Enorme drago, legale buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 24 (+7)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 256 (19d12 + 133)

Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m

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

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

Immunità al Danno fuoco

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 24

Lingue Comune, Draconico

Sfida 17 (18.000 PE)

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

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

Azioni

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.

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 Saggiezza CD 21 o restare spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se lo riesce. Se il tiro salvezza della creatura ha successo o l'effetto ha termine per essa, la creatura è immune alla Presenza Spaventosa del drago per le successive 24 ore.

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

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

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

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago d'Oro Giovane

Grande drago, legale buono

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

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 178 (17d10 + 85)
Velocità 12 m, nuoto 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +9, Saggezza +5, Carisma +9
Qualifiche Furtività +6, Intuizione +5, Percezione +9, Persuasione +9
Immunità al Danno fuoco
Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 19
Lingue Comune, Draconico
Sfida 10 (5.900 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:* +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti.

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

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

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

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

Drago d'Oro Cucciolo

Media drago, legale buono

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

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

Anfibio. Il drago può respirare aria e acqua.

Azioni

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

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

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

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

Drago d’Ottone

La testa del drago d’ottone è definita dall’ampia piastra protettiva che si espande dalla fronte e dagli spuntoni che fuoriescono dal mento. Una pinna corre lungo il collo, mentre le ali sottili si estendono per tutta la lunghezza della coda.

La Tana di un Drago d’Ottone

La tana nel deserto di un drago d’ottone è di solito una rovina, una gola o un complesso di grotte con fori sul soffitto che permettono il passaggio della luce del sole.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il drago può effettuare un’azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- Un forte vento soffia attorno al drago. Ogni creatura entro 18 metri dal drago deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o venire allontanata dal drago di 4,5 metri e cadere prona. I gas e i vapori vengono dispersi da questo vento, mentre le fiamme non protette si spengono. Le fiamme protette, come quelle della lanterne, hanno una probabilità del 50% di spegnersi.
- Una nube di sabbia turbina in una sfera di 6 metri di raggio centrata su di un punto visibile al drago entro 36 metri da esso. La nube si propaga intorno agli angoli. Ogni creatura al suo interno deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o rimanere accecata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l’effetto su di sé in caso di successo.

Effetti Regionali

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

- Nel raggio di 10 chilometri dalla tana del drago compaiono delle tracce sul terreno che conducono a ripari sicuri e fonti d’acqua nascoste, oltre che a portare lontano dalle zone che il drago preferisce non vengano visitate.
- Immagini di mostri di taglia Grande o inferiore infestano le sabbie del deserto entro 1,5 chilometri dalla tana del drago. Questi illusioni si muovono e hanno un aspetto reale, sebbene non possano arrecare danni. Una creatura che esamini un’immagine da lontano può distinguere che si tratti di un’illusione riuscendo una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 20. Qualsiasi interazione fisica con l’immagine la rivela come illusione, dato che gli oggetti vi passano attraverso.
- Ogniqualvolta una creatura di Intelligenza 3 o superiore si avvicina entro 9 metri da una fonte d’acqua entro 1,5 chilometri dalla tana del drago, il drago diventa immediatamente consapevole della presenza e posizione della creatura.

Se il drago muore, le tracce svaniscono in 1d10 giorni, mentre gli altri effetti svaniscono immediatamente.

Drago d’Ottone Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 297 (17d20 + 119)

Velocità 12 m, scavo 12 m, volo 24 m

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

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

Immunità al Danno fuoco

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 24

Lingue Comune, Draconico

Sfida 20 (25.000 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 3 m, un bersaglio.

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

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

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

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

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

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

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

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 21, subendo 56 (16d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell’area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 21 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un’azione per risvegliarla.

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago d'Ottone Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA 23 (+6)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 21 (+5)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 172 (15d12 + 75)

Velocità 12 m, scavo 9 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +10, Saggezza +6, Carisma +8

Qualifiche Furtività +5, Percezione +11, Persuasione +8, Storia +7

Immunità al Danno fuoco

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 21

Lingue Comune, Draconico

Sfida 13 (10.000 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: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

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

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

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

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

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

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

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

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 18, subendo 45 (13d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18 o cadere svenuta per 10 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago d'Ottone Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 12 (+1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 110 (13d10 + 39)

Velocità 12 m, scavo 6 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +6, Saggezza +3, Carisma +5

Qualifiche Furtività +3, Percezione +6, Persuasione +5

Immunità al Danno fuoco

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 16

Lingue Comune, Draconico

Sfida 6 (2.300 PE)

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.

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

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 14, subendo 42 (12d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o cadere svenuta per 5 minuti. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Drago d'Ottone Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 9 m, scavo 4,5 m, volo 18 m

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

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 1 (200 PE)

Azioni

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

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

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

Soffio Infuocato. Il drago esala fuoco in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 14 (4d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Soporifero. Il drago esala del gas soporifero in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o cadere svenuta per 1 minuto. Questo effetto termina se la creatura svenuta subisce danni o qualcuno impiega un'azione per risvegliarla.

Drago di Rame

Il drago di rame ha le piastre frontali che sporgono sopra gli occhi, prolungandosi all'indietro in lunghi corni che crescono come una serie di segmenti sovrapposti. Le guance e gli ornamenti della mascella rivolti all'indietro gli donano un'aria meditante.

La Tana di un Drago di Rame

I draghi di rame vivono su altipiani e in cima a colline aride, dove stabiliscono la propria tana all'interno di strette caverne. Falsi muri nascondono le anticamere segrete delle loro tane, in cui i draghi occultano i loro preziosi. Gli oggetti privi di valore vengono invece disposti nelle grotte più accessibili, al fine di deridere i cercatori di tesori e distrarli da dove si possa trovare il vero tesoro.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il drago può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti:

- Il drago sceglie un punto visibile sul terreno entro 36 metri da esso. Spuntoni di pietra fuoriescono dal terreno in un raggio di 6 metri centrato su quel punto. L'effetto è altrimenti identico all'incantesimo *crescita di spuntoni** e rimane finché il drago usa di nuovo questa azione da tana o muore.
- Il drago sceglie un'area quadrata di 3 metri di lato visibile sul terreno entro 36 metri da esso. Il terreno in quell'area si trasforma in fango profondo 1 metro. Ogni creatura sul terreno nell'area in cui compare il fango deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 15 o affondare nella melma e restare intralciata. Una creatura può effettuare un'azione per compiere una prova di Forza CD 15, liberando se stessa o un'altra creatura a portata e ponendo fino alla condizione intralciato in caso di successo. Spostarsi nel fango raddoppia il costo del movimento. Al conteggio di iniziativa 20 del round successivo, il fango si indurisce, e la prova di Forza per liberarsi diventa CD 20.

Effetti Regionali

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

- Incisioni magiche del volto sorridente del drago si possono vedere sul terreno e gli oggetti rocciosi entro 10 chilometri dalla tana del drago.
- Le bestie Minuscole come i roditori e gli uccelli che normalmente non sono in grado di parlare ottengono l'abilità magica di parlare e comprendere il Draconico mentre si trovano entro 1,5 chilometri dalla tana del drago. Queste creature parlano sempre bene del drago, ma non sono in grado di svelarne l'ubicazione.
- Le creature intelligenti entro 1,5 chilometri dalla tana del drago provano improvvise fitte di risate. Trovano divertenti anche gli argomenti più seri.

Se il drago muore, le incisioni magiche svaniscono nel corso di 1d10 giorni. Gli altri effetti terminano immediatamente.

Drago di Rame Antico

Mastodontica drago, caotico buono

FORZA 27 (+8)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 20 (+5)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 21 (armatura naturale)

Punti Ferita 350 (20d20 + 140)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +8, Costituzione +14, Saggezza +10, Carisma +11

Qualifiche Furtività +8, Percezione +17, Raggiro +11

Immunità al Danno acido

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 27

Lingue Comune, Draconico

Sfida 21 (33.000 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: +15 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

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

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

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

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

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

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

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 27 metri e larga 3 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 22, subendo 63 (14d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 27 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 22. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

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

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago di Rame Adulto

Enorme drago, caotico buono

FORZA 23 (+6)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 21 (+5)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 184 (16d12 + 80)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +10, Saggezza +7, Carisma +8

Qualifiche Furtività +6, Percezione +12, Raggiro +8

Immunità al Danno acido

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 22

Lingue Comune, Draconico

Sfida 14 (11.500 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: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

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

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +11 a colpire, portata 4,5 m, un bersaglio.

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

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

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni perforanti.

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

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

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

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 18 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Leggendarie

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

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

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

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

Drago di Rame Giovane

Grande drago, caotico buono

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 119 (14d10 + 42)

Velocità 12 m, scalata 12 m, volo 24 m

Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5

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

Immunità al Danno acido

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

Lingue Comune, Draconico

Sfida 7 (2.900 PE)

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.

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

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 12 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 14, subendo 40 (9d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Drago di Rame Cucciolo

Media drago, caotico buono

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (4d8 + 4)

Velocità 9 m, scalata 9 m, volo 18 m

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

Qualifiche Furtività +3, Percezione +4

Immunità al Danno acido

Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 3 m, Percezione passiva 14

Lingue Draconico

Sfida 1 (200 PE)

Azioni

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

Colpisce: 7 (1d10 + 2) danni perforanti.

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

Soffio Acido. Il drago esala acido in una linea lunga 6 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura sulla linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 18 (4d8) danni da acido se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Soffio Rallentante. Il drago esala del gas in un cono di 4,5 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può usare la sua reazione, ha la velocità dimezzata, e non può effettuare più di un attacco durante il suo turno. Inoltre, la creatura può usare un'azione o un'azione bonus, ma non entrambe. Questi effetti permangono 1 minuto. La creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Viverna

Cugine dei grandi draghi, le **viverne** 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.

Elementali

Gli 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.

Azer...	103
Bizzarria d'Acqua...	103
Elementale dell'Acqua...	104
Elementale dell'Aria...	104
Elementale del Fuoco...	105
Elementale della Terra...	105
Gargolla...	106
Geni...	106
Macigno Vivente...	109
Mefiti...	109
Persecutore Invisibile...	112
Salamandra...	113
Uomo Magma...	114
Xorn...	114

Azer

Gli azer sono una razza prode e operosa del Piano del Fuoco, che dalle loro forze di bronzo e ottone sono sempre allerta, pronti a riprendere la loro guerra incandescente contro gli afarit.

Sembrano assomigliarsi tutti, alti intorno ai 120 centimetri e pesanti 100 chili.

Media elementale, legale neutrale

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

Classe Armatura 17 (armatura naturale, scudo)

Punti Ferita 39 (6d8 + 12)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +4

Immunità ai Danni fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi Percezione passiva 11

Lingue Igneo

Sfida 2 (450 PE)

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

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

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

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

Azioni

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

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

Bizzarria d'Acqua

La bizzarria d'acqua origina dal Piano dell'Acqua e attacca tutte le cose viventi, nutrendosi della loro essenza.

Grande elementale, neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 58 (9d10 + 9)

Velocità 0 m, nuoto 18 m

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

Immunità al Danno veleno

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

Sensi vista cieca 9 m, Percezione passiva 10

Lingue comprende l'Acqueo ma non può parlare

Sfida 3 (700 PE)

Invisibile nell'Acqua. La bizzarria d'acqua è invisibile quando è totalmente immersa nell'acqua.

Natura Elementale. La bizzarria d'acqua non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Vincolo Acquatico. La bizzarria d'acqua muore qualora lascia l'acqua a cui è vincolata o se quell'acqua venisse distrutta.

Azioni

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 13 (3d6 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 13 per fuggire) e trascinato di 1,5 metri verso la bizzarria d'acqua. Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, la bizzarria d'acqua cerca di annegarlo e non può stritolare un altro bersaglio.

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.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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 Aereo

Sfida 5 (1.800 PE)

Forma d'Aria. L'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. Può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza doversi stringere.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

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 entri a contatto o colpisca l'elementale con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 5 (1d10) danni da fuoco. Inoltre, l'elementale può entrare nello spazio di una creatura ostile e fermarsi lì. La prima volta che entra nello spazio di una creatura in un turno, la creatura subisce 5 (1d10) danni da fuoco e prende fuoco; finché qualcuno non impiega un'azione per spegnere le fiamme, la creatura subirà 5 (1d10) danni da fuoco all'inizio di ciascun proprio turno.

Illuminazione. L'elementale emette luce intensa in un raggio di 9 metri e luce fioca per ulteriori 9 metri.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Suscettibilità all'Acqua. L'elementale subisce 1 danno da freddo per ogni 1,5 metri che si muove in acqua o per ogni 4 litri d'acqua che gli vengono spruzzati addosso.

Azioni

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.

Natura Elementale. Un elementale non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Planata Terrestre. L'elementale può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, l'elementale non disturba il materiale che sposta.

Azioni

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.

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.

Natura Elementale. Una gargolla non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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.

Geni

I geni sono rare creature elementali, materia di storie e leggende. Sul Piano Materiale sono una rarità, e la maggior parte di essi vive nei Piani Elementali, in cui governano palazzi sfarzosi e sono serviti da schiavi adoranti.

VARIANTE: POTERI DEI GENI

I geni possiedono diverse capacità magiche, compreso l'uso degli incantesimi. Alcuni possiedono poteri addirittura superiori che gli permettono di alterare il proprio aspetto o la natura della realtà.

Camuffamenti. Alcuni geni possono celarsi dietro illusioni per farsi passare come una creatura di simile forma. Questi geni possono eseguire in maniera innata l'incantesimo *camuffarsi* a volontà, con una durata spesso superiore a quella normalmente fornita dall'incantesimo. I geni più potenti possono eseguire l'incantesimo *vera polimorfia* da una a tre volte al giorno, e con la probabilità che duri più a lungo del normale. Questi geni possono cambiare solo la propria forma, ma alcuni rari esponenti sono in grado di usare l'incantesimo anche su altre creature e oggetti.

Desideri. Il potere dei geni di conferire desideri tra i mortali è materia di leggende. Solo i geni più potenti, come gli appartenenti alla nobiltà, sono in grado di usare questo potere. Uno specifico genio che possieda questo potere può conferire da uno a tre desideri ad una creatura che non sia anch'essa un genio. Una volta che il genio ha conferito il suo limite di desideri, non potrà più conferirne per un determinato ammontare di tempo (di solito 1 anno), e le leggi cosmiche stabiliscono che lo stesso genio non possa spendere il suo limite di desideri su di una specifica creatura più di una volta nell'esistenza di quella creatura.

Per ricevere un desiderio, una creatura deve trovarsi entro 18 metri dal genio ed esprimere l'effetto desiderato. Il genio può poi eseguire l'incantesimo *desiderio* a favore della creatura per realizzare l'effetto. A seconda della natura del genio, questi potrebbe tentare di modificare il desiderio sfruttandone l'imprecisa formulazione. Di solito questa modifica viene modellata a favore del genio.

Dao

Geni del Piano della Terra, che spesso dirigono operazioni minerarie lì o sul Piano Materiale.

Grande elementale, neutrale malvagio

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 24 (+7)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 187 (15d10 + 105)
Velocità 9 m, scavo 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Intelligenza +5, Saggezza +5, Carisma +6
Immunità alle Condizioni pietrificato
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11
Lingue Terreo
Sfida 11 (7.200 PE)

Decesso Elementale. Se il dao muore, il suo corpo si disintegra in una polvere cristallina, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il dao stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del dao è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 a colpire con attacchi da incantesimo). Può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
 A volontà: *individuare bene e male, individuare magia, modellare pietra*
 3/giorno ciascuno: *lingue, muovere terra, passamuro*
 1/giorno ciascuno: *assassino allucinatorio, convocare elementale* (solo elementale della terra), *forma gassosa, invisibilità, muro di pietra, spostamento di piano*

Piedi Saldi. Il dao ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza e Destrezza effettuati contro effetti che lo farebbero cadere prono.

Planata nella Terra. Il dao può scavare attraverso la terra e la pietra grezza e non magica. Nel farlo, il dao non disturba il materiale che attraversa.

Azioni

Attacco Multiplo. Il dao effettua due attacchi con i pugni o due attacchi con il maglio.

Maglio. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (4d6 + 6) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 18 o cadere prona.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d8 + 6) danni contundenti.

Gin

I ginni sono geni provenienti dal Piano dell'Aria. Si dice che siano fatti di nuvole e abbiano la forza delle tempeste più potenti.

Grande elementale, caotico buono

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 15 (+2)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 161 (14d10 + 84)
Velocità 9 m, volo 27 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +7, Carisma +9
Immunità al Danno fulmine, tuono
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 13
Lingue Aereo
Sfida 11 (7.200 PE)

Decesso Elementale. Se il gin muore, il suo corpo si disintegra in una brezza calda, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il gin stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del gin è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). Può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
 A volontà: *individuare bene e male, individuare magia, onda di tuono*
 3/giorno ciascuno: *camminare nel vento, creare cibo e acqua* (può creare vino al posto dell'acqua), *lingue*
 1/giorno ciascuno: *convocare elementale* (solo elementale dell'aria), *creazione, forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, spostamento di piano*

Azioni

Attacco Multiplo. Il gin effettua tre attacchi di scimitarra.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti più 3 (1d6) danni da fulmine o tuono (a scelta del gin).

Creare Turbine. Un cilindro d'aria turbinante di 1,5 metri di raggio e alto 9 metri si forma magicamente in un punto visibile al gin entro 36 metri da esso. Il turbine resta finché il gin mantiene la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Qualsiasi creatura salvo il gin che entri nel turbine deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 18 o restare intralciata da esso. Il gin può muovere il turbine di massimo 18 metri con un'azione, e le creature intralciate dal turbine si muovono con esso. Il turbine termina se il gin lo perde di vista. Una creatura può usare la sua azione per liberare una creatura intralciata dal turbine, compresa se stessa, riuscendo una prova di Forza CD 18. Se la prova riesce, la creatura non è più intralciata e si sposta nello spazio più vicino all'esterno del turbine.

Ifrit

Gli ifrit (singolare afarit) sono geni provenienti dal Piano del Fuoco.

Grande elementale, legale malvagio

FORZA 22 (+6)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 24 (+7)

INTELLIGENZA 16 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 200 (16d10 + 112)

Velocità 12 m, volo 18 m

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

Immunità al Danno fuoco

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 12

Lingue Igneo

Sfida 11 (7.200 PE)

Decesso Elementale. Se l'ifrit muore, il suo corpo si disintegra in un lampo di fuoco e uno sbuffo di fumo, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il gin stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dell'ifrit è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15, +7 a colpire con attacchi da incantesimo). Può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuare magia*

3/giorno ciascuno: *ingrandire/ridurre, lingue*

1/giorno ciascuno: *convocare elementale* (solo elementale del fuoco), *forma gassosa, immagine maggiore, invisibilità, muro di fuoco, spostamento di piano*

Azioni

Attacco Multiplo. L'ifrit effettua due attacchi di scimitarra o usa due volte Scagliare Fiamma.

Scimitarra. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Scagliare Fiamma. Attacco con Arma a Gittata: +7 a colpire, gittata 36 m, un bersaglio.

Colpisce: 17 (5d6) danni da fuoco.

Marid

I marid sono geni provenienti dal Piano dell'Acqua, si dice possiedano la forza delle correnti oceaniche e denti fatti di madreperla.

Grande elementale, caotico neutrale

FORZA 22 (+6)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 26 (+8)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 229 (17d10 + 136)

Velocità 9 m, nuoto 27 m, volo 18 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Saggezza +7, Carisma +8

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine

Sensi visione al buio 36 m, vista cieca 9 m, Percezione passiva 13

Lingue Acqueo

Sfida 11 (7.200 PE)

Decesso Elementale. Se il marid muore, il suo corpo si disintegra in un'esplosione di acqua e schiuma, lasciando dietro di sé solo l'equipaggiamento che il gin stava indossando o trasportando.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del marid è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 a colpire con attacchi da incantesimo). Può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *creare o distruggere acqua, individuare bene e male, individuare magia, nube di nebbia, purificare cibo e acqua*

3/giorno ciascuno: *camminare sull'acqua, lingue, respirare acqua*

1/giorno ciascuno: *controllare acqua, convocare elementale* (solo elementale dell'acqua), *forma gassosa, invisibilità, spostamento di piano*

Azioni

Attacco Multiplo. Il marid effettua due attacchi di tridente.

Tridente. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +10 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni perforanti, o 15 (2d8 + 6) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Getto d'Acqua. Il marid spara magicamente dell'acqua in una linea lunga 18 metri e larga 1,5 metri. Ogni creatura su quella linea deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 16. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 21 (6d6) danni contundenti e, se è di taglia Enorme o inferiore, viene spinto lontano dal marid di 6 metri e gettato prono. Se riesce il tiro salvezza, il bersaglio subisce la metà dei danni contundenti, ma non viene né spinto né gettato prono.

Macigno Vivente

Si tratta di creature simili a macigni con appendici che fungono da mani e piedi. Queste creature lente ma intelligenti, sono più grosse di un umano, e vivono nelle regioni rocciose o montane dove possono percepire il potere della terra.

Media elementale, neutrale

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 85 (9d8 + 45)

Velocità 4,5 m (9 m quando rotola, 18 m se rotola in discesa)

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

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, paralizzato, pietrificato, sfinimento

Sensi visione al buio 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 11

Lingue Terreo

Sfida 6 (2.300 PE)

Carica Rotolante. Se il macigno vivente si muove di almeno 6 metri in linea retta verso un bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di schianto 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 16 o cadere prona.

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

Azioni

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni contundenti.

Animare Macigni (1/Giorno). Il macigno vivente anima magicamente fino a due macigni visibili entro 18 metri da esso. Un macigno ha le stesse statistiche del macigno vivente, eccetto Intelligenza 1 (-5) e Carisma 1 (-5), non può essere affascinato o spaventato, e non possiede questa opzione di attacco. Un macigno resta animato finché il macigno vivente mantiene la concentrazione, massimo 1 minuto (come se si stesse concentrando su di un incantesimo).

Mefiti

I mefiti sono creature capricciose, simili a diavoletti, native dei piani elementali.

VARIANTE: CONVOCARE MEFITI

Alcuni mefiti possiedono un'opzione d'azione che gli permette di convocare altri mefiti.

Convocare Mefito (1/Giorno). Il mefito ha una probabilità del 25% di convocare 1d4 mefiti del suo tipo. Un mefito convocato compare in uno spazio non occupato entro 18 metri dal convocatore, agisce come alleato del convocatore, e non può convocare altri mefiti. Resta per 1 minuto, o finché esso o il convocatore muoiono, o il convocatore lo congeda con un'azione.

Mefito di Fango

I mefiti di fango sono creature unte e lente fatte d'acqua e terra.

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 8 (-1)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 9 (-1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 27 (6d6 + 6)

Velocità 6 m, nuoto 6 m, volo 6 m

Qualifiche Furtività +3

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue Acqueo, Terreo

Sfida 1/4 (50 PE)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da una normale pozza di fango.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di fango appiccicoso. Ogni creatura di taglia Media o inferiore entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, o rimanere intralciata fino al prossimo turno della creatura.

Azioni

Pugni. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

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

Soffio Fangoso (Ricarica 6). Il mefito vomita un fango viscido addosso una creatura entro 1,5 metro da esso. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 11 o rimanere intralciato per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mefito di Fumo

I mefiti di fumo sono creature rozze e pigre, composte di aria e fuoco, che emettono fumo in continuazione.

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 6 (-2)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)

Velocità 9 m, volo 9 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +2

Immunità ai Danni fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue Aereo, Igneo

Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *luci danzanti*, senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, lascia dietro di sé una nube di fumo che riempie una sfera di 1,5 metri di raggio centrata sul suo spazio. La sfera è oscurata pesantemente. Il vento disperde la nube, che altrimenti resta per 1 minuto.

Azioni

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

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

Soffio Cinereo (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di ceneri fumanti. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o restare accecata fino al termine del prossimo turno del mefito.

Mefito di Ghiaccio

Composti di aria gelida e acqua, i mefiti di ghiaccio sono distanti e freddi, superando tutti gli altri mefiti in crudeltà.

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 7 (-2)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 9 (-1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 11

Punti Ferita 21 (6d6)

Velocità 9 m, volo 9 m

Qualifiche Furtività +3, Percezione +2

Vulnerabilità ai Danni contundenti, fuoco

Immunità ai Danni freddo, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue Acqueo, Aereo

Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un ordinario frammento di ghiaccio.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *nube di nebbia*, senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di frammenti di ghiaccio. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o subire 4 (1d8) danni taglienti in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da freddo.

Soffio Gelido (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di aria fredda. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10, subendo 5 (2d4) danni da freddo in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Mefito di Magma

Composti di terra e fuoco, i mefiti di magma brillano di un colore rosso e tenue, mentre trasudano sfere di lava fusa.

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 9 m, volo 9 m
Qualifiche Furtività +3
Vulnerabilità ai Danni freddo
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Igneo, Terreo
Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Mentre il mefito rimane immobile, è indistinguibile da un'ordinaria pozza di magma.

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *riscaldare metallo* (CD del tiro salvezza dell'incantesimo 10), senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di lava. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11 o subire 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Infuocato (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di fuoco. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Mefito di Polvere

Composti di terra e aria, i mefiti di polvere sono attirati dalle catacombe e trovano la morte morbosamente affascinante.

Piccola elementale, neutrale malvagio

FORZA 5 (-3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12
Punti Ferita 17 (5d6)
Velocità 9 m, volo 9 m
Qualifiche Furtività +4, Percezione +2
Vulnerabilità ai Danni fuoco
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12
Lingue Aereo, Terreo
Sfida 1/2 (100 PE)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sonno* (CD del tiro salvezza dell'incantesimo 10), senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in uno scoppio di polvere. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza durante ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni taglienti.

Soffio Accecante (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di polvere accecante. Ogni creatura nell'area deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o restare accecata per 1 minuto. Una creatura accecata può ripetere il tiro salvezza durante ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Mefito di Vapore

Composto di fuoco e acqua, il mefito di vapore lascia una scia di acqua calda dovunque si rechi, ed emettono sibili dai loro tentacoli di vapore.

Piccola elementale, neutrale malvagio

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

Classe Armatura 10
Punti Ferita 21 (6d6)
Velocità 9 m, volo 9 m
Immunità ai Danni fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Acqueo, Igneo
Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi Innati (1/Giorno). Il mefito può eseguire in maniera innata *sfocatura*, senza bisogno di componenti materiali. La sua abilità da incantatore innato è il Carisma.

Natura Elementale. Un mefito non ha bisogno di cibo, bevande o sonno.

Scoppio Mortale. Quando il mefito muore, esplose in nube di vapore. Ogni creatura entro 1,5 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 10 o subire 4 (1d8) danni da fuoco.

Azioni

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 2 (1d4) danni taglienti più 2 (1d4) danni da fuoco.

Soffio Vaporoso (Ricarica 6). Il mefito esala un cono di 4,5 metri di vapore caldo. Ogni creatura nell'area deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 10, subendo 4 (1d8) danni da fuoco in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.

Persecutore Invisibile

Si sa molto poco di queste creature enigmatiche e misteriose, dato che la loro stessa natura rende molto difficile individuare i dettagli della loro reale forma. Portate in questo mondo dal Piano dell'Aria, queste creature portano a compimento incarichi per coloro che li evocano. I persecutori invisibili agiscono da guardiani, assassini e cacciatori, occupazioni nelle quali primeggiano.

Media elementale, neutrale

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 19 (+4)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 14
Punti Ferita 104 (16d8 + 32)
Velocità 15 m, volo 15 m (fluttua)
Qualifiche Furtività +10, Percezione +8
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, svenuto
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 18
Lingue Aereo, comprende il Comune ma non lo parla
Sfida 6 (2.300 PE)

Cacciatore Infallibile. Il convocatore assegna una preda al persecutore. Il persecutore sa la direzione e la distanza a cui si trova la preda finché entrambi si trovano sullo stesso piano di esistenza. Il persecutore conosce anche la posizione del suo convocatore.

Invisibilità. Il persecutore è invisibile.

Natura Elementale. Un persecutore invisibile non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Attacco Multiplo. La persecutore effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Salamandra

Le salamandre sono native del Piano del Fuoco, dove le loro legioni di fieri combattenti sono molto temute dagli altri abitanti del piano. Poiché molte delle più forti razze elementali del fuoco schiavizzano le salamandre per la loro abilità nella metallurgia e capacità combattiva, le salamandre odiano gli afarit e le altre razze con fervore.

Grande elementale, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 90 (12d10 + 24)

Velocità 9 m

Vulnerabilità al Danno freddo

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

Immunità ai Danni fuoco

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue Igneo

Sfida 5 (1.800 PE)

Armi Riscaldate. Qualsiasi arma da mischia metallica che la salamandra impugni infligge 3 (1d6) danni da fuoco aggiuntivi per colpo (già incluso nell'attacco).

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con la salamandra o la colpisce con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da essa subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Attacco Multiplo. La salamandra effettua due attacchi: uno con la lancia e uno con la coda.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco, e il bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, la salamandra può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, e la salamandra non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +7 a colpire, portata 1,5 m, gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia, più 3 (1d6) danni da fuoco.

Serpente di Fuoco

Media elementale, neutrale malvagio

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

Vulnerabilità al Danno freddo

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

Immunità ai Danni fuoco

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue comprende l'Igneo ma non può parlare

Sfida 1 (200 PE)

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il serpente o lo colpisce con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da essa subisce 3 (1d6) danni da fuoco.

Azioni

Attacco Multiplo. Il serpente effettua due attacchi: uno con il morso e uno con la coda.

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

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fuoco.

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

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

Uomo Magma

L'uomo magma, detto anche magmin, è una perfida creatura del Piano del Fuoco, simile ad un goblin composto di magma fusa e tizzoni ardenti. Alcune sue parti vanno a fuoco, ed è alto circa 120 centimetri per 30 centimetri di larghezza.

Piccola elementale, caotico neutrale

FORZA 7 (-2)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 8 (-1)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 9 (2d6 + 2)

Velocità 9 m

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

Immunità ai Danni fuoco

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue Igneo

Sfida 1/2 (100 PE)

Illuminazione Incendiaria. Come azione bonus, l'uomo magma può accendere o spegnere le sue fiamme. Mentre la fiamma è accesa, l'uomo magma irradia luce intensa in un raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri.

Scoppio Mortale. Quando l'uomo magma muore, esplose in uno scoppio di fuoco e magma. Ogni creatura entro 3 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 11, subendo 7 (2d6) danni da fuoco se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Gli oggetti infiammabili che non siano indossati o trasportati e che si trovino nell'area, prendono fuoco.

Azioni

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

Colpisce: 7 (2d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura o un oggetto infiammabile, questi prende fuoco. Fino a che una creatura effettua un'azione per estinguere la fiamma, la creatura subisce 3 (1d6) danni da fuoco al termine di ciascun suo turno.

Xorn

Strane creatura larghe quanto alte, gli xorn hanno poco interesse verso i nativi del Piano Materiale, non fosse per le gemme ed i metalli preziosi che potrebbero avere con sé. Nascondono sotto la superficie del terreno per un tempo che ad un umano potrebbe sembrare lunghissimo, uno xorn può attendere mesi, perfino anni attendendo la preda ideale, per poi assalire chi porta con sé il suo cibo preferito, come una gemma particolare o un determinato tipo di argento. Gli avventurieri che si addentrano nelle regioni abitate dagli xorn portano spesso con sé piccole pepite di minerali o gemme e cristalli di scarso valore da utilizzare come tributo. Anche se il suo valore è solitamente direttamente proporzionale al suo sapore e all'appetibilità che esso può avere, la maggior parte degli xorn è piuttosto ingorda, e preferisce la quantità alla qualità.

Media elementale, neutrale

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 22 (+6)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 73 (7d8 + 42)

Velocità 6 m, scavo 6 m

Qualifiche Furtività +3, Percezione +6

Resistenze al Danno perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano di adamantio

Sensi visione al buio 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 18

Lingue Terreo

Sfida 5 (1.800 PE)

Mimetismo di Pietra. Lo xorn ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreno roccioso.

Planata Terrestre. Lo xorn può scavare attraverso la terra e la pietra non magiche e non lavorate. Quando lo fa, lo xorn non disturba il materiale che sposta.

Senso del Tesoro. Lo xorn può individuare precisamente, con l'olfatto, la posizione di metalli e pietre preziose, come monete e gemme, entro 18 metri da esso.

Azioni

Attacco Multiplo. Lo xorn effettua tre attacchi di artiglio e un attacco di morso.

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

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

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

Colpisce: 13 (3d6 + 3) danni perforanti.

Fatati

I fatati sono creature magiche strettamente legate alle forze della natura. Vivono in radure crepuscolari e foreste nebbiose.

Cane Intermittente...116

Driade...116

Megere...117

Pixie...118

Satiro...119

Spiritello...119

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.

Driade

Le driadi sono spiriti degli alberi che prediligono i territori boschivi appartati lontani dagli umanoidi bisognosi di legname. Gli interessi principali delle driadi sono la loro sopravvivenza e quella delle loro adorate foreste.

Media fatato, neutrale

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 11 (16 con *pelle di corteccia**)

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +5, Percezione +4

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue Elfico, Silvano

Sfida 1 (200 PE)

Camminata Arborea. Una volta durante il suo turno, la driade può usare 3 metri di movimento per entrare magicamente in un albero vivo a sua portata ed emergere da un altro albero vivo entro 18 metri dal primo albero, ricomparendo in uno spazio non occupato entro 1,5 metri dal secondo albero. Entrambi gli alberi devono essere di taglia Grande o superiore.

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

A volontà: *arte druidica**

3/giorno ciascuno: *bacche gustose**, *impigliare**

1/giorno: *bastone**, *passare senza tracce**, *pelle di corteccia**

* gli incantesimi contrassegnati da un asterisco sono descritti nell'appendice di questo documento.

Parlare con Animali e Piante. La driade può comunicare con bestie e piante come se parlassero la stessa lingua.

Resistenza alla Magia. La driade ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Randello. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire (+6 a colpire con *bastone**), portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti, o 8 (1d8 + 4) danni contundenti con *bastone**.

Fascino Fatato. La driade può prendere a bersaglio un umanoide o bestia entro 9 metri da lei e che possa vedere. Se il bersaglio può vedere la driade, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o restare affascinato dalla magia. Le creature affascinate considerano la driade un'amica fidata da ascoltare e proteggere. Sebbene il bersaglio non sia sotto il controllo della driade, interpreterà le richieste o le azioni della driade nel modo più favorevole possibile.

Ogni volta che la driade o i suoi alleati arrechino danno al bersaglio, esso può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto in caso di successo. Altrimenti, l'effetto permane 24 ore o finché la driade muore, si trova su di un piano di esistenza diverso rispetto al bersaglio, o termina l'effetto con un'azione bonus. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce, il bersaglio sarà immune al Fascino Fatato della driade per le successive 24 ore.

La driade non può tenere affascinati più di un umanoide o tre bestie alla volta.

Megere

Le megere rappresentano tutto ciò che esiste di malvagio e crudele. Sebbene sembrino delle vecchie rinsecchite, queste mostruose creature non hanno nulla di mortale, e la loro forma si limita a riflettere la corruzione dei loro animi.

VARIANTE: CONGREGA DI MEGERE

Quando le megere sono costrette a collaborare, formano delle congreghe, nonostante la loro natura egoista. Una congrega è composta da tre megere di tipo diverso, che sono considerate tutte alla pari all'interno del gruppo.

Incantesimi Condivisi. Quando tutti e tre le appartenenti ad una congrega di megere si trovano a 9 metri l'una dall'altra, possono eseguire ciascuno dei seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da mago, ma devono condividere tra di loro gli slot incantesimo:

1° livello (4 slot): *identificare, raggio di malattia*

2° livello (3 slot): *bloccare persona, localizzare oggetto*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, saetta fulminante, scagliare maledizione*

4° livello (3 slot): *assassino allucinatorio, polimorfia*

5° livello (2 slot): *contattare altri piani, scrutare*

6° livello (1 slot): *sguardo pungente*

Al fine di eseguire questi incantesimi, ciascuna megera è considerata un incantatore di 12° livello che usa l'Intelligenza come sua abilità da incantatore. La CD dei tiri salvezza degli incantesimi è 12 + il modificatore di Intelligenza della megera, e il bonus di attacco dell'incantesimo è 4 + il modificatore di Intelligenza della megera.

Occhio della Megera. Una congrega di megere può costruire un oggetto magico chiamato *occhio della megera*, che è composto da un vero occhio ricoperto di vernice e spesso incastonato in un pendaglio o altro oggetto indossabile. L'*occhio della megera* è di solito affidato ad un servitore perché lo custodisca e trasporti.

Una megera della congrega può effettuare un'azione per vedere quello che riesce a vedere l'*occhio della megera*, se questo si trova sullo stesso piano di esistenza della megera. Un *occhio della megera* ha CA 10, 1 punto ferita, e visione al buio con un raggio di 18 metri. Se viene distrutto, ciascun membro della congrega subisce 3d10 danni psichici ed è accecato per 24 ore. Una congrega di megera può creare un solo *occhio della megera* alla volta, e crearne uno nuovo richiede che tutti e tre i membri della congrega svolgano un rituale. Il rituale richiede 1 ora, e le megere lo svolgono mentre sono accecate. Durante il rituale, se le megere eseguono qualsiasi azione che non sia svolgere il rituale, devono cominciare da capo.

Megera Marina

Mostruose creature marine, queste perfide megere possiedono un aspetto terrificante su cui pochi osano levare lo sguardo. Traendo piacere dalla discordia, queste orrende creature trascinano i marinai in tombe d'acqua e tormentano la gente di mare minacciando sciagure. Le megere marine hanno sempre un aspetto terribile e, malgrado la loro natura famelica, in genere sono creature emaciate che sembrano sul punto di morir di fame. La maggior parte è alta 1,8 metri e pesa 75 chilogrammi.

Media fatato, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 12 (+1)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (7d8 + 21)

Velocità 9 m, nuoto 12 m

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11

Lingue Acqueo, Comune, Gigante

Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Aspetto Orripilante. Qualsiasi umanoide che inizi il suo turno entro 9 metri dalla megera e ne può vedere la vera forma deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 11. Se fallisce il tiro salvezza, la creatura resta spaventata per 1 minuto. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio se la megera è in linea di visuale, e terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza. Se il tiro salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine su di essa, la creatura è immune all'Aspetto Orripilante per le successive 24 ore.

A meno che il bersaglio non sia sorpreso o la rivelazione della vera forma della megera non sia improvvisa, il bersaglio può distogliere lo sguardo e evitare di effettuare il tiro salvezza iniziale. Fino all'inizio del suo prossimo turno, una creatura che distolga lo sguardo ha svantaggio ai tiri di attacco contro la megera.

Congrega. Una megera marina che faccia parte di una congrega ha grado di sfida 4 (1.100 PE).

Azioni

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

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

Aspetto Illusorio. La megera ricopre se stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di una creatura ripugnante all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua un'azione bonus per terminarla o se muore.

I cambiamenti apportati da questo effetto non sono in grado di superare le ispezioni fisiche. Ad esempio, la megera potrebbe apparire come una creatura priva di artigli, ma una persona in contatto con le sue mani li avvertirebbe. Altrimenti, una creatura deve effettuare un'azione per ispezionare visivamente l'illusione e riuscire una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 16 per comprendere che la megera si è camuffata.

Occhiata Mortale. La megera prende a bersaglio una creatura spaventata visibile entro 9 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la megera, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 11 contro questa magia o scendere a 0 punti ferita.

Megera Verde

Terrificanti vecchie rugose che frequentano ripugnanti paludi e foreste intricate, le megere verdi nutrono un odio intenso per tutto ciò che è bello e puro. Facendo uso delle loro svariate capacità illusorie, queste vecchiette si dilettano nell'assassinare gli innocenti, nello sconvolgere gli animi nobili e nell'avvilire i cuori puri.

Media fatato, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 82 (11d8 + 33)
Velocità 9 m
Qualifiche Arcano +3, Furtività +3, Percezione +4, Raggiro +4
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue Comune, Draconico, Silvano
Sfida 3 (700 PE)

Anfibio. La megera può respirare aria e acqua.

Congrega. Una megera verde che faccia parte di una congrega ha grado di sfida 5 (1.800 PE).

Imitazione. La megera può imitare suoni animali e voci umanoidi. Una creatura che senta questi rumori può determinare che si tratti di un'imitazione riuscendo una prova di Saggezza (Intuizione) CD 14.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato della megera è il Carisma (CD 12 per i tiri salvezza degli incantesimi). La megera può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.
A volontà: *illusione minore, luci danzanti, scherno maligno**
* gli incantesimi contrassegnati da un asterisco sono descritti nell'appendice di questo documento.

Azioni

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

Aspetto Illusorio. La megera ricopre se stessa e tutto quello che sta indossando o trasportando in un'illusione magica che le dona l'aspetto di un'altra creatura all'incirca della stessa taglia e forma umanoide. L'illusione termina se la megera effettua un'azione bonus per terminarla o se muore.
I cambiamenti apportati da questo effetto non sono in grado di superare le ispezioni fisiche. Ad esempio, la megera potrebbe apparire come una creatura dalla pelle liscia, ma il contatto rivelerebbe la sua pelle ruvida. Altrimenti, una creatura deve effettuare un'azione per ispezionare visivamente l'illusione e riuscire una prova di Intelligenza (Investigazione) CD 20 per comprendere che si tratta di una megera camuffata.

Passaggio Invisibile. La megera può rendersi invisibile finché non attacca o esegue un incantesimo, o finché non termina la concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Mentre è invisibile, non lascia traccia fisica del suo passaggio, e quindi le sue tracce possono essere seguite solo dalla magia. Tutto l'equipaggiamento che sta trasportando o indossando diventa invisibile assieme a lei.

Pixie

Forse i folletti più conosciuti e schivi, i pixie vivono nelle foreste più profonde ed incontaminate, ma la loro insaziabile curiosità li porta spesso ad allontanarsi da casa. La maggior parte dei pixie è alta circa 60 centimetri, ma quando conversano con creature più alte tendono a volare all'altezza dei loro occhi. Pesano circa 13 chili. I pixie parlano in fretta e sono facilmente sovraeccitabili.

Minuscola fatato, neutrale buono

FORZA 2 (-4)
DESTREZZA 20 (+5)
COSTITUZIONE 8 (-1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 15
Punti Ferita 1 (1d4 - 1)
Velocità 3 m, volo 9 m
Qualifiche Furtività +7, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Silvano
Sfida 1/4 (50 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del pixie è il Carisma (CD 12 per i tiri salvezza degli incantesimi). Il pixie può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, avendo bisogno di sola polvere dei pixie come componente.

A volontà: *arte druidica**

1/giorno: *confusione, dissolvere magia, forza fantasmagorica, impigliare*, individuare bene e male, individuare pensieri, luci danzanti, polimorfia, sonno, volare*

* gli incantesimi contrassegnati da un asterisco sono descritti nell'appendice di questo documento.

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

Azioni

Invisibilità Superiore. Il pixie può rendersi magicamente invisibile fino al termine della propria concentrazione (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Qualsiasi equipaggiamento il pixie stia indossando o trasportando diventa anch'esso invisibile.

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. Scorrazzano 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.

VARIANTE: FLAUTI DEI SATIRI

Un satiro può portare con sé dei flauti che può suonare per produrre degli effetti magici. Di solito, solo uno dei satiri in mezzo ad un gruppo di queste creature è munito di questi flauti. Se un satiro è munito di flauti, ottiene le seguenti opzioni di azione aggiuntive.

Flauti del Satiro. Il satiro suona i suoi flauti e sceglie uno dei seguenti effetti magici: una melodia affascinante, una nenia spaventoso, o una gentile ninnananna. Qualsiasi creatura entro 18 metri dal satiro che possa udire i flauti deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 13 o subire gli effetti descritti di seguito. Gli altri satiri e le creature che non possono essere affascinate ignorano questo effetto.

Una creatura che subisce l'effetto può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Se il tiro salvezza della creatura riesce o l'effetto termina per essa, la creatura è immune a questi flauti dei satiri per le successive 24 ore.

Gentile Ninnananna. La creatura cade addormentata ed è svenuta per 1 minuto. L'effetto termina se la creatura subisce danni o qualcuno effettua un'azione per scuoterla e risvegliarla.

Melodia Affascinante. La creatura è affascinata dal satiro per 1 minuto. Se il satiro o qualsiasi suo compagno nuoce alla creatura, l'effetto per essa termina immediatamente.

Nenia Spaventosa. La creatura è spaventata per 1 minuto.

Spiritello

Gli spiritelli sono combattenti tosti e aggressivi, che assumono diverse misure per tenere gli estranei lontani dalle loro dimore. In tutto il loro splendore fatato, gli spiritelli sono privi di calore e compassione.

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.

Giganti

I 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.

Ciclope...121

Ettin...121

Fomor...122

Gigante di Collina...122

Gigante del Gelo...123

Gigante del Fuoco...123

Gigante delle Nuvole...124

Gigante di Pietra...124

Gigante delle Tempeste...125

Ogre...125

Oni...126

Troll...126

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.

Ettin

Gli ettin, o giganti a due teste, sono cacciatori malevoli e imprevedibili. Le loro due teste gli concedono impareggiabili poteri di percezione, facendone dei guardiani eccellenti.

Grande gigante, caotico malvagio

FORZA 21 (+5)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Velocità 12 m
Qualifiche Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Gigante, Orco
Sfida 4 (1.100 PE)

Due Teste. L'ettin ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) e sui tiri salvezza contro le condizioni accecato, affascinato, assordato, spaventato, stordito e svenuto.

Veglia. Quando una delle due teste dell'ettin è addormentata, l'altra è sveglia.

Azioni

Attacco Multiplo. L'ettin effettua due attacchi: uno con l'ascia da battaglia e uno con la mazza chiodata.

Ascia da Battaglia. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

Mazza Chiodata. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni perforanti.

Fomor

I fomor sono bestioni particolarmente brutti e orribilmente deformi.

Enorme gigante, caotico malvagio

FORZA 23 (+6)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 20 (+5)

INTELLIGENZA 9 (-1)

SAGGEZZA 14 (+2)

CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)

Punti Ferita 149 (13d12 + 65)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +3, Percezione +8

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 18

Lingue Gigante, Sottocomune

Sfida 8 (3.900 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il fomor attacca due volte con il randello grosso o effettua un attacco di randello grosso e usa una volta il Malocchio.

Randello Grosso. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 19 (3d8 + 6) danni contundenti.

Malocchio. Il fomor obbliga magicamente una creatura visibile entro 18 metri da esso ad effettuare un tiro salvezza di Carisma CD 14. Se la creatura fallisce il tiro salvezza subisce 27 (6d8) danni psichici, o la metà di questi danni se lo riesce.

Maledizione del Malocchio (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Con uno sguardo, il fomor usa il Malocchio, ma se il tiro salvezza fallisce, la creatura è maledetta da deformità fisiche. Mentre è deforme, la creatura ha la velocità dimezzata e ha svantaggio sulle prove di abilità, i tiri salvezza e gli attacchi basati su Forza o Destrezza.

La creatura deforme può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni riposo lungo, e se lo riesce termina l'effetto.

Gigante di Collina

I giganti di collina sono brutti 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 temibile 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 (armatura di 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 delle Nuvole

Il colore della pelle dei giganti delle nuvole varia dal bianco latte al blu polvere. I maschi adulti sono alti circa 5,4 metri e pesano approssimativamente 2.500 chilogrammi. Le femmine sono leggermente più basse e snelle. I giganti delle nuvole possono vivere fino a 400 anni, vestono con abiti preziosi e portano gioielli.

Enorme gigante, neutrale buono (50%) o neutrale malvagio (50%)

FORZA 27 (+8)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 22 (+6)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 200 (16d12 + 96)
Velocità 12 m
Tiri Salvezza Costituzione +10, Saggezza +7, Carisma +7
Qualifiche Intuizione +7, Percezione +7
Sensi Percezione passiva 17
Lingue Comune, Gigante
Sfida 9 (5.000 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del gigante è il Carisma. Il gigante può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuare magia, luce, nube di nebbia*
3/giorno ciascuno: *cadere come piuma, passo nella foschia, telecinesi*
1/giorno ciascuno: *controllare clima, forma gassosa*

Olfatto Affinato. Il gigante ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Attacco Multiplo. Il gigante effettua due attacchi con la mazza chiodata.

Mazza Chiodata. Attacco con Arma da Mischia: +12 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni perforanti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +12 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (4d10 + 8) danni contundenti.

Gigante di Pietra

I giganti di pietra preferiscono spessi indumenti di cuoio, tinti con tonalità di marrone e grigio per confondersi con la pietra che li circonda. Gli adulti sono alti circa 3,6 metri, pesano più o meno 750 kg e possono vivere fino a 800 anni.

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.

Gigante delle Tempeste

I giganti delle tempeste tendono ad avere carnagione abbronzata, anche se rari esemplari hanno pelle viola, capelli viola o blu scuri e occhi grigio argento o porpora. Il colore viola è considerato di buon auspicio tra i giganti delle tempeste, e coloro che lo posseggono tendono a diventare capi tra la loro gente. Gli adulti sono normalmente alti 6,3 metri e pesano 6.000 kg.

Enorme gigante, caotico buono

FORZA 29 (+9)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura di scaglie)
Punti Ferita 230 (20d12 + 100)
Velocità 15 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza Forza +14, Costituzione +10, Saggezza +9, Carisma +9

Qualifiche Arcano +8, Atletica +14, Percezione +9, Storia +8
Resistenze al Danno freddo
Immunità al Danno fulmine, tuono
Sensi Percezione passiva 19
Lingue Comune, Gigante
Sfida 13 (10.000 PE)

Anfibio. Il gigante può respirare aria e acqua.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del gigante è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17). Il gigante può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *cadere come piuma, individuare magia, levitare, luce*
 3/giorno ciascuno: *controllare clima, respirare acqua*

Azioni

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

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 30 (6d6 + 9) danni taglienti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +14 a colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio.
Colpisce: 35 (4d12 + 9) danni contundenti.

Colpo Fulminante (Ricarica 5-6). Il gigante scaglia una saetta fulminante magica ad un punto visibile entro 150 metri da lui. Ogni creatura entro 3 metri da quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 17, subendo 54 (12d8) danni da fulmine se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

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.

Giavelotto. 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.

Mezzogre

Quando un ogre si accoppia con un umano, hobgoblin, babau o orco, il risultato è un mezzogre.

Grande gigante, qualsiasi allineamento caotico

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 9 (-1)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 30 (4d10 + 8)
Velocità 9 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue Comune, Gigante
Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Ascia da Battaglia. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni taglienti, o 14 (2d10 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Giavelotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Oni

Gli oni assomigliano ad ogni demoniaci dalla pelle blu o verde, i capelli scuri, e un paio di piccole corna d'avorio che gli spuntano sulla fronte.

Grande gigante, legale malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 16 (cotta di maglia)
Punti Ferita 110 (13d10 + 39)
Velocità 9 m, volo 9 m
Tiri Salvezza Destrezza +3, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5
Qualifiche Arcano +5, Percezione +4, Raggiro +8
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue Comune, Gigante
Sfida 7 (2.900 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'oni sono magici.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore dell'oni è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13). L'oni può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *invisibilità, oscurità*

1/giorno: *affascinare persona, cono di freddo, forma gassosa, sonno*

Rigenerazione. Se ha almeno 1 punto ferita, l'oni recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno.

Azioni

Attacco Multiplo. L'oni effettua due attacchi, con gli artigli o con il falciante.

Artiglio (Solo Forma di Oni). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti.

Falciante. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti in forma Piccola o Media.

Mutare Forma. L'oni può trasformarsi magicamente in un umanoide Piccolo o Medio, in un gigante Grande, o tornare alla sua vera forma. A parte la taglia, le sue statistiche sono le stesse in ciascuna forma. L'unico equipaggiamento che viene trasformato è il falciante, che rimpicciolisce in modo da essere impugnato anche in forma umanoide. Se l'oni muore, ritorna alla sua vera forma, e il falciante ritorna alla sua taglia originale.

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.

VARIANTE: ARTI RIPUGNANTI

Alcuni troll hanno il seguente tratto.

Arti Ripugnanti. Ogni volta che il troll subisce 15 danni in un colpo solo, tira un d20 per determinare cosa accade:

1-10: Non accade nulla.

11-14: Viene recisa una gamba del troll, se gli restano ancora delle gambe.

15-18: Viene reciso un braccio del troll, se gli restano ancora delle braccia.

19-20: Il troll viene decapitato, ma muore solo se non può rigenerare. Se muore, allora muore anche la testa decapitata.

Se il troll termina un riposo breve o lungo senza riattaccarsi l'arto o la testa recisi, quella parte ricresce. A quel punto, la parte recisa morirà. Fino ad allora, le parti recise agiscono all'iniziativa del troll e hanno la propria azione e movimento. Una parte recisa ha CA 13, 10 punti ferita e il tratto Rigenerazione del troll.

Una **gamba recisa** non può attaccare e ha velocità 1,5 metri.

Un **braccio reciso** ha velocità 1,5 metri e può effettuare un attacco di artiglio durante il suo turno, con svantaggio al tiro di attacco a meno che il troll non possa vedere il braccio e il suo bersaglio. Ogni volta che il troll perde un braccio, perde anche un attacco d'artiglio.

Se la testa viene recisa, il troll perde il suo attacco di morso e il corpo è accecato a meno che la testa non possa vederlo. La **testa recisa** ha velocità 0 metri e il tratto Olfatto Affinato del troll. Può effettuare un attacco di morso, ma solo contro un bersaglio nel suo spazio.

Se ha perso una gamba, la velocità del troll è dimezzata. Se ha perso entrambe le gambe, cade prono, ma può comunque strisciare, ma a velocità dimezzata. Senza braccia o gambe, la velocità è 0, e non può beneficiare di bonus alla velocità.

Immondi

Gli immondi sono 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.

Cambion...	128
Daimon...	129
Demoni...	132
Diavoli...	140
Destriero da Incubo...	148
Megera Notturna...	148
Rakshasa...	149
Segugio Infernale...	149
Succube/Incubo...	150

Cambion

Il cambion è il prodotto della blasfema unione tra un immondo e un mortale.

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

Attacco Multiplo. 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.

Daimon

I daimon sono immondi volubili che vivono nei Piani Inferi. Agiscono da mercenari e sono ben noti per la mutevolezza delle loro alleanze. Sono l'incarnazione dell'avarizia. Prima di servire sotto lo stendardo di chicchesia, il daimon porrà l'unica domanda che ha sempre in mente: *Cosa ne guadagno?*

VARIANTE: CONVOCARE DAIMON

Alcuni daimon hanno l'opzione di azione che gli permette di convocare altri daimon.

Convocare Daimon (1/Giorno). Il daimon sceglie cosa convocare e tenta una convocazione magica.

- Un **arcanodaimon** ha il 40% di probabilità di convocare un arcanodaimon.
- Un **mezzodaimon** ha il 30% di probabilità di convocare un mezzodaimon
- Un **nicodaimon** ha il 50% di probabilità di convocare 1d4 mezzodaimon o un nicodaimon
- Un **ultradaimon** ha il 50% di probabilità di convocare 1d6 mezzodaimon, 1d4 nicodaimon o un ultradaimon

Un daimon convocato compare in uno spazio non occupato entro 18 metri dal convocatore, agisce come vuole (a meno che il convocatore non sia un ultradaimon, e in quel caso agirebbe come alleato del convocatore), e non può convocare altri daimon. Il daimon convocato resta per 1 minuto, o finché esso o il suo convocatore muoiono, o il suo convocatore effettua un'azione bonus per congedarlo.

Arcanodaimon

Gli arcanodaimon sono creature viscido dalla testa di sciacallo e il corpo umanoide, che impiegano la magia per assumere forma umana. Lo fanno per ottenere la fiducia delle creature con cui negoziano, rimpiazzando così il ghigno dello sciacallo con sorrisi accomodanti.

Media immondo (daimon), neutrale malvagio

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 14 (+2)

INTELLIGENZA 20 (+5)

SAGGEZZA 16 (+3)

CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 104 (16d8 + 32)

Velocità 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Intelligenza +9, Saggezza +7, Carisma +7

Qualifiche Arcano +13, Intuizione +9, Percezione +7, Raggiro +9

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

Immunità al Danno acido, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 17

Lingue tutte, telepatia 36 m

Sfida 12 (8.400 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'arcanodaimon sono magici.

Incantesimi. L'arcanodaimon è un incantatore di 16° livello. L'abilità da incantatore dell'arcanodaimon è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi con incantesimo). L'arcanodaimon prepara i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *gioco di prestigio, illusione minore, mano del mago, saetta di fuoco*

1° livello (4 slot): *disco fluttuante, identificare, individuare magia, scudo*

2° livello (3 slot): *forza fantasmagorica, immagine speculare, individuare pensieri, suggestione*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, palla di fuoco, paura*

4° livello (3 slot): *esilio, porta dimensionale*

5° livello (2 slot): *bloccare mostro, contattare altri piani*

6° livello (1 slot): *fulmine a catena*

7° livello (1 slot): *dito della morte*

8° livello (1 slot): *vuoto mentale*

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dell'arcanodaimon è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 15). L'arcanodaimon può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali: A volontà: *alterazione personale, invisibilità (personale), proiettile magico, riscaldare metallo**

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

Azioni

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

Colpisce: 8 (2d4 + 3) danni taglienti. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 14, subendo 10 (3d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Teletrasporto. L'arcanodaimon si teletrasporta magicamente, insieme a tutto il suo equipaggiamento indossato o trasportato, fino a 18 metri in uno spazio non occupato che può vedere.

Mezzodaimon

Il grosso dei daimon è composto da queste creature insettoidi di dimensioni umane ricoperte da spesse piastre chitinose.

Media immondo (daimon), neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 7 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d8 + 30)
Velocità 12 m
Qualifiche Percezione +3
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno acido, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 13
Lingue Abissale, Infernale, telepatia 36 m
Sfida 5 (1.800 PE)

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

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del mezzodaimon è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 11). Il mezzodaimon può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
2/giorno ciascuno: *dissolvere magia, oscurità*
1/giorno: *nube assassina*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il mezzodaimon effettua due attacchi: uno con le chele e uno con il tridente.

Chele. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

Tridente. Attacco con Arma da Mischia: +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 quando impugnato con due chele e usato per effettuare un attacco da mischia.

Teletrasporto. Il mezzodaimon si teletrasporta magicamente, insieme a tutto il suo equipaggiamento indossato o trasportato, fino a 18 metri in uno spazio non occupato che può vedere.

Nicodaimon

Le truppe d'élite volanti dei daimon, queste creature sembrano delle gargolle muscolose.

Grande immondo (daimon), neutrale malvagio

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 19 (+4)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 12 m, volo 18 m
Qualifiche Furtività +4, Intimidazione +6, Percezione +4
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno acido, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, vista cieca 18 m, Percezione passiva 14
Lingue Abissale, Infernale, telepatia 36 m
Sfida 9 (5.000 PE)

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

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del nicodaimon è il Carisma. Il nicodaimon può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
A volontà: *dissolvere magia, immagine speculare, individuare magia, invisibilità (personale), oscurità*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il nicodaimon effettua due attacchi da mischia, o effettua un attacco da mischia e si teletrasporta prima o dopo l'attacco.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o subire 5 (2d4) danni taglienti all'inizio del suo turno a causa della ferita immonda. Ogni volta che il nicodaimon colpisce il bersaglio ferito da questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 5 (2d4). Qualsiasi creatura può effettuare un'azione per bloccare la ferita con una prova riuscita di Saggezza (Medicina) CD 13. La ferita si richiude anche se il bersaglio riceve delle cure magiche.

Ascia Grande. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d12 + 5) danni taglienti.

Teletrasporto. Il nicodaimon si teletrasporta magicamente, insieme a tutto il suo equipaggiamento indossato o trasportato, fino a 18 metri in uno spazio non occupato che può vedere.

Ultradaimon

Gli ultradaimon comandano le legioni dei daimon.

Media immondo (daimon), neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 19 (+4)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 153 (18d8 + 72)

Velocità 9 m, volo 18 m

Qualifiche Furtività +8, Intimidazione +9, Percezione +7

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

Immunità al Danno acido, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 17

Lingue Abissale, Infernale, telepatia 36 m

Sfida 13 (10.000 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi dell'ultradaimon sono magici.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dell'ultradaimon è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17). L'ultradaimon può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali: A volontà: *alterazione personale, chiaroveggenza, dissolvere magia, individuare magia, individuare pensieri, invisibilità (personale), oscurità, suggestione*
3/giorno ciascuno: *muro di fuoco, porta dimensionale, paura*
1/giorno ciascuno: *suggestione di massa, tempesta di fuoco*

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'ultradaimon può usare lo Sguardo Ipnotico ed effettuare tre attacchi da mischia.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +8 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.

Sguardo Ipnotico. Gli occhi dell'ultradaimon rilucono di una luce opalescente mentre prende a bersaglio una creatura visibile entro 9 metri. Se il bersaglio può vedere l'ultradaimon, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 17 contro questa magia o restare affascinato fino al termine del prossimo turno dell'ultradaimon. Il bersaglio affascinato è stordito. Se il tiro salvezza del bersaglio riesce, il bersaglio è immune allo sguardo dell'ultradaimon per le successive 24 ore.

Teletrasporto. L'ultradaimon si teletrasporta magicamente, insieme a tutto il suo equipaggiamento indossato o trasportato, fino a 18 metri in uno spazio non occupato che può vedere.

Demoni

Generati nell'Abisso, i demoni sono l'incarnazione del caos e della malvagità – macchine di distruzione contenute a fatica dalla loro forma mostruosa. Privi di compassione, empatia o pietà, esistono solo per distruggere.

Essenza Protetta. I demoni più potenti possono provare a salvaguardare la propria essenza vitale, utilizzando metodi segreti e metalli abissali per creare un amuleto in cui infondere parte della propria essenza. Se la forma abissale del demone venisse mai distrutta, l'amuleto permetterebbe all'immondo di riformarsi in un tempo e luogo di sua scelta.

Se un amuleto di questo tipo venisse distrutto, il demone che l'ha creato rimarrebbe intrappolato nell'Abisso per un anno e un giorno.

Male Eterno. Al di fuori dell'Abisso, la morte è solo un inconveniente di cui nessun demone ha paura. Le armi mortali non possono fermare questi immondi, e molti demoni sono resistenti anche alle energie degli incantesimi più potenti. Quando un eroe fortunato riesce ad abbattere un demone in battaglia, l'immondo si dissolverà in un putrido icore, per riformarsi all'istante nell'Abisso, la sua mente ed essenza intatte, alimentate dal suo odio sconfinato. L'unico modo per distruggere definitivamente un demone e dargli la caccia e ucciderlo nell'Abisso.

VARIANTE: CONVOCAZIONE DEI DEMONI

Alcuni demoni possiedono un'opzione di azione che gli permette di convocare altri demoni.

Convocare Demone (1/Giorno). Il demone sceglie cosa convocare e tenta una convocazione magica.

- Una damigella ragno ha il 50% di probabilità di convocare 1 damigella ragno.
- Un demone gemente ha il 50% di probabilità di convocare 1d4 demoni urlanti, 1d3 demoni gracidanti, o 1d2 demoni ululanti o 1 demone gemente.
- Un demone gibboso ha il 30% di probabilità di convocare 1 demone gibboso.
- Un demone gracicante ha il 30% di probabilità di convocare 2d6 demoni sudici o 1 demone gracicante.
- Un demone ronzante ha il 30% di probabilità di convocare 1 demone ronzante.
- Un demone ruggente ha il 50% di probabilità di convocare 1d8 demoni urlanti, 1d6 demoni gracidanti, 1d4 demoni ululanti, 1d3 demoni gementi, 1d2 demoni sibilanti o 1 demone gibboso.
- Un demone sibilante ha il 50% di probabilità di convocare 1d6 demoni urlanti, 1d4 demoni gracidanti, 1d3 demoni ululanti, 1d2 demoni gementi o 1 demone sibilante.
- Un demone ululante ha il 30% di probabilità di convocare 1d3 demoni urlanti, 1d2 demoni gracidanti, o 1 demone ululante.
- Un demone urlante ha il 30% di probabilità di convocare 2d4 demoni sudici o 1 demone urlante.

Il demone convocato compare in uno spazio non occupato entro 18 metri dal convocatore, agendo come alleato del suo convocatore, e senza la possibilità di convocare altri demoni. Resta per 1 minuto, fino a che lui o il suo convocatore non muoiono, o finché il convocatore non lo congela con un'azione.

Damigella Ragno

Le damigelle ragno appaiono come una massa di tentacoli fatti di cera fusa ed emettono in continuazione un odore fetido.

Media immondo (demone, mutaforma), caotico malvagio

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Velocità 9 m, scalata 9 m

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

Qualifiche Intuizione +6, Raggiro +10

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 12

Lingue Abissale, Elfico, Sottocomune

Sfida 10 (5.900 PE)

Mutaforma. La damigella ragno può usare la sua azione per trasformarsi in una forma che assomigli ad un elfo oscuro femmina o un ragno gigante, o per tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Camminare sulla Tela. La damigella ragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore della damigella ragno è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14). La damigella ragno può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuare pensieri, ragnatela*

1/giorno: *dominare persona*

Resistenza alla Magia. La damigella ragno ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Scalare come Ragno. La damigella ragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Attacco Multipla. La damigella ragno effettua due attacchi da mischia.

Schianto (Morso in Forma di Ragno). *Attacco con Arma da Mischia:*

+6 a colpire, portata 1,5 m (3 m in forma di demone), un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti (perforanti in forma di ragno) più 21 (6d6) danni da veleno.

Forma di Foschia. La damigella ragno si trasforma in vapori tossici o ritorna alla sua vera forma. Tutto l'equipaggiamento che sta indossando o trasportando si trasforma. Se muore ritorna alla sua vera forma. Mentre è in forma di foschia, la damigella è inabile e non può parlare. Ha velocità di volo 9 metri, può fluttuare, e può attraversare uno spazio che non sia a tenuta stagna. Ha vantaggio ai tiri salvezza di Forza, Destrezza e Costituzione ed è immune ai danni non magici. Mentre è in forma di foschia, la damigella può entrare nello spazio di una creatura e fermarsi lì. Ogni volta che quella creatura inizi il suo turno con la damigella nello stesso spazio, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio è inabile.

Demone Gemente (Nalfeshnee)

I demoni gementi sono possenti demoni che giudicano le anime appena arrivate nell'Abisso. Queste creature mescolano tratti da gorilla con quelli di un cinghiale, e presentano un paio di piccole ali che gli sputano dalla schiena.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

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

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

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

Azioni

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

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

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

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

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

Demone Gibboso

I demoni gibbosi incarnano la ferocia e la brutalità dell'Abisso. Assomigliano a dei massicci orango tanghi muniti di zanne.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 7 (+2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 68 (8d10 + 24)
Velocità 12 m, scalata 12 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +6
Qualifiche Furtività +5, Percezione +5
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi vista cieca 9 m, visione al buio 36 m, Percezione passiva 15
Lingue Abissale, telepatia 36 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del demone è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13). Il demone può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

2/giorno ciascuno: *camuffarsi, invisibilità* (solo personale)
 1/giorno ciascuno: *forza fantasmagorica, impigliare**

Impigliare

1° livello, convocazione
Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 27 metri
Componenti: V, S
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, queste piante trasformano il terreno nell'area in terreno difficile. Una creatura nell'area nel momento in cui esegui questo incantesimo deve riuscire un tiro salvezza di Forza o restare intralciata da queste piante fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dalle piante può usare le sue azioni per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se lo riesce, si libera. Quando l'incantesimo ha termine, le piante convocate svaniscono.

Incauto. All'inizio del suo turno, il demone 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.

Salto in Corsa. Il salto in lungo del demone arriva fino a 12 metri e il suo salto in alto fino a 6 metri se dispone di rincorsa.

Azioni

Attacco Multiplo. Il demone effettua tre attacchi: uno con il morso e due con i pugni.

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

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d10 + 4) danni contundenti.

Demone Gracidante (Hezrou)

Questi demoni hanno un volto da rospo, la pelle nera, e appendici quasi metalliche che gli spuntano dalla schiena e gli donano un aspetto quasi meccanico.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

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

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 136 (13d10 + 65)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Forza +7, Costituzione +8, Saggezza +4

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11

Lingue Abissale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3.900 PE)

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

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

Azioni

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

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

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

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

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

Demone Ombra

Il demone ombra è generato dalla pura essenza maligna dell'Abisso.

Media immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 1 (-5)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 9 m, volo 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +5, Carisma +4

Qualifiche Furtività +7

Vulnerabilità al Danno radiante

Resistenze al Danno acido, fuoco, necrotico, tuono;

contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici

Immunità al Danno freddo, fulmine, veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato,

paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11

Lingue Abissale, telepatia 36 m

Sfida 4 (1.100 PE)

Furtività d'Ombra. Mentre si trova a luce fioca o nell'oscurità, il demone può effettuare l'azione Nascondersi come azione bonus.

Movimento Incorporeo. Il demone 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.

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

Azioni

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

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni psichici o, se il demone ha vantaggio al tiro di attacco, 17 (4d6 + 3) danni psichici.

Demone Ronzante

Orribili demoni che sembrano un incrocio tra un umanoide e una mosca. Essi vivono per torturare e punire.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

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

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 84 (13d10 + 13)
Velocità 6 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Saggezza +5
Qualifiche Percezione +9
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi vista cieca 3 m, visione al buio 36 m, Percezione passiva 15
Lingue Abissale, telepatia 36 m
Sfida 6 (2.300 PE)

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

Ronzio. Il demone produce un orribile ronzio a cui tutti i demoni sono immuni. Qualsiasi altra creatura che inizi il suo turno entro 9 metri dal demone, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o cadere svenuta per 10 minuti. Una creatura che non possa udire il ronzio riesce automaticamente il tiro salvezza. L'effetto ha termine se la creatura subisce danni o se un'altra creatura effettua un'azione per spruzzare la vittima di acqua sacra. Se il tiro salvezza della creatura riesce o l'effetto ha termine su di essa, la creatura resta immune al ronzio per le successive 24 ore.

Scalare come Ragno. Il demone può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Proboscide. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 16 (4d6 + 2) danni perforanti più 24 (7d6) danni necrotici, e i punti ferita massimi del bersaglio vengono ridotti di un ammontare pari al danno necrotico subito. Se questo effetto riduce i punti ferita massimi della creatura a 0, la creatura muore. Questa riduzione dei punti ferita massimi permane finché la creatura non termina un riposo lungo o non è soggetta ad un incantesimo come *ripristino superiore*.

Demone Ruggente (Balor)

Incarnazioni di un male antico e terribile, i demoni ruggenti fungono da generali degli eserciti dei demoni, bramando il potere e distruggendo qualsiasi creatura gli si opponga.

Enorme immondo (demone), caotico malvagio

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

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 262 (21d12 + 126)
Velocità 12 m, volo 24 m
Tiri Salvezza Forza +14, Costituzione +12, Saggezza +9, Carisma +12
Resistenze al Danno freddo, fulmine; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 13
Lingue Abissale, telepatia 36 m
Sfida 19 (22.000 PE)

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

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

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

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

Azioni

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

Frusta. Attacco con Arma da Mischia: +14 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni taglienti più 10 (3d6) danni da fuoco, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 20 o venire trascinato 7,5 metri verso il demone.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 21 (3d8 + 8) danni taglienti più 13 (3d8) danni da fulmine. Se il demone ottiene un colpo critico, tira il danno tre volte, invece che due.

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

Demone Sibilante (Marilith)

Visione orribile, i demoni sibilanti possiedono la parte inferiore del corpo di un grande serpente e la parte superiore con i tratti di una femmina umanoide munita di sei braccia.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

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

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

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

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

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

Azioni

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

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il demone può colpire automaticamente il bersaglio con la coda, ma non può effettuare attacchi di coda contro altri bersagli.

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

Reazioni

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

Demone Sudicio (Dreccio)

Sono annoverati tra i demoni più deboli – creature repellenti e auto commiserevoli condannate a trascorrere l'eternità in una condizione di perenne sofferenza.

Piccola immondo (demone), caotico malvagio

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

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 18 (4d6 + 4)
Velocità 6 m
Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue Abissale, telepatia 18 m (funziona solo con le creature che comprendono l'Abissale)
Sfida 1/4 (50 PE)

Azioni

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

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

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

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

Demone Taurino

I demoni taurini sembrano dei minotauri immondi alti più di 6 metri.

Enorme immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 25 (+7)

DESTREZZA 11 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 6 (+2)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 310 (23d12 + 161)

Velocità 12 m

Tiri Salvezza Forza +13, Destrezza +6, Costituzione +13, Saggezza +7

Qualifiche Percezione +7

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 17

Lingue Abissale

Sfida 17 (18.000 PE)

Carica. Se il demone si muove di almeno 4,5 metri diretto verso un bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 38 (7d10) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 21 o venire spinto via fino a 6 metri di distanza e cadere prono.

Mostro d'Assedio. Il demone infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il demone effettua tre attacchi: uno con lo zoccolo e due con i pugni.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d8 + 7) danni contundenti.

Zoccolo. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 23 (3d10 + 7) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 21 o cadere prono.

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 45 (7d10 + 7) danni perforanti.

Demone Ululante (Glabrezou)

I demoni ululanti godono nel distruggere la vita dei mortali tentandoli, e sono tra i pochi demoni disposti a mettersi al servizio di chi sia abbastanza folle da convocarli.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 20 (+5)

DESTREZZA 15 (+2)

COSTITUZIONE 21 (+5)

INTELLIGENZA 19 (+4)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 157 (15d10 + 75)

Velocità 12 m

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

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 13

Lingue Abissale, telepatia 36 m

Sfida 9 (5.000 PE)

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

A volontà: *dissolvere magia, individuare magia, oscurità*
1/giorno ciascuno: *confusione, parola del potere stordire, volare*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il demone effettua quattro attacchi: due con le chele e due con i pugni. In alternativa, può effettuare due attacchi con le chele ed eseguire un incantesimo.

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

Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 15 per fuggire). Il demone ululante possiede due chele, ciascuna delle quali può afferrare un bersaglio.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

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

Demone Urlante (Vrock)

Il demone urlante assomiglia ad un umanoide con testa, artigli e ali di un gigantesco avvoltoio. In genere è alto sui 2 metri e cinquanta e pesa 400 chili.

Grande immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 104 (11d10 + 44)

Velocità 12 m, volo 18 m

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

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11

Lingue Abissale, telepatia 36 m

Sfida 6 (2.300 PE)

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

Azioni

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

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

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

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

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

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

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

Demonietto

I demonietti infestano i Piani Inferi. Fisicamente deboli, si tengono nell'ombra per complottare tranelli e malvagità. I demoni più potenti li usano come spie e messaggeri, almeno nei frangenti in cui non preferiscano divorarli o farli a pezzi per passatempo.

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.

VARIANTE DEL FAMIGLIO

Famiglio. Il demonietto può servire un'altra creatura come famiglio, stringendo un legame telepatico con il suo consenziente padrone. Mentre i due sono legati in questo modo, il padrone ha le stesse percezioni del demonietto finché restano entro 1,5 chilometri di distanza. Mentre il demonietto si trova entro 3 metri dal padrone, il padrone assume il tratto Resistenza alla Magia del demonietto. In qualsiasi momento e per qualsiasi ragione, il demonietto può porre termine al suo servizio come famiglio, ponendo termine al legame telepatico.

Mane (Demone Infimo)

I mani sembrano degli uomini piccoli, grassi e deformati e sono privi di volontà individuale, venendo usati dai demoni più potenti come soldati semplici nelle guerre abissali.

Piccola immondo (demone), caotico malvagio

FORZA 10 (+0)

DESTREZZA 9 (-1)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 3 (-4)

SAGGEZZA 8 (-1)

CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 9

Punti Ferita 9 (2d6 + 2)

Velocità 6 m

Resistenze al Danno freddo, fulmine, fuoco

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9

Lingue comprende l'Abissale ma non può parlare

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

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

Colpisce: 5 (2d4) danni taglienti.

Diavoli

I diavoli incarnano la tirannia di una società totalitaria devota alla dominazione della vita mortale. Nel far questo gli arcidiavoli dei Nove Inferi cercano costantemente di espandere i loro eserciti infernali, inviando i loro servitori nel mondo dei mortali per corrompere le anime tramite le quali generare nuovi diavoli.

Se muore all'esterno dei Nove Inferi, il diavolo svanisce in una nube di zolfo o si dissolve in una pozza di icore, ritornando immediatamente al suo piano di origine, dove si riforma a pieni poteri. I diavoli che muoiono nei Nove Inferi sono distrutti per sempre.

Oscuri Trafficanti e Possessori di Anime. I diavoli sono confinati nei Piani Inferi, ma possono viaggiare al di fuori di questi luoghi tramite portali o potenti magie di convocazione. Amano stringere patti con mortali alla ricerca di qualche beneficio o ricompensa, ma questi individui dovrebbero sempre stare bene allerta. I diavoli sono astuti negozianti e assolutamente determinati nel far rispettare i termini di un accordo. Qualsiasi mortale che infranga un simile patto rinuncia immediatamente alla propria anima, che viene trascinata nei Nove Inferi all'istante.

Possedere l'anima di una creatura vuol dire avere l'assoluto controllo su di essa, e la maggior parte dei diavoli non accetta alcuna altra merce di scambio per i loro servizi. L'anima di solito viene ceduta quando il mortale muore per cause naturali, giacché i diavoli sono immortali e possono attendere anni per esigere la loro parte del contratto. Se un contratto permette ad un diavolo di reclamare l'anima di un mortale prima della sua morte, questi può ritornare immediatamente nei Nove Inferi con l'anima in suo possesso. Solo l'intervento divino può liberare un'anima rivendicata da un diavolo.

IL VERO NOME DEI DIAVOLI E I TALISMANI

Sebbene tutti i diavoli abbiano un nome proprio, ogni diavolo ad eccezione dei lemuri possiede anche un vero nome che tiene segreto. Un diavolo può essere obbligato a rivelare il suo vero nome se viene affascinato, e si narra di antiche pergamene e tomi che riportino i veri nomi di certi diavoli.

Un mortale che apprenda il vero nome di un diavolo può usare delle potenti magie di convocazione per richiamare il diavolo dai Nove Inferi e legarlo al suo servizio. Questo legame può essere stabilito anche con l'aiuto di un talismano diabolico. Ciascuna di queste antiche reliquie riporta inciso il vero nome del diavolo che controlla, e fu immersa nel sangue di un sacrificio prezioso – di solito una persona amata dal suo creatore – nel momento della sua creazione.

Comunque venga convocato, un diavolo portato nel Piano Materiale odia essere obbligato a servire qualcuno. Tuttavia, il diavolo coglierà qualsiasi opportunità per corrompere il suo convocatore in modo che l'anima di questi finisca nei Nove Inferi. Solo i diavoletti sono davvero felici di essere convocati, e si pongono prontamente al servizio di un incantatore come famigli, sebbene continuano a fare del loro meglio per corrompere chi li abbia convocati.

VARIANTE: CONVOCAZIONE DEI DIAVOLI

Alcuni diavoli possiedono un'opzione di azione che gli permette di convocare altri diavoli.

Convocare Demone (1/Giorno). Il demone sceglie cosa convocare e tenta una convocazione magica.

- Un diavolo barbuto ha il 30% di probabilità di convocare 1 diavolo barbuto.
- Un diavolo cornuto ha il 30% di probabilità di convocare 1 diavolo cornuto.
- Un diavolo della fossa convoca 2d4 diavoli barbuti, 1d4 diavoli spinati o 1 erinni senza probabilità di fallimento.
- Un diavolo del ghiaccio ha il 60% di probabilità di convocare 1 diavolo del ghiaccio.
- Un diavolo d'ossa ha il 40% di probabilità di convocare 2d6 diavoli spinosi o 1 diavolo d'ossa.
- Un diavolo spinato ha il 30% di probabilità di convocare 1 diavolo spinato.
- Un erinni ha il 50% di probabilità di convocare 3d6 diavoli spinosi, 1d6 diavoli barbuti o 1 erinni.

Il diavolo convocato compare in uno spazio non occupato entro 18 metri dal convocatore, agendo come alleato del suo convocatore, e senza la possibilità di convocare altri diavoli.

Resta per 1 minuto, fino a che lui o il suo convocatore non muoiono, o finché il convocatore non lo congela con un'azione.

Diavoletto

Liberi dalle gerarchie e dai doveri delle armate infernali, i diavoletti si diletano ad ogni opportunità di viaggiare fino al Piano Materiale e di tentare astutamente i mortali, spingendoli a compiere atti sempre più depravati. Volontariamente al servizio di incantatori nel ruolo di famigli, i diavoletti recitano la parte dei fedeli servitori, offrendo spesso ai loro padroni astuti consigli ed infernali intuizioni. In realtà, i diavoletti operano per inviare anime ai Nove Inferi, accertandosi che l'anima del loro padrone, insieme a molte altre, sia destinata alla dannazione dopo la morte.

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.

VARIANTE DEL FAMIGLIO

Famiglio. Il diavoletto può servire un'altra creatura come famiglio, stringendo un legame telepatico con il suo consenziente padrone. Mentre i due sono legati in questo modo, il padrone ha le stesse percezioni del diavoletto finché restano entro 1,5 chilometri di distanza. Mentre il diavoletto si trova entro 3 metri dal padrone, il padrone assume il tratto Resistenza alla Magia del diavoletto. Se il padrone viola i termini del contratto, il diavoletto può porre fine al suo servizio come famiglio, terminando il legame telepatico.

Diavolo Barbuto

Guerrieri scelti nelle legioni infernali, i diavoli barbati combattono selvaggiamente in nome dei loro signori infernali e in battaglia comandano orde brutali di dannati.

Media immondo (diavolo), legale malvagio

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 52 (8d8 + 16)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Forza +5, Costituzione +4, Saggezza +2

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

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 10

Lingue Infernale, telepatia 36 m

Sfida 3 (700 PE)

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

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il diavolo effettua due attacchi: uno con la barba e uno con il falciante.

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

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

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

Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, ad esclusione di costrutti e non morti, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o perdere 5 (1d10) punti ferita all'inizio di ciascun suo turno a causa della ferita infernale. Ogni volta che il diavolo colpisce il bersaglio ferito con questo attacco, il danno inflitto dalla ferita aumenta di 5 (1d10).

Qualsiasi creatura può effettuare un'azione per bloccare la ferita con una prova riuscita di Saggezza (Medicina) CD 12. La ferita si richiude anche nel caso in cui il bersaglio riceva della magia guaritrice.

Diavolo delle Catene

I diavoli delle catene operano come sadici carcerieri e torturatori dei reami infernali, godendo del dolore e vivendo per infliggerlo al prossimo. Vengono chiamati per tormentare le anime mortali intrappolate nei Nove Inferi, infliggendo la loro rabbia sadica sugli orridi lemuri in cui queste anime dannate si incarnano.

Media immondo (diavolo), legale malvagio

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

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 85 (10d8 + 40)

Velocità 9 m

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

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

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11

Lingue Infernale, telepatia 36 m

Sfida 8 (3.900 PE)

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il diavolo effettua due attacchi con la catena.

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

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

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

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

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

Reazioni

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

Diavolo Cornuto

Tra i più letali guerrieri degli arcidiavoli ed abili comandanti dei diavoli minori, i diavoli cornuti divulgano le regole dell'Inferno ovunque passino. Questi diavoli sono addestrati, forgiati e riforgiati per essere tra i più implacabili ed obbedienti guerrieri del multiverso.

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

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

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 178 (17d10 + 85)

Velocità 6 m, volo 18 m

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

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

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 13

Lingue Infernale, telepatia 36 m

Sfida 11 (7.200 PE)

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

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

Azioni

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

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

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

Forcione. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

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

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

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

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

Diavolo della Fossa

Sovrani di reami infernali, generali delle armate dei Nove Inferi e consiglieri degli arcidiavoli, i diavoli della fossa sono l'incarnazione vivente del terribile e spaventoso potere della razza diabolica. Massicci, dal fisico indomito e dotati di un intelletto maligno, questi diabolici tiranni possiedono grande autonomia sia al servizio degli arcidiavoli che nella loro sovranità su distese infernali di schiavi o nel soggiogare il mondo dei mortali.

Solidi muscoli si tendono sui loro giganteschi corpi, corazzati da spesse placche taglienti e capaci di bloccare quasi tutti gli attacchi. Le fauci dotate di zanne grandi come pugnali ed i loro volti bestiali nascondono alcune tra le menti più insidiose dei Nove Inferi. I diavoli della fossa sono sempre alti più di 4 metri, con una apertura alare di oltre 6 metri ed un peso superiore ai 500 kg.

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 26 (+8)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 24 (+7)

INTELLIGENZA 22 (+6)

SAGGEZZA 18 (+4)

CARISMA 24 (+7)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)

Punti Ferita 300 (24d10 + 168)

Velocità 9 m, volo 18 m

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

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

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 14

Lingue Infernale, telepatia 36 m

Sfida 20 (25.000 PE)

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

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

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore diavolo della fossa è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 21). Il diavolo della fossa può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *individuare magia, palla di fuoco*

3/giorno ciascuno: *bloccare mostro, muro di fuoco*

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

Azioni

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

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

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

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 24 (3d10 + 8) danni contundenti.

Mazza. Attacco con Arma da Mischia: +14 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 15 (2d6 + 8) danni contundenti più 21 (6d6) danni da fuoco.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +14 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 22 (4d6 + 8) danni perforanti. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 21 o restare avvelenato.

Mentre è avvelenato in questo modo, il bersaglio non può recuperare punti ferita, e subisce 21 (6d6) danni da veleno all'inizio di ciascun suo turno. Il bersaglio avvelenato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé.

Diavolo del Ghiaccio

Strateghi illuminati delle armate dell'Inferno, gli insettoidi diavoli del ghiaccio sono una delle menti più ingegnose e crudeli nelle legioni dei Nove Inferi. Un diavolo del ghiaccio nasconde nel suo petto un cuore ghiacciato trafugato ad un mortale, che gli permette di prendere decisioni libero da emozioni. Sebbene abbiano le sembianze più aliene e mostruose tra tutti i diavoli, a pochi altri viene accordato maggiore rispetto.

Grande immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 21 (+5)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 18 (+4)

INTELLIGENZA 18 (+4)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 180 (19d10 + 76)

Velocità 12 m

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

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

Immunità al Danno freddo, fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi vista cieca 18 m, visione al buio 36 m, Percezione passiva 12

Lingue Infernale, telepatia 36 m

Sfida 14 (11.500 PE)

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

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

Azioni

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

Artigli. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 10 (2d4 + 5) danni taglienti più 10 (3d6) danni da freddo.

Coda. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni contundenti più 10 (3d6) danni da freddo.

Lancia di Ghiaccio. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

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

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d6 + 5) danni perforanti più 10 (3d6) danni da freddo.

Muro di Ghiaccio (Ricarica 6). Il diavolo forma magicamente un muro di ghiaccio opaco su di una superficie solida che possa vedere entro 18 metri da lui. Il muro è spesso 30 centimetri e largo fino a 9 metri per un massimo di 3 metri di altezza, oppure è una cupola emisferica di massimo 6 metri di diametro. Quando la parete appare, ogni creatura nel suo spazio viene spinta fuori da esso tramite la via più breve. La creatura sceglie su quale lato del muro finire, a meno che la creatura non sia inabile. La creatura poi effettua un tiro salvezza di Destrezza CD 17, subendo 35 (10d6) danni da freddo se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Il muro rimane per 1 minuto o finché il diavolo non è reso inabile o muore. Il muro può essere danneggiato e bucato; ogni sezione di 3 metri ha CA 5, 30 punti ferita, vulnerabilità al danno da fuoco, e immunità al danno da acido, freddo, necrotico, psichico e da veleno. Se una sezione viene distrutta, nello spazio che occupava prima il muro lascia una patina di aria gelida. Ogni volta che una creatura finisce per muoversi attraverso quest'aria gelida durante un turno, consenziente o meno, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 17, subendo 17 (5d6) danni da freddo se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. L'aria gelida si dissipa quando il resto del muro svanisce.

Diavolo d'Ossa

Inquisitori delle razze diaboliche, i diavoli d'ossa si dilettono a torturare i più deboli, siano essi mortali, dannati o altri diavoli. I diavoli d'ossa fanno rispettare gli ordini e le volontà infernali degli arcidiavoli. I diavoli più potenti prediligono queste terrificanti e sadiche creature per la loro irremovibile devozione alle leggi dell'Inferno ed agli ordini dei loro padroni, dal momento che i diavoli d'ossa riportano diligentemente ogni disobbedienza degli altri diavoli, indipendentemente dalla loro posizione, e si applicano all'arte della tortura come morbosi artisti. Questi diavoli si dilettono a viaggiare fino al piano mortale, dal momento che i loro crudeli talenti e servizi a malvagi incantatori spesso consentono loro di recuperare importanti informazioni.

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, Saggiezza +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 ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Vista del Diavolo. La visione al buio del diavolo 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.

Diavolo Spinoso

Più piccoli della maggior parte degli altri diavoli, i diavoli spinosi fungono da messaggeri e spie per i diavoli maggiori e gli arcidiavoli. Sono gli occhi e le orecchie dei Nove Inferi, e anche quegli immondi che disprezzano la debolezza di un diavolo spinoso li trattano con un minimo di rispetto.

Piccola immondo (diavolo), legale malvagio

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 6 m, volo 12 m
Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati
Immunità al Danno fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 18
Lingue Infernale, telepatia 36 m
Sfida 2 (450 PE)

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

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

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il diavolo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il suo forcione o due con le sue spine caudali.

Forcone. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

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

Spina Caudale. Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 6/24 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti più 3 (1d6) danni da fuoco.

Diavolo Uncinato

Sentinelle delle volte dell'Inferno, carcerieri delle anime più nere e armi viventi delle forge infernali, i diavoli uncinati impongono ai dannati i loro ceppi e custodiscono il nefasto operato dei diavoli maggiori. Un diavolo uncinato ama sentire il sangue caldo sulle proprie spine e preferisce gettarsi nella mischia quando gli viene offerta l'opportunità di combattere.

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 110 (13d8 + 52)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Forza +6, Costituzione +7, Saggezza +5, Carisma +5
Qualifiche Intuizione +5, Percezione +8, Raggiro +5
Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati
Immunità al Danno fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 18
Lingue Infernale, telepatia 36 m
Sfida 5 (1.800 PE)

Pelle Uncinata. All'inizio di ciascun suo turno, il diavolo infligge 5 (1d10) danni perforanti a qualunque creatura lo stia afferrando.

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il diavolo effettua tre attacchi da mischia: uno con la coda e due con gli artigli. In alternativa, può usare Scagliare Fiamma due volte.

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

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti.

Scagliare Fiamma. Attacco con Incantesimo a Gittata: +5 a colpire, gittata 45 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è un oggetto infiammabile che non sia indossato o trasportato, prende fuoco.

Erinni

I diavoli conosciuti come erinni insultano la loro forma angelica con la loro brama di vendetta e sanguinosa giustizia. Carnefici, non giudici, le erinni volteggiano sopra Dite, il secondo girone dell'Inferno.

Media immondo (diavolo), legale malvagio

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

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)
Punti Ferita 153 (18d8 + 72)
Velocità 9 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +8, Saggezza +6, Carisma +8
Resistenze al Danno freddo; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati
Immunità al Danno fuoco, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 18
Lingue Infernale, telepatia 36 m
Sfida 12 (8.400 PE)

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

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'erinni effettua tre attacchi.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni taglienti, o 9 (1d10 + 4) danni taglienti se usata con due mani, più 13 (3d8) danni da veleno.

Arco Lungo. Attacco con Arma a Gittata: +7 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti più 13 (3d8) danni da veleno, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare avvelenato. Il veleno rimane finché non viene rimosso da un incantesimo *ripristino inferiore* o simile.

Reazioni

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

Lemure

I più infimi tra i diavoli, i lemuri hanno origine dalle fila delle anime condannate ai Nove Inferi, masse informi di carne tremolante. La scintilla di istinto o di memoria che sopravvive nella loro coscienza addormentata solitamente dà forma ai loro tratti, che imitano quelli dei loro torturatori o delle anime torturate che li circondano. Grotteschi ed deformi, i tratti di un lemure non rivelano nulla di quello che è stato un tempo. Molti sfoggiano diversi orribili volti o sono nulla più di colonne ribollenti di carne cancerogena. Solamente i loro arti bitorzoluti, che agitano in continuazione, sembrano funzionare correttamente, e vengono usati solo per distruggere qualsiasi forma di vita non infernale che si avvicini troppo.

I lemure in movimento si consolidano in forme alte più di 1 metro e pesanti più di 100 chili, mentre quando questi disgustosi diavoli si riposano, spesso hanno l'indistinto aspetto di masse di carne disciolta dai tratti deformi.

Media immondo (diavolo), legale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 5 (-3)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 7

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 4,5 m

Resistenze al Danno freddo

Immunità al Danno fuoco, veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, spaventato

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 10

Lingue comprende l'Infernale ma non può parlare

Sfida 0 (10 PE)

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

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

Azioni

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

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Destriero da Incubo

I destrieri da incubo sono fiammeggianti messaggeri di morte. Permettono solo alle creature più malvagie di cavalcarli, e non sono mai soltanto cavalcature, ma correi nella distruzione provocata dai loro cavalieri.

Grande immondo, neutrale malvagio

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

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

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

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

Azioni

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

Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni contundenti più 7 (2d6) danni da fuoco.

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

Oggetti Magici delle Megere Notturme

Una megera notturna reca con sé due oggetti magici molto rari, che deve costruirsi da sola. Se uno di questi oggetti venisse smarrito, la megera notturna farebbe di tutto per recuperarlo, dato che la creazione di nuovi strumenti simili richiede molto tempo e sforzi.

Borsa dell'Anima. Quando un umanoide malvagio muore a causa dell'Infestare Incubi della megera notturna, la megera ne racchiude l'anima in questa sacca nera fatta di pezzi di carne cuciti tra di loro. Una borsa dell'anima può contenere una sola anima malvagia per volta, e solo la megera notturna che ha costruito la borsa può recuperare l'anima al suo interno. Costruire una borsa dell'anima richiede 7 giorni e un sacrificio umanoide (la cui carne viene poi impiegata per cucire la borsa).

Cuore di Pietra. Una lucida gemma nera che permette alla megera notturna di divenire eterea, finché è in suo possesso. Il contatto con il cuore di pietra guarisce qualsiasi malattia. Costruire un cuore di pietra richiede 30 giorni.

Megera Notturna

Orribili assassine ed avido commercianti di anime, le megere notturne danno la caccia ai mortali quando sono più vulnerabili. Le megere notturne hanno aspetto molto vario: sono alte fra 1,5 e 2 metri e pesano dai 70 ai 130 chili.

Media immondo, neutrale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +6, Intuizione +6, Percezione +6, Raggiro +7
Resistenze al Danno freddo, fuoco; contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici non siano argentati
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 16
Lingue Abissale, Comune, Infernale, Primordiale
Sfida 5 (1.800 PE)

Congrega. Una megera notturna che faccia parte di una congrega (vedi megera, tra i fatati) ha grado di sfida 7 (2.900 PE).

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato della megera è il Carisma (CD 14 per i tiri salvezza degli incantesimi, +6 a colpire con attacchi da incantesimo). La megera può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali.

A volontà: *individuare magia, proiettile magico*
2/giorno ciascuno: *raggio di indebolimento, sonno, spostamento di piano* (personale)

Resistenza alla Magia. La megera ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi e altri effetti magici.

Azioni

Artigli (Solo in Forma di Megera). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Eterealtà. La megera entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa. Per farlo deve essere in possesso di un cuore di pietra.

Infestare Incubi (1/Giorno). Mentre si trova sul Piano Etereo, la megera entra magicamente in contatto con un umanoide addormentato che si trova sul Piano Materiale. L'incantesimo protezione dal bene e dal male eseguito sul bersaglio previene questo contatto, così come cerchio magico. Finché il contatto persiste, il bersaglio soffre di orribili visioni. Se queste visioni durano per almeno 1 ora, il bersaglio non ottiene benefici dal suo riposo, e i suoi punti ferita massimi sono ridotti di 5 (1d10). Se questo effetto riduce i punti ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e se il bersaglio era malvagio, la sua anima resta intrappolata nella borsa delle anime della megera. La riduzione dei punti ferita massimi del bersaglio rimane finché non viene rimossa dall'incantesimo ripristino superiore o simile magia.

Mutare Forma. La megera può trasformarsi magicamente in una femmina umanoide di taglia Piccola o Media, o tornare alla sua vera forma. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Tutto l'equipaggiamento che stava trasportando o indossando non viene trasformato. Alla morte, ritorna alla sua vera forma.

Rakshasa

Il rakshasa è uno spirito maligno che si traveste da creatura umanoide così da poter seguire la sua preda in incognito. Personificazione dei tabù della maggioranza delle società e capace di assumere l'aspetto di quelli che cercano di corrompere, i rakshasa compiono moltissime azioni orribili. Se fossero umani, la loro blasfemia, il cannibalismo, e gli atti ancora peggiori che compiono li marchierebbero come criminali meritevoli del più crudele degli inferni.

Media immondo, legale malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)

Punti Ferita 110 (13d8 + 52)

Velocità 12 m

Qualifiche Intuizione +8, Raggio +10

Vulnerabilità al Danno perforante di armi magiche impuginate da creatura buone

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

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue Comune, Infernale

Sfida 13 (10.000 PE)

Immunità alla Magia Limitata. Il rakshasa è immune agli affetti o all'individuazione tramite incantesimi di 6° livello o più basso a meno che non desideri esserne soggetto. Ha vantaggio ai tiri salvezza contro tutti gli altri incantesimi ed effetti magici.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore del rakshasa è il Carisma (CD 18 per i tiri salvezza degli incantesimi, +10 a colpire con attacchi con incantesimi). Il rakshasa può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza aver bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffarsi, illusione minore, individuare pensieri, mano del mago*

3/Giorno ciascuno: *affascinare persona, immagine maggiore, individuare magia, invisibilità, suggestione*

1/Giorno: *dominare persona, spostamento di piano, vera vista, volare*

Azioni

Attacco Multiplo. Il rakshasa può effettuare due attacchi di artiglio.

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

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti, e se il bersaglio è una creatura rimane maledetto. La maledizione magica prende effetto ogni qualvolta il bersaglio effettua un riposo breve o lungo, riempiendo i pensieri del bersaglio di immagini e sogni orribili. Il bersaglio maledetto non riceve beneficio dall'aver terminato un riposo breve o lungo. La maledizione perdura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovere maledizione* o simile magia.

Segugio Infernale

Immondi sputa fuoco che assumono l'aspetto di possenti cani, i segugii 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.

Succube/Incubo

Tra le orde dei Piani Inferi una succube o incubo spesso possono raggiungere altissimi livelli di potere, utilizzando le sue manipolazioni ed il suo fascino sensuale, e molte guerre demoniache imperversano a causa delle subdole macchinazioni di queste creature.

Media immondo (mutaforma), neutrale malvagio

FORZA 8 (-1)

DESTREZZA 17 (+3)

COSTITUZIONE 13 (+1)

INTELLIGENZA 15 (+2)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 66 (12d8 + 12)

Velocità 9 m, volo 18 m

Qualifiche Furtività 5, Intuizione +5, Percezione +5, Persuasione +9, Raggiro +9

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

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 15

Lingue Abissale, Comune, Infernale, telepatia 18 m

Sfida 4 (1.100 PE)

Legame Telepatico. L'immondo ignora le restrizioni di gittata della sua telepatia quando comunica con una creatura che ha affascinato. I due non sono neppure costretti a trovarsi sullo stesso piano di esistenza.

Mutaforma. L'immondo può usare la sua azione per trasformarsi in un umanoide di taglia Piccola o Media, o per tornare alla sua vera forma. Senza le ali, l'immondo perde la velocità di volo. A parte la taglia e la velocità, le sue statistiche sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Azioni

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

Affascinare. Un umanoide visibile all'immondo entro 9 metri da esso deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 15 o restare magicamente affascinato per 1 giorno. Il bersaglio affascinato obbedisce ai comandi verbali o telepatici dell'immondo. Se il bersaglio subisce danni o riceve un comando suicida, può ripetere il tiro salvezza, terminando l'effetto se lo riesce. Se il bersaglio riesce il tiro salvezza contro l'effetto, o se l'effetto termina, il bersaglio è immune all'Affascinare dell'immondo per le successive 24 ore.

L'immondo può tenere affascinato solo un bersaglio alla volta. Se ne affascina un altro, l'effetto sul bersaglio precedente termina.

Bacio Risucchiante. L'immondo bacia una creatura affascinata o una creatura consenziente. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15 contro questa magia, subendo 32 (5d10 + 5) danni psichici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce. I punti ferita massimi del bersaglio vengono ridotti di un ammontare pari ai danni subiti. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non termina un riposo lungo. Il bersaglio muore se questo effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Eterealtà. L'immondo entra magicamente nel Piano Etereo dal Piano Materiale, e viceversa.

Melme

Le 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.

Cubo Gelatinoso...152

Gelatina Ocra...152

Melma Grigia...153

Sanguinaccio...153

Cubo Gelatinoso

Tra i predatori più insoliti e specializzati, i cubi gelatinosi trascorrono la loro esistenza vagabondando senza meta per le sale dei sotterranei e le oscure caverne, inglobando materiali organici come piante, rifiuti, carogne e anche creature viventi. La materia che il cubo non può digerire, come metalli e pietra, può riempire di detriti il volume della creatura, e a volte questa può espellerne una parte dal suo corpo. Spesso il tesoro e gli averi delle vittime passate rimangono dentro il cubo gelatinoso, lasciando un'immagine inquietante dei loro resti materiali.

Grande melma, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 3 (-4)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 6

Punti Ferita 84 (8d10 + 40)
Velocità 4,5 m

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato
Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio), Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Cubo di Melma. Il cubo occupa il suo intero spazio. Le altre creature possono entrare nello spazio, ma rimangono vittima del Sommergere del cubo e hanno svantaggio al tiro salvezza. Le creature all'interno del cubo sono visibili ma godono di copertura totale.

Una creatura entro 1,5 metri dal cubo può effettuare un'azione per tirare una creatura od oggetto fuori dal cubo. Farlo richiede la riuscita di una prova di Forza CD 12, e la creatura che effettua il tentativo subisce 10 (3d6) danni da acido.

Il cubo può contenere solo una creatura Grande o un massimo di quattro creature Medie o più piccole alla volta.

Natura di Melma. Il cubo non necessita di dormire.

Trasparente. Anche quando è in piena vista, è necessario riuscire una prova di Saggezza (Percezione) CD 15 per notare un cubo che non si è mosso o non ha attaccato. Una creatura che cerchi di entrare nello spazio del cubo mentre è inconsapevole della sua presenza resta sorpresa dal cubo.

Azioni

Pseudopodo. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (3d6) danni da acido.

Sommergere. Il cubo si muove fino al massimo della sua velocità. Nel farlo, può entrare nello spazio di una creatura di taglia Grande o più piccola. Ogni volta che il cubo entra nello spazio di una creatura, la creatura deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 12. Se il tiro salvezza riesce, la creatura può scegliere di essere spinta indietro o di lato di 1,5 metri. Una creatura che decida di non farsi spingere subisce le conseguenze di un tiro salvezza fallito. Se il tiro salvezza fallisce, il cubo entra nello spazio della creatura, e la creatura subisce 10 (3d6) danni da acido ed è sommersa. La creatura sommersa non può respirare, è intralciata e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio del turno del cubo. Quando il cubo si muove, la creatura sommersa si muove con esso. Una creatura sommersa può tentare di fuggire effettuando un'azione per compiere una prova di Forza CD 12. Se la riesce, la creatura sfugge e ed entra nello spazio di sua scelta entro 1,5 metri dal cubo.

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.

Natura di Melma. La gelatina non necessita di dormire.

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.

Melma Grigia

Strisciando attraverso le fredde paludi e gli acquitrini nebbiosi o, qualche volta anche in sotterranei e caverne, le melme grigie consumano qualsiasi sostanza organica incontrino..

Media melma, disallineato

FORZA 12 (+1)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 2 (-4)

Classe Armatura 8

Punti Ferita 22 (3d8 + 9)

Velocità 3 m, scalata 3 m

Resistenze al Danno acido, freddo, fuoco

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieca oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

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

Corrodere Metallo. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo che colpisca la melma si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo che colpiscono la melma, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

La melma può divorare metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Falso Aspetto. Quando la melma rimane immobile, è indistinguibile da una pozza d'olio o una pietra bagnata.

Natura di Melma. La melma non necessita di dormire.

Azioni

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

Colpisce: 4 (1d6 + 1) danni contundenti più 7 (2d6) danni da acido, e se il bersaglio sta indossando un'armatura di metallo, questa viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla CA che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua CA a 10.

VARIANTE: MELMA GRIGIA PSIONICA

Una melma grigia che sopravviva a lungo può evolversi per divenire più intelligente e sviluppare una limitata abilità psionica. Una melma grigia psionica ha un punteggio di Intelligenza 6 (-2), oltre che l'azione aggiuntiva.

Frantumazione Psicica (Ricarica 5-6). La melma prende a bersaglio una creatura che può percepire entro 18 metri da essa. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Intelligenza CD 10, subendo 10 (3d6) danni psichici se lo fallisce, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sanguinaccio

I sanguinacci sono gli spazzini del mondo sotterraneo, costantemente alla ricerca di cibo. Alcune tra le creature più intelligenti nel mondo sotterraneo usano i protoplasmici neri per smaltire in modo naturale la spazzatura, creando cave di pietra atte ad ospitare il sanguinaccio, per poi gettarvi i rifiuti organici o i nemici.

Grande melma, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 5 (-3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 7

Punti Ferita 85 (10d10 + 30)

Velocità 6 m, scalata 6 m

Immunità al Danno acido, freddo, fulmine, tagliente

Immunità alle Condizioni accecato, affascinato, assordato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 4 (1.100 PE)

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

Forma Corrosiva. Una creatura che entri a contatto col sanguinaccio o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso subisce 4 (1d8) danni da acido. Qualsiasi arma non magica fatta di metallo o legno che colpisca il sanguinaccio si corrode. Dopo aver inflitto il danno, l'arma subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 ai tiri di danno. Se la penalità arriva a -5, l'arma è distrutta. Le munizioni non magiche fatte di metallo o legno che colpiscono il sanguinaccio, si distruggono dopo aver inflitto il danno.

Il sanguinaccio può divorare legno o metallo non magico dello spessore di 5 centimetri in un 1 round.

Natura di Melma. Il sanguinaccio non necessita di dormire.

Scalare come Ragno. Il sanguinaccio può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

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

Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 18 (4d8) danni da acido. Inoltre, un'armatura non magica indossata dal bersaglio viene parzialmente dissolta e subisce una penalità permanente e cumulativa di -1 alla CA che offre. L'armatura è distrutta se la penalità riduce la sua CA a 10.

Reazioni

Divisione. Quando un sanguinaccio di taglia Media o più grande subisce danni da fulmine o taglienti, si divide in due nuovi sanguinacci di almeno 10 punti ferita ciascuno. Ogni nuovo sanguinaccio ha un numero di punti ferita pari alla metà del sanguinaccio originale, arrotondati per difetto. I nuovi sanguinacci sono di una taglia più piccola di quella originale.

Mostruosità

Le **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'orsogufo), 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.

Anchego...	155
Arpia...	155
Basilisco...	156
Bestia Distorcente...	156
Behir...	157
Bulette...	157
Cane della Morte...	158
Centauro...	158
Chimera...	159
Coccatrice...	159
Colosso di Terra...	160
Doppelganger...	160
Dragno...	161
Ettercap...	162
Fustigatore...	162
Gorgone...	163
Grico...	163
Grifone...	164
Idra...	165
Ippogrifo...	165
Kraken...	166
Lamia...	167
Lupo Invernale...	168
Manticora...	168
Mantoscuro...	169
Medusa...	169
Merrow...	170
Mimo...	170
Minotauro...	171
Naga...	171
Orrore Uncinato...	173
Orsogufo...	173
Perforatore...	173
Pèrito...	174
Ragno Fase...	174
Ragno Talpa...	175
Remora...	175
Roc...	176
Rugginofago...	177
Serpentoidi...	177
Sfinge...	179
Tarrasque...	181
Verme Purpureo...	182
Worg...	183
Yeti...	183

Anchego

Gli ancheghi sono una piaga fin troppo comune per le zone rurali. Questo mostro scavatore grande come un cavallo in genere evita le zone abitate più popolate, ma la sua predilezione per la carne del bestiame e degli esseri umani li tiene lontani dalle zone disabitate. Il loro habitat favorito è rappresentato delle campagne rurali, dato che il terriccio smosso rende loro molto facile muoversi scavando. Si narra di ancheghi più grandi che vivono nei deserti remoti, che si cibano di scorpioni e cammelli e vengono raramente in contatto con la civiltà. In combattimento, gli ancheghi preferiscono attaccare con il morso. Contro più avversari, un anchego afferra uno dei bersagli e tenta di ritirarsi sottoterra. Una creatura trascinata sottoterra può respirare, anche se con difficoltà (anche l'anchego deve farlo, quindi i tunnel sono abbastanza porosi), ma spesso viene mangiata viva prima che i suoi compagni possano salvarla.

Gli ancheghi scavano con le loro gambe e le mandibole, muovendosi velocissimi attraverso il terriccio, la sabbia e la ghiaia (non la roccia). Un anchego che scava si ferma spesso a costruire tunnel, cospargendo le pareti con una densa secrezione orale. I gruppi di ancheghi condividono lo stesso territorio e creano complesse reti di tunnel sotto le campagne, a volte creando voragini nei punti in cui troppi di essi scavano allo stesso tempo.

Grande mostruosità, disallineato

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

Classe Armatura 14 (armatura naturale), 11 mentre è prono
Punti Ferita 39 (6d10 + 6)
Velocità 9 m, scavo 3 m
Sensi visione al buio 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Azioni

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

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

Arpia

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

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

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

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 deve muoversi durante il proprio turno per dirigersi verso l'arpia usando la via più diretta. Egli non eviterà attacchi di opportunità, ma prima di muoversi in un terreno pericoloso, come lava o un pozzo, e prima di subire danno da qualsiasi fonte che non sia l'arpia, il bersaglio potrà ripetere il tiro salvezza. Una creatura può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun proprio turno. Se il tiro salvezza ha successo, l'effetto ha termine per quel bersaglio. Un bersaglio che riesce il tiro salvezza è immune al canto di quell'arpia per le successive 24 ore.

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 mostrosità, 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.

Bestia Distorcente

Questi felini magici muniti di intelletto spesso uccidono solo per piacere, ma non combattono mai tra di loro.

Grande mostrosità, legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 12 (+2)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 85 (10d10 + 30)
Velocità 12 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 3 (700 PE)

Distorsione. La bestia distorcente proietta un'illusione magica che la fa apparire come se si trovasse a fianco della sua reale posizione, facendo sì che i tiri di attacco contro di essa abbiano svantaggio. Se viene colpita da un attacco, questo tratto viene interrotto fino al termine del suo prossimo turno. Questo tratto viene interrotto anche quando la bestia viene resa inabile o ha la velocità ridotta a 0.

Evitare. Se la bestia distorcente è vittima di un effetto che gli permette di effettuare un tiro salvezza per dimezzare i danni, non subisce danni se riesce il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisce.

Azioni

Attacco Multiplo. La bestia distorcente effettua due attacchi con i tentacoli.

Tentacolo. *Attacco con Arma da Mischia:* +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni contundenti più 3 (1d6) danni perforanti.

Behir

Istintivo e bramoso, il behir trascorre gran parte del tempo a strisciare per le colline sabbiose e le rocce del deserto che formano il suo territorio, dando la caccia a tutte le creature che osano entrare nel suo territorio. Le sue sei paia di zampe robuste e dotate di artigli restano piegate ai suoi fianchi per gran parte del tempo, e si stendono solo in combattimento per afferrare i nemici, per correre al galoppo o per scalare i pendii rocciosi, tane di queste creature.

Enorme mostrosità, neutrale malvagio

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

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

Azioni

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

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

Colpisce: 22 (3d10 + 6) danni perforanti.

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore.

Colpisce: 17 (2d10 + 6) danni contundenti più 17 (2d10 + 6) danni taglienti. Il bersaglio è afferrato (CD 16 per fuggire) se il behir non sta già stritolando un'altra creatura, e il bersaglio è intralciato fino al termine dell'afferrare.

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

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

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

Bulette

Scavando rapidamente attraverso la terra appena sotto la superficie, a volte con la sua pinna blindata che fende il terreno lasciandosi dietro una scia caratteristica, il bulette si lancia liberandosi da pietre e terriccio per fare a pezzi la sua preda senza rimorsi, dando così origine al suo soprannome di "squalo terrestre".

I bulette sono noti per il pessimo carattere, e attaccano creature molto più grandi di loro senza alcun riguardo per la loro sicurezza. Bestie solitarie tranne per le occasionali coppie in fase riproduttiva, passano la maggior parte del loro tempo pattugliando i loro territori, cacciando e aggredendo gli intrusi.

Grande mostrosità, disallineato

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

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 94 (9d10 + 45)
Velocità 12 m, scavo 12 m
Qualifiche Percezione +6
Sensi visione al buio 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 16
Lingue -
Sfida 5 (1.800 PE)

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

Azioni

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

Colpisce: 30 (4d12 + 4) danni perforanti.

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

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.

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.

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.

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

Classe Armatura 11
Punti Ferita 27 (6d6 + 6)
Velocità 6 m, volo 12 m

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 5 (-3)
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.

Colosso di Terra

Grandi creature insettoidi con una corporatura da scimmione. Spesso si incontrano nel Sottosuolo, dove vengono catturati e schiavizzati dalle altre razze. Nonostante il loro aspetto bestiale sono intelligenti e possiedono una propria lingua.

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m, scavo 6 m
Sensi visione al buio 36 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Colosso di Terra
Sfida 5 (1.800 PE)

Scavatore di Tunnel. Il colosso di terra può scavare attraverso la roccia solida a metà della velocità di scavare e lascia un tunnel di 1,5 metri di larghezza e 2,5 metri di altezza dietro di sé.

Sguardo Confondente. Quando una creatura inizia il suo turno entro 9 metri dal colosso di terra e può vederne gli occhi, il colosso di terra può obbligare magicamente la creatura ad effettuare un tiro salvezza di Carisma CD 15, a meno che il colosso di terra non sia inabile.

Se fallisce il tiro salvezza, la creatura non può effettuare reazioni fino all'inizio del suo prossimo turno e tira un d8 per determinare cosa farà durante quel turno. Da 1 a 4, la creatura non farà nulla. Con 5 e 6, la creatura non compirà alcuna azione, ma userà tutto il suo movimento per muoversi in una direzione a caso. Con 7 e 8, la creatura effettua un attacco di mischia contro una creatura a caso, o non fa nulla se non ci sono creature a portata.

A meno che non sia sorpresa, una creatura può distogliere lo sguardo per evitare il tiro salvezza all'inizio del suo turno. Se la creatura agisce così, non può guardare il colosso di terra fino all'inizio del suo prossimo turno, quando potrà distogliere di nuovo lo sguardo. Se la creatura nel frattempo dovesse guardare il colosso di terra, dovrebbe immediatamente effettuare il tiro salvezza.

Azioni

Attacco Multiplo. Il colosso di terra effettua tre attacchi: due con gli artigli e uno con le mandibole.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d8 + 5) danni taglienti.

Mandibole. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 14 (2d8 + 5) danni taglienti.

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, Raggio +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 Raggio) contro il bersaglio.

Dragno

Un dragno è una mostrosità che un tempo era un drow (elfo scuro), trasformati in seguito da oscuri rituali. I dragni sono creature simili a centauri, con la differenza che dalla vita in su sembrano dei drow mentre dalla vita in giù hanno un enorme addome e le zampe tipiche di un ragno. Il loro habitat più comune è il Sottosuolo.

Grande mostrosità, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 123 (13d10 + 52)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Qualifiche Furtività +9, Percezione +5
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 15
Lingue Elfico, Sottocomune
Sfida 6 (2.300 PE)

Camminare sulla Tela. Il dragno ignora le restrizioni al movimento provocate dalle ragnatele.

Discendenza Fatata. Il dragno ha vantaggio ai tiri salvezza per non restare affascinato, e la magia non può far addormentare un dragno.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del dragno è la Saggezza (CD dei tiri salvezza 13). Il dragno può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:
 A volontà: *luci danzanti*
 1/Giorno: *fuoco delle fate**, *oscurità*

Fuoco delle Fate

1° livello, evocazione
Tempo di Esecuzione: 1 azione
Gittata: 18 metri
Componenti: V
Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene eseguito viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, gli oggetti e le creature affette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri. Qualsiasi tiro di attacco contro una creatura o oggetto affetto ha vantaggio se l'attaccante può vederlo, e la creatura o oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

Scalare come Ragno. Il dragno può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

VARIANTE: INCANTESIMI DEI DRAGNI

Alcuni dragni, prima di subire la trasformazione, erano incantatori e possono essere riusciti a mantenere la loro abilità di eseguire incantesimi. Costoro di solito hanno un'abilità da incantatore superiore a quella dei normali dragni (a 15 o 16) e ottengono il tratto Incantesimi. Un dragno che prima della trasformazione era un elfo oscuro incantatore divino, potrebbe avere Saggezza 16 (+3) e il seguente tratto Incantesimi.

Incantesimi. Il dragno è un incantatore di 7° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 a colpire con attacchi con incantesimo). Il dragno prepara i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *spruzzo velenoso*, *taumaturgia*
 1° livello (4 slot): *anatema*, *individuare magia*, *santuario*
 2° livello (3 slot): *bloccare persona*, *silenzio*
 3° livello (3 slot): *chiaroveggenza*, *dissolvere magia*
 4° livello (2 slot): *divinazione*, *libertà di movimento*

Azioni

Attacco Multiplo. Il dragno effettua tre attacchi con la spada lunga o con l'arco lungo. Può rimpiazzare uno di questi attacchi con un attacco di morso.

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

Colpisce: 2 (1d4) danni perforanti più 9 (2d8) danni da veleno.

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

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti, o 8 (1d8 + 3) danni taglienti se usata con due mani.

Arco Lungo. Attacco con Arma a Gittata: +6 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da veleno.

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 mostrosità, 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. Può effettuare un attacco con la garrotta di tela al posto degli artigli.

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni taglienti.

Garrotta di Tela. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura di taglia Media o Piccola contro la quale l'ettercap abbia vantaggio al tiro di attacco.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio non può respirare e l'ettercap ha vantaggio al tiro di attacco contro di esso.

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.

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 mostrosità, 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.

Gorgone

Le gorgoni sono creature magiche e irascibili: sebbene a prima vista possano sembrare dei costrutti, sotto le piastre metalliche dall'aspetto artificiale sono fatte di carne e ossa. Come tori aggressivi, sfidano qualsiasi creatura sconosciuta che incontrano, spesso travolgendo il cadavere del loro avversario o frantumando i suoi resti pietrificati finché la creatura non è più riconoscibile. Le femmine sono pericolose quanto i maschi, e i due sessi hanno identico aspetto. Una tipica gorgone è alta 1,8 metri e lunga 2,4 metri. Pesa circa 2.000 kg.

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 19 (armatura naturale)
Punti Ferita 114 (12d10 + 48)
Velocità 12 m
Qualifiche Percezione +4
Immunità alle Condizioni Pietrificato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 5 (1.800 PE)

Carica Travolgente. Se la gorgone si muove di almeno 6 metri diretto verso il bersaglio e lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 16 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la gorgone può effettuare un attacco di zoccoli contro di lui come azione bonus.

Azioni

Incornata. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 18 (2d12 + 5) danni perforanti.

Zoccoli. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (2d10 + 5) danni contundenti.

Soffio Pietrificante (Ricarica 5-6). La gorgone esala un gas pietrificante in un cono di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13. Se il tiro salvezza fallisce, il bersaglio inizia a trasformarsi in pietra ed è intralciato. Il bersaglio intralciato deve ripetere il tiro salvezza al termine del suo prossimo turno. Se lo riesce, l'effetto sul bersaglio ha termine. Se lo fallisce, il bersaglio è pietrificato finché non viene liberato dall'incantesimo *ripristino superiore* o simile magia.

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.

Grico Alfa

Grande mostrosità, neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
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 7 (2.900 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il grico effettua due attacchi: uno con la coda e uno con i tentacoli. Se l'attacco con i tentacoli colpisce, il grico può effettuare un attacco di becco contro lo stesso bersaglio.

Coda. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti.

Tentacoli. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 22 (4d8 + 4) danni taglienti.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni perforanti.

Grifone

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

Grande mostrosità, 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.

Idra

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

Enorme mostrosità, 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. Finché ha più di una testa, l'idra ha vantaggio ai tiri salvezza contro le condizioni accecata, affascinata, assordata, spaventata, stordita o svenuta.

Ogni volta che l'idra subisce 25 o più danni in un singolo turno, una delle sue teste muore. Se tutte le teste muoiono, anche l'idra muore.

Al termine del suo turno, l'idra ricresce due teste per ciascuna delle sue teste uccise dal suo ultimo turno, a meno che non abbia subito danno da fuoco dal suo ultimo turno. L'idra recupera 10 punti ferita per ogni testa ricresciuta in questo modo.

Teste Reattive. Per ogni testa posseduta oltre la prima, l'idra riceve una reazione extra che può essere usata solo per compiere attacchi di opportunità.

Trattenere il Fiato. L'idra può trattenere il fiato per 1 ora.

Veglia. Mentre l'idra dorme, almeno una delle sue teste resta sveglia.

Azioni

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.

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 mostrosità, 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.

Kraken

Il leggendario kraken è una delle più grandi paure dei marinai, perché è una creatura della taglia di una balena, può colpire delle profondità senza esser visto, può comandare i venti e le condizioni meteorologiche necessarie alla nave per muoversi, e possiede il crudele intelletto della maggior parte dei più spietati e creativi criminali del mondo. Alcuni credono che i kraken siano una punizione divina, mentre altri li ritengono i veri signori delle profondità, che considerano le razze che respirano aria nient'altro che bestiame. Un kraken è lungo quasi 30 metri e pesa 2 tonnellate.

La Tana di un Kraken

Il kraken vive nelle buie profondità dei mari, di solito un crepaccio che sprofonda nel sottosuolo, o una caverna ricolma di detriti, tesori e navi affondate.

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il kraken può effettuare un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti magici:

- Una forte corrente attraversa la tana del kraken. Ogni creatura entro 18 metri dal kraken deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 23 o venire spinta di 18 metri lontano dal kraken. Se il tiro salvezza riesce, la creatura viene spinta di soli 3 metri lontano dal kraken.
- Le creature in acqua entro 18 metri dal kraken ottengono vulnerabilità al danno da fulmine fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round
- L'acqua nella tana del kraken è saturata di elettricità. Tutte le creature entro 36 metri dal kraken devono riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 23, subendo

Effetti Regionali

La regione in cui si trova la tana di un kraken viene mutata dalla presenza blasfema della creatura, che crea uno o più dei seguenti effetti:

- Il kraken può alterare il clima a volontà in un raggio di 10 chilometri centrato sulla sua tana. L'effetto è identico all'incantesimo *controllare clima*.
- Gli elementali d'acqua entro 10 chilometri dalla tana si fondono con l'acqua. Questi elementali non possono lasciare l'acqua e hanno punteggio di Intelligenza e Carisma 1 (-5).
- Le creature acquatiche entro 10 chilometri dalla tana e che hanno un punteggio di Intelligenza 2 o meno sono affascinate dal kraken e aggressive verso gli intrusi nell'area.

Se il kraken muore, tutti questi effetti svaniscono immediatamente.

Mastodontica mostrosità (titano), caotico malvagio

FORZA 30 (+10)

DESTREZZA 11 (+0)

COSTITUZIONE 25 (+7)

INTELLIGENZA 22 (+6)

SAGGEZZA 18 (+4)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 472 (27d20 + 189)

Velocità 6 m, nuoto 18 m

Tiri Salvezza Forza +17, Destrezza +7, Costituzione +14, Intelligenza +13, Saggezza +11

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

Immunità alle Condizioni paralizzato, spaventato

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 14

Lingue comprende Abissale, Celestiale, Infernale e Primordiale ma non può parlare, telepatia 36 m

Sfida 23 (50.000 PE)

Anfibio. Il kraken può respirare aria e acqua.

Libertà di Movimento. Il kraken ignora i terreni difficili, e gli effetti magici non possono ridurne la velocità o far sì che diventi intralciato. Può spendere 1,5 metri di movimento per liberarsi dalle restrizioni non magiche o dall'essere afferrato.

Mostro d'Assedio. Il kraken infligge danni doppi agli oggetti e le strutture.

Azioni

Attacco Multiplo. Il kraken effettua tre attacchi di tentacolo, ciascuno dei quali può essere rimpiazzato da un uso di Fiondare.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +17 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 23 (3d8 + 10) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore afferrato dal kraken, quella creatura viene inghiottita, e l'afferrare ha termine. Mentre è inghiottita, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del kraken, e subisce 42 (12d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del kraken.

Se il kraken subisce 50 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il kraken deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 25 o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal kraken. Se il kraken muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Tentacolo. Attacco con Arma da Mischia: +17 a colpire, portata 9 m, un bersaglio.

Colpisce: 20 (3d6 + 10) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 18 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato. Il kraken ha dieci tentacoli, ciascuno dei quali può afferrare un bersaglio.

Fiondare. Un oggetto impugnato o una creatura afferrata dal kraken, di taglia Grande o inferiore, viene lanciata di 18 metri in una direzione casuale e gettata prona. Se il bersaglio lanciato colpisce una superficie solida, il bersaglio subisce 3 (1d6) danni contundenti per ogni 3 metri percorsi. Se il bersaglio viene lanciato contro un'altra creatura, quella creatura deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 18 o subire lo stesso danno e cadere prona.

Tempesta di Fulmini. Il kraken crea magicamente tre saette di energia, ciascuna delle quali può colpire un bersaglio entro 36 metri e che il kraken possa vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 23, e subire 22 (4d10) danni da fulmine se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Azioni Leggendarie

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

Attacco di Tentacolo o Fiondare. Il kraken effettua un attacco di tentacolo o usa Fiondare.

Nube di Inchiostro (Costa 3 Azioni). Mentre si trova sott'acqua, il kraken espelle una nube di inchiostro con un raggio di 18 metri. La nube si propaga intorno agli angoli, e quell'area è oscurata pesantemente per tutte le creature tranne il kraken. Ciascuna creatura a parte il kraken che termini il suo turno nell'area, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 23, subendo 16 (3d10) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce. Una forte corrente disperde la nube, che altrimenti svanisce al termine del prossimo turno del kraken.

Tempesta di Fulmini (Costa 2 Azioni). Il kraken usa Tempesta di Fulmini.

Lamia

Eredi piene d'odio di un'antica maledizione, le lamie sembrano donne snelle ed attraenti dalla cintola in su, mentre sotto hanno il corpo di un possente leone. Anche le loro fattezze umanoide portano tratti distintivi dei felini, i loro occhi sono stretti e ferini e i loro denti somigliano alle zanne dei predatori. Una tipica lamia in piedi è alta 1,8 metri, è lunga 2,4 metri e pesa più di 325 chili.

Grande mostruosità, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 13 (+1)

COSTITUZIONE 15 (+2)

INTELLIGENZA 14 (+2)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d10 + 26)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +3, Intuizione +4, Raggiro +7

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue Abissale, Comune

Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato della lamia è il Carisma (CD dei tiri salvezza 13). La lamia può eseguire in maniera innata i seguenti incantesimi, senza bisogno di componenti materiali:

A volontà: *camuffarsi* (qualsiasi forma umanoide), *immagine maggiore*

3/Giorno ciascuno: *affascinare persona*, *immagine speculare*, *scrutare*, *suggestione*

1/Giorno: *restrizione*

Azioni

Attacco Multiplo. La lamia effettua due attacchi: uno con gli artigli e uno con il pugnale o il Tocco Intossicante.

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

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

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

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Tocco Intossicante. Attacco con Incantesimo da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio è maledetto per 1 ora da questa magia.

Fino al termine della maledizione, il bersaglio ha svantaggio ai tiri salvezza di Saggezza e a tutte le prove di abilità.

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.

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.

Mantoscuro

L'apertura tentacolare di un mantoscuro ha un'ampiezza di poco inferiore agli 1,5 metri; quando è appeso alla volta di una caverna, mascherato da stalattite, la sua lunghezza varia tra i 60 ed i 90 centimetri. Un esemplare tipico di mantoscuro pesa 18 chili. La testa ed il corpo della creatura sono solitamente del colore del basalto o del granito scuro, ma i suoi tentacoli membranosi possono cambiare colore per adattarsi all'ambiente circostante. I mantoscuro preferiscono vivere e cacciare nelle caverne e nei cunicoli più vicini alla superficie, dal momento che questi offrono un più frequente passaggio di prede che questi mostri possono cacciare. Non si limitano però a queste caverne buie e talvolta possono essere incontrati in fortezze abbandonate o persino nelle fogne delle città affollate. Qualsiasi luogo dove abbondano il cibo e ci sia un soffitto a cui appendersi è un possibile covo per un mantoscuro.

Piccola mostrosità, disallineato

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 22 (5d6 + 5)
Velocità 3 m, volo 9 m
Qualifiche Furtività +3
Sensi vista cieca 18 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Ecolocazione. Il mantoscuro non può usare la vista cieca ed è assordato.

Falso Aspetto. Mentre il mantoscuro rimane immobile, è indistinguibile da una formazione rocciosa come una stalattite o una stalagmite.

Azioni

Spaccare. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti e il mantoscuro si appiccica alla creatura. Se il bersaglio è di taglia Media o inferiore il mantoscuro ha vantaggio al tiro di attacco, si appiccica avvolgendo la testa del bersaglio, e il bersaglio sarà anche accecato e impossibilitato a respirare finché il mantoscuro resta appiccicato in questo modo. Mentre è appiccicato al bersaglio, il mantoscuro non può attaccare nessun'altra creatura salvo il bersaglio, ma ha vantaggio ai suoi tiri di attacco. La velocità del mantoscuro diventa 0, e non può trarre beneficio da nessun bonus alla velocità, muovendosi assieme al bersaglio.
 Una creatura può staccare il mantoscuro con un'azione e riuscendo una prova di Forza CD 13. Durante il suo turno, il mantoscuro può staccarsi dal bersaglio da solo usando 1,5 metri di movimento.

Aura di Oscurità (1/Giorno). Un'oscurità magica con 4,5 metri di raggio si estende dal mantoscuro, muovendosi con esso, e propagandosi oltre gli angoli. L'oscurità permane finché il mantoscuro mantiene la concentrazione, massimo 10 minuti (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). La visione al buio non può penetrare questa oscurità, né essa può essere rischiarata da alcuna luce naturale. Se qualsiasi parte dell'oscurità si sovrappone ad un'area di luce generata da un incantesimo di 2° livello o inferiore, l'incantesimo che sta creando la luce viene dissolto.

Medusa

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 mostrosità, 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, Raggiro +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.

Merrow

I Merrow sono rappresentanti come esseri deformati; essi sono il frutto della mutazione di Uomini Pesce corrotti dal potere dell'Abisso.

Grande mostrosità, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d10 + 12)
Velocità 3 m, nuoto 12 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Abissale, Acqueo
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio. Il merrow può respirare aria e acqua.

Azioni

Attacco Multiplo. Il merrow effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o l'arpione.

Arpione. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Enorme o inferiore, deve riuscire una prova di Forza contesa dal merrow, o venire trascinato di 6 metri verso il merrow.

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

Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni taglienti.

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

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

Mimo

Si ritiene che i mimi siano il risultato del tentativo di un alchimista di dar vita ad un oggetto inanimato attraverso l'applicazione di un reagente mistico, la cui formula è andata perduta. Nel corso degli anni, queste strane ma intelligenti creature hanno sviluppato l'abilità di trasformarsi in imitazioni di oggetti manufatti.

Media mostrosità (mutaforma), neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 4,5 m
Qualifiche Furtività +5
Immunità al Danno acido
Immunità alle Condizioni prono
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Aderente (Solo Forma di Oggetto). Il mimo aderisce a qualsiasi cosa con cui entri in contatto. Una creatura di taglia Enorme o inferiore a cui il mimo aderisce è considerata afferrata da esso (CD 13 per fuggire). Le prove di abilità effettuate per fuggire da questo afferrare hanno svantaggio.

Afferratore. Il mimo ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura da esso afferrata.

Falso Aspetto (Solo Forma di Oggetto). Mentre il mimo rimane immobile, è indistinguibile da un comune oggetto.

Mutaforma. Il mimo può usare la sua azione per trasformarsi in un oggetto, o per tornare alla sua vera forma amorfa. Le sue statistiche sono le stesse in qualsiasi forma. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non si trasforma. Alla morte ritorna al suo vero aspetto.

Azioni

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

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni perforanti più 4 (1d8) danni da acido.

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

Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni contundenti. Se il mimo è in forma di oggetto, il bersaglio è vittima del tratto Aderente.

Minotauro

Dal manto macchiato del sangue dei nemici abbattuti, i minotauro 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 aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o venire spinto via fino a 3 metri di distanza e cadere prono.

Incauto. All'inizio del suo turno, il minotauro può ottenere vantaggio su tutti i tiri 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.

Naga

Creature serpentiformi che si dividono in varie sottorazze, spesso in competizione tra di loro e i serpentoidi.

I naga guardiani, sebbene abbiano un aspetto feroce, con scaglie brillanti, cappucci simili a quelli dei cobra e potenti corpi serpentini, fungono da coscienti protettori di luoghi di eccezionale potere e sacralità. Spesso le loro scaglie sfoggiano disegni elaborati simili a quelli degli esotici serpenti della giungla. Un tipico naga guardiano raggiunge la lunghezza di oltre 4 metri e un peso approssimativo di 175 chili.

Muniti di macabra intelligenza e orribili alla vista, i naga spirituali sono gli stregoni della razza naga, odiosi reietti emarginati da tempo per i loro oscuri poteri e le pratiche ripugnanti. Un tipico naga spirituale è affusolato, con le scaglie di un serpente velenoso e un groviglio di capelli unti che incornicia il suo pallido volto. La maggior parte è lunga più di 4 metri ma pesa meno di 150 chili.

Naga Guardiano

Grande mostrosità, legale buono

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 19 (+4)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 127 (15d10 + 45)

Velocità 12 m

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

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue Celestiale, Comune

Sfida 10 (5.900 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore di 11° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per eseguire i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata, riparare, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comandare, curare ferite, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *bloccare persona, calmare emozioni*

3° livello (3 slot): *chiaroveggenza, scagliare maledizione*

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

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

6° livello (1 slot): *vera vista*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi punti ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +8 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 8 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sputare Veleno. Attacco con Arma a Gittata: +8 a colpire, gittata 4,5/9 m, una creatura.

Colpisce: Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15, subendo 45 (10d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Naga Spirituale

Grande mostrosità, caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 75 (10d10 + 20)

Velocità 12 m

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

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue Abissale, Comune

Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore di 10° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 a colpire con attacchi con incantesimo), e ha bisogno solo delle componenti verbali per eseguire i suoi incantesimi. Il naga prepara i seguenti incantesimi dalla lista degli incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano del mago, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *affascinare persona, individuare magia, sonno*

2° livello (3 slot): *bloccare persona, individuare pensieri*

3° livello (3 slot): *respirare acqua, saetta fulminante*

4° livello (3 slot): *avvizzare, porta dimensionale*

5° livello (2 slot): *dominare persona*

Rinvigorimento. Se muore, il naga ritorna in vita in 1d6 giorni e recupera tutti i suoi punti ferita. Solo l'incantesimo *desiderio* può impedire a questo tratto di funzionare.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d8 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 13, subendo 31 (7d8) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Orrore Uncinato

Cacciatori maliziosi delle cavernose aree sotterranee, gli orrori uncinati sono mostri territoriali che diffidano degli intrusi e proteggono ferocemente i loro terreni da caccia.

Grande mostruosità, neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 75 (10d10 + 20)
Velocità 9 m, scalare 9 m
Qualifiche Percezione +3
Sensi vista cieca 18 m, visione al buio 3 m, Percezione passiva 13
Lingue Orrore Uncinato
Sfida 3 (700 PE)

Ecolocazione. L'orrore uncinato non può usare l'ecolocazione se è assordato.

Udito Affinato. L'orrore uncinato ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'udito.

Azioni

Attacco Multiplo. L'orrore uncinato effettua due attacchi di uncino.

Uncino. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) 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.

Perforatore

Il perforatore assomiglia ad una stalattite, con gli occhi su di un fianco. Il perforatore è in realtà un gasteropodo gigante di cui la parte appuntita a forma di stalattite è il guscio. La coda e le altre parti non sono quasi mai visibili. Il suo colore varia dal bruno, al nero, passando per il grigio, il verde e il blu.

Media mostruosità, disallineato

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 7 (-2)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (3d8 + 9)
Velocità 1,5 m, scalare 1,5 m
Qualifiche Furtività +5
Sensi vista cieca 9 m, visione al buio 18 m, Percezione passiva 8
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Mentre il perforatore rimane immobile sul soffitto, è indistinguibile da una normale stalattite.

Scalare come Ragno. Il perforatore può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

Gettarsi. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, una creatura direttamente sotto il perforatore.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti ogni 3 metri caduti, massimo 21 (6d6). **Manca:** Il perforatore subisce metà dei danni per una normale caduta da quella distanza.

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 mostuosità, 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.

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 mostuosità, 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 Talpa

I ragni talpa vivono sottoterra, ma a volte si recano in superficie a caccia di cibo. Hanno un aspetto simile al centopiedi, lunghi tra 1 metro 1,2 metri. Un ragno talpa possiede otto lunghi tentacoli che partono dai lati della testa, che gli permettono di stordire le loro prede. La creatura divora i cadaveri, ma è nota anche per dare attivamente la caccia alle creature viventi.

Grande mostruosità, disallineato

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 1 (-5)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 51 (6d10 + 8)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Qualifiche Percezione +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Olfatto Affinato. Il ragno talpa ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Scalare come Ragno. Il ragno talpa 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 ragno talpa effettua due attacchi: uno con i tentacoli e uno con il morso.

Tentacoli. *Attacco con Arma da Mischia:* +8 a colpire, portata 3 m, una creatura.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni da veleno e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenato per 1 minuto. Fino al termine dell'avvelenamento, il bersaglio è paralizzato. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto del veleno su di sé, se riesce il tiro salvezza.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 7 (2d4 + 2) danni perforanti.

Remora

In un mondo di ghiaccio e neve, i remora sono particolarmente temuti per il terribile fuoco che brucia dentro i loro corpi. Questo fuoco interiore fa sì che le piastre lungo il suo dorso divengano roventi quando la creatura è particolarmente arrabbiata, eccitata o nel panico. Le creature che si sono adattate alle regioni artiche spesso sono particolarmente vulnerabili al fuoco, il che rende la principale difesa del remora incredibilmente potente e gli assicura il ruolo di pericoloso predatore delle zone ghiacciate.

Remora Adulta

Enorme mostruosità, disallineato

FORZA 24 (+7)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 4 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 195 (17d12 + 85)
Velocità 9 m, scavo 6 m
Immunità ai Danni freddo, fuoco
Sensi visione al buio 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 11 (7.200 PE)

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il remora o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso, subisce 10 (3d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +11 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 40 (6d10 + 7) danni perforanti più 10 (3d6) danni da fuoco. Se il bersaglio è una creatura, è afferrato (CD 17 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il remora non può attaccare con il morso un altro bersaglio.

Inghiottire. Il remora effettua un attacco di morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore che sta afferrando. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce il danno da morso ed è inghiottita, e l'afferrare ha termine. Il bersaglio inghiottito è accecato e intralciato, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti all'esterno del remora, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del remora. Se il remora subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il remora deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 al termine di quel turno o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prone in uno spazio entro 3 metri dal remora. Se il remora muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 4,5 metri di movimento, uscendo prona.

Remora Giovane

Grande mostrosità, disallineato

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 14 (armatura naturale)
Punti Ferita 93 (11d10 + 33)
Velocità 9 m, scavo 6 m
Immunità ai Danni freddo, fuoco
Sensi visione al buio 18 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 5 (1.900 PE)

Corpo Riscaldato. Una creatura che entri a contatto con il remora o lo colpisca con un attacco da mischia mentre si trova entro 1,5 metri da esso, subisce 7 (2d6) danni da fuoco.

Azioni

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 20 (3d10 + 4) danni perforanti più 7 (2d6) danni da fuoco.

Roc

I roc sono leggendari uccelli famigerati per la loro capacità di afferrare elefanti e altri grossi animali. Un tipico roc è lungo 9 metri dal becco alla coda, con un'apertura alare di 24 metri e un peso superiore alle 4 tonnellate. Anche se i loro becchi sono a uncino come quelli delle aquile e fatti per tagliare e strappare, molti roc preferiscono afferrare la preda con le loro massicce grinfie dotate di artigli e farli precipitare da grandi altezze banchettando poi con i resti smembrati. Per questo motivo, spesso sono seguiti da stormi di necrofagi come corvi, poiane e aquile che sperano di rubare una porzione degli scomposti pasti del roc. Il roc generalmente ignora questi opportunisti, ma se non fanno attenzione, tuttavia, possono essere divorati accidentalmente dal roc mentre mangia.

Mastodontica Mostrosità, disallineato

FORZA 28 (+9)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 248 (16d20 + 80)
Velocità 6 m, volo 36 m
Tiri Salvezza Destrezza +4, Costituzione +9, Saggezza +4, Carisma +3
Qualifiche Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue -
Sfida 11 (7.200 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il roc effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli speroni.

Becco. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 27 (4d8 + 9) danni perforanti.

Speroni. Attacco con Arma da Mischia: +13 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 23 (4d6 + 9) danni taglienti, e il bersaglio è afferrato (CD 19 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il roc non può usare i suoi speroni su di un altro bersaglio.

Rugginofago

Lungo in genere 1,5 metri e dal peso di almeno 100 chilogrammi, il rugginofago somiglia ad un crostaceo e sarebbe già abbastanza spaventoso anche senza l'alieno processo nutritivo da cui prende il nome. I rugginofagi mangiano gli oggetti di metallo, preferendo quelli di ferro e di leghe ferrose come l'acciaio.

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.

Serpentoidi

I serpentoidi si dividono in numerose caste o stirpi, le più prominenti delle quali sono i *purosangue* (con tratti quasi interamente umani), che agiscono da infiltrati e diplomatici, i *blasfemi* (che presentano dei tratti serpentinei), che servono da chierici e amministratori della società dei serpentoidi, e gli *abomini* che dominano su tutti i serpentoidi e hanno l'aspetto di serpenti muniti di arti umanoidi.

Serpentoide, Abominio

Media mostruosità (mutaforma, serpentoide), neutrale malvagio

FORZA 19 (+4)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 17 (+3)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 127 (15d10 + 45)

Velocità 12 m

Qualifiche Furtività +6, Percezione +5

Immunità ai Danni veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 15

Lingue Abissale, Comune, Draconico

Sfida 7 (2.900 PE)

Incantesimi Innati (Solo Forma di Abominio). L'abilità da incantatore innato del serpentoide è il Carisma (CD dei tiri salvezza 15). 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*

1/Giorno: *paura*

Mutaforma. Il serpentoide può usare la sua azione per trasformarsi in un serpente Grande, 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.

Azioni per il Tipo 1

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

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti, e il bersaglio è afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e il serpentoide non può stritolare un altro bersaglio.

Scimitarra (Solo Forma di Abominio). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Arco Lungo (Solo Forma di Abominio). Attacco con Arma a Gittata: +6 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.

Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Serpentoide, Blasfemo

Media mostrosità (mutaforma, serpentoide), 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, Raggio +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 dell'uomo serpente è il Carisma (CD dei tiri salvezza 13). L'uomo serpente 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 di uomo serpente. 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 ha uno dei seguenti tipi di blasfemie:

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 a Gittata:* +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 a Gittata:* +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti più 7 (2d6) danni da veleno.

Serpentoide, Purosangue

Umanoide (serpentoide), neutrale malvagio

Classe Armatura 11

Punti Ferita 40 (9d8)

Velocità 9 m

FORZA 11 (+0)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 13 (+1)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 14 (+2)

Qualifiche Furtività +3, Percezione +3, Raggiro +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. 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 a Gittata: +3 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.

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

Sfinge

La sfinge è una creatura saggia e maestosa ma al contempo terrificante se arrabbiata. Le sfingi sono prudenti e metodiche quando prendono delle decisioni, e sono orgogliose della loro fredda logica e della loro imparzialità. Le sfingi amano gli enigmi e gli indovinelli complicati, e fanno tesoro di fatti insoliti e dilemmi arcani molto più che di oro o gemme.

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.

Sfinge Femmina

Grande mostrosità, legale neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 18 (+4)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 136 (16d10 + 48)
Velocità 12 m, volo 18 m
Qualifiche Arcano +14, Percezione +9, Religione +9, Storia +14
Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici
Immunità al Danno psichico
Immunità alle Condizioni affascinato, spaventato
Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 19
Lingue Comune, Sfinge
Sfida 11 (7.200 PE)

Armi Magiche. Gli attacchi con armi della sfinge sono magici.

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

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD del tiro salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). Non ha bisogno di componenti materiali per eseguire i suoi incantesimi. La sfinge tiene preparati i seguenti incantesimi da mago:
Trucchetti (a volontà): *gioco di prestigio, illusione minore, mano del mago*
1° livello (4 slot): *identificare, individuare magia, scudo*
2° livello (3 slot): *localizzare oggetto, oscurità, suggestione*
3° livello (3 slot): *dissolvere magia, lingue, rimuovere maledizione*
4° livello (3 slot): *esilio, invisibilità superiore*
5° livello (2 slot): *apprendere leggenda*

Azioni

Attacco Multiplo. La sfinge può effettuare due attacchi di artiglieria.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 4) danni taglienti.

Azioni Leggendarie

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

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglieria.
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.

Sfinge Maschio

Grande mostrosità, legale neutrale

FORZA 22 (+6)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 23 (+6)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)
Punti Ferita 199 (19d10 + 95)
Velocità 12 m, volo 18 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Costituzione +11, Intelligenza +9, Saggezza +10
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 con armi della sfinge sono magici.

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

Incantesimi. La sfinge è un incantatore di 12° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (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 udire il ruggito deve effettuare un tiro salvezza.

Primo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza di Saggezza CD 18 resta spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Secondo Ruggito. Ogni creatura che fallisce un tiro salvezza di Saggezza CD 18 resta assordata e spaventata per 1 minuto. Una creatura spaventata è paralizzata e può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminandone l'effetto per sé, se lo riesce.

Terzo Ruggito. Ogni creatura effettua un tiro salvezza di Costituzione CD 18. Chi fallisce il tiro salvezza subisce 44 (8d10) danni da tuono ed è gettato prono. Se il tiro salvezza riesce, la creatura subisce la metà di questi danni e non viene gettata prona.

Azioni Leggendarie

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

Attacco di Artiglio. La sfinge effettua un attacco di artiglio.

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.

Tarrasque

Il leggendario tarrasque è fra i mostri più distruttivi del mondo. Fortunatamente, passa la maggior parte del suo tempo in una specie di profondo letargo in una sconosciuta caverna in un remoto angolo del mondo. Quando si risveglia, però, muoiono interi regni.

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 prona in uno spazio entro 3 metri dal tarrasque. Se il tarrasque muore, una creatura inghiottita non è più intralciata da esso e può uscire dal cadavere utilizzando 9 metri di movimento, uscendo prona.

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

Azioni Leggendarie

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

Attacco. Il tarrasque effettua un attacco di artiglio o di coda.

Masticare (Costa 2 Azioni). Il tarrasque effettua un attacco di morso o usa Inghiottire.

Muoversi. Il tarrasque si muove fino a metà della sua velocità.

Verme Purpureo

I vermi purpurei sono giganteschi necrofagi che abitano nelle regioni più profonde del mondo, mangiando qualsiasi materiale organico incontrino. Sono noti per inghiottire le loro prede intere.

Mastodontica mostruosità, disallineato

FORZA 28 (+9)

DESTREZZA 7 (-2)

COSTITUZIONE 22 (+6)

INTELLIGENZA 1 (-5)

SAGGEZZA 8 (-1)

CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 18 (armatura naturale)

Punti Ferita 247 (15d20 + 90)

Velocità 15 m, scavo 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +11, Saggezza +4

Sensi vista cieca 9 m, senso tellurico 18 m, Percezione passiva 9

Lingue -

Sfida 15 (13.000 PE)

Scavatore di Tunnel. Il verme può scavare attraverso la roccia solida a metà della velocità di scavare e lascia un tunnel di 3 metri di diametro dietro di sé.

Azioni

Attacco Multiplo. Il verme effettua due attacchi: uno con il morso e uno con il pungiglione.

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

Colpisce: 22 (3d8 + 9) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Grande, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o venire inghiottito dal verme. Mentre è inghiottito, la creatura è accecata e intralciata, ha copertura totale contro gli attacchi e altri effetti provenienti dall'esterno del verme, e subisce 21 (6d6) danni da acido all'inizio di ciascun turno del verme.

Se il verme subisce 30 o più danni in un singolo turno da una creatura al suo interno, il verme deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 21 al termine del suo turno o vomitare tutte le creature inghiottite, che cadono prona in uno spazio entro 3 metri dal verme. Se il verme muore, una creatura inghiottita non risulta più intralciata da esso e può fuggire dal cadavere usando 6 metri di movimento, uscendo prona.

Pungiglione. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 3 m, una creatura.

Colpisce: 19 (3d6 + 9) danni perforanti, e il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 19, subendo 42 (12d6) danni da veleno se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

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 artiglieria.

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.

Abominevole Yeti

Enorme mostrosità, caotico malvagio

FORZA 24 (+7)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 22 (+6)

INTELLIGENZA 9 (-1)

SAGGEZZA 13 (+1)

CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 137 (11d12 + 66)

Velocità 12 m, scalata 12 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +5

Immunità al Danno freddo

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 15

Lingue Yeti

Sfida 9 (5.000 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 artiglieria.

Artiglio. Attacco con Arma da Mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (2d6 + 7) danni taglienti più 7 (2d6) 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 18 contro questa magia o subire 21 (6d6) 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.

Soffio di Freddo (Ricarica 6). Lo yeti esala un cono di aria gelida di 9 metri. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18, subendo 45 (10d8) danni da freddo se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Non Morti

I 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.

Artiglio Strisciante...	186
Banshee...	186
Cavaliere della Morte...	187
Fantasma...	188
Fuoco Fatuo...	188
Ghoul...	189
Lich...	190
Mummia...	193
Naga d'Ossa...	195
Ombra...	196
Revenant...	196
Scheletro...	197
Spettro...	198
Teschio Fiammeggiante...	198
Vampiro...	199
Wight...	201
Wraith...	201
Zombi...	202

Artiglio Strisciante

Gli artigli striscianti sono generati dalla negromanzia e spesso agiscono come guardie per i loro creatori.

Minuscola non morto, neutrale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 4 (-3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 2 (1d4)

Velocità 6 m, scalata 6 m

Immunità al Danno Veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, sfinimento

Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 10

Lingue comprende il Comune ma non può parlare

Sfida 0 (10 PE)

Controllo del Creatore. Gli artigli striscianti non possono essere controllati da incantesimi che controllano i non morti. Sono totalmente asserviti alla volontà del loro creatore, che può concentrarsi su di un artiglio a vista per comandare mentalmente ogni sua azione. Se l'artiglio non riceve ordini diretti dal suo creatore, segue l'ultimo comando ricevuto al meglio delle sue abilità.

I comandi impartiti all'artiglio strisciante devono essere semplici. Un artiglio non può ricevere il compito di trovare e uccidere una specifica persona, mentre il comando di uccidere tutte le creature all'interno di uno specifico locale è efficace. L'artiglio strisciante può facilmente girare chiavi e pomelli di porte, al fine di aprirli.

Immunità allo Scacciare. L'artiglio è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Natura Non Morta. Un artiglio strisciante non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

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

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni contundenti o taglienti (a scelta dell'artiglio).

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 Incorporato. 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.

Natura Non Morta. La banshee non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

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.

Cavaliere della Morte

Il cavaliere della morte è un guerriero scheletrico con indosso una terrificante armatura di piastre. Sotto l'elmo, si distingue il teschio del cavaliere con due maligne fonti di luce che rilucono nei bulbi oculari.

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 20 (+5)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 20 (+5)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 20 (armatura di piastre, scudo)
Punti Ferita 180 (19d8 + 95)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +9, Carisma +10
Immunità al Danno necrotico, veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, spaventato, sfinimento
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 13
Lingue Abissale, Comune
Sfida 17 (18.000 PE)

Incantesimi. Il cavaliere della morte è un incantatore di 19° livello. La sua abilità da incantatore è il Carisma (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 18, +10 a colpire con attacchi con incantesimo). Il cavaliere della morte ha preparati i seguenti incantesimi da paladino*:

1° livello (4 slot): *comandare, duello obbligato, punizione incandescente**

2° livello (3 slot): *arma magica, bloccare persona*

3° livello (3 slot): *arma elementale*, dissolvere magia*

4° livello (3 slot): *esilio, punizione sconvolgente**

5° livello (2 slot): *onda distruttiva** (necrotico)

* la lista degli incantesimi da paladino e gli incantesimi contrassegnati dall'asterisco sono descritti nelle *Regole Avanzate del Giocatore*. Sostituire altrimenti con incantesimi da chierico appropriati.

Immortalità fino alla Redenzione. Un cavaliere della morte può risorgere anche se è stato distrutto. Solo quando si sarà pentito della sua vita di corruzione o avrà trovato la redenzione potrà finalmente sfuggire alla sua condizione e morire davvero.

Incoraggiare Non Morti. A meno che il cavaliere della morte non sia inabile, lui e una creatura non morta di sua scelta entro 18 metri da esso hanno vantaggio ai tiri salvezza contro i privilegi che scacciano i non morti.

Natura Non Morta. Il cavaliere della morte non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il cavaliere della morte effettua tre attacchi con spada lunga.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +11 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (1d8 + 5) danni taglienti, o 10 (1d10 + 5) danni taglienti se usata con due mani, più 18 (4d8) danni necrotici.

Orbe di Fuoco Infernale (1/Giorno). Il cavaliere della morte scaglia una palla di fuoco che esplose in un punto che possa vedere entro 36 metri da lui. Ogni creatura in una sfera di 6 metri di raggio centrata su quel punto deve effettuare un tiro salvezza di Destrezza CD 18. La sfera si propaga oltre gli angoli. Una creatura subisce 35 (10d6) danni da fuoco e 35 (10d6) danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Reazioni

Parata. Il cavaliere della morte somma 6 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il cavaliere della morte deve poter vedere il suo attaccante e impugnare un'arma da mischia.

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, tagliente 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.

Natura Non Morta. Il fantasma non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

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

Azioni

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

Colpisce: 17 (4d6 + 3) danni necrotici.

Eterealtà. Il fantasma entra nel Piano Etereo dal Piano Materiale, o vice versa. È visibile sul Piano Materiale mentre è nel Confine 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, Saggiamente, 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 Saggiamente 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.

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; contundente, 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.

Natura Non Morta. Il fuoco fatuo non ha bisogno di aria, cibo o bevande.

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).

Ghoul (Ghul)

Con denti affilati come rasoi e artigli appuntiti, i ghoul 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 paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +2 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni perforanti.

Ghast

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 17 (+3)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13
Punti Ferita 36 (8d8)
Velocità 9 m
Resistenze al Danno necrotico
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, sfinimento
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Comune
Sfida 2 (450 PE)

Fetore. Qualsiasi creatura che inizi il suo turno entro 1,5 metri dal ghast deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare avvelenata fino all'inizio del suo prossimo turno. Se riesce il tiro salvezza, la creatura è immune al Fetore del ghast per le successive 24 ore.

Ribellione allo Scacciare. Il ghast e tutti i ghoul entro 9 metri da esso hanno vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Azioni

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

Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è una creatura, diversa da un non morto, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare paralizzata per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto se riesce il tiro salvezza.

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +3 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Lich

Un lich è un incantatore, che ha ottenuto l'immortalità attraverso la negromanzia trasformandosi in un non morto, ma ha conservato la propria volontà e i propri poteri magici. Durante questo processo, il lich perde la sua anima, che deve essere conservata in uno speciale recipiente chiamato filatterio. Distruggere il filatterio di un lich è l'unica maniera di uccidere questa creatura: la distruzione del suo corpo fisico, infatti, porterà semplicemente il lich a un processo di rin vigorimento, ovvero di creazione di un nuovo corpo dopo un determinato periodo di tempo.

Media non morto, qualsiasi allineamento malvagio

FORZA 11 (+0)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 20 (+5)

SAGGEZZA 14 (+2)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +10, Intelligenza +12, Saggezza +9

Resistenze al Danno freddo, fulmine, necrotico

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

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

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 19

Lingue Comune più altre cinque lingue

Sfida 21 (33.000 PE)

Incantesimi. Il lich è un incantatore di 18° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 20, +3 a colpire con attacchi da incantesimo). Il lich ha preparati i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *gioco di prestigio, mano del mago, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *individuare magia, onda di tuono, proiettile magico, scudo*

2° livello (3 slot): *freccia acida, immagine speculare, individuare pensieri, invisibilità*

3° livello (3 slot): *animare morti, controincantesimo, dissolvere magia, palla di fuoco*

4° livello (3 slot): *avvizzire, porta dimensionale*

5° livello (3 slot): *nube assassina, scrutare*

6° livello (1 slot): *disintegrare, globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *dito della morte, spostamento di piano*

8° livello (1 slot): *dominare mostri, parola del potere stordire*

9° livello (1 slot): *parola del potere uccidere*

Natura Non Morta. Il lich non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Resistenza allo Scacciare. Il lich ha vantaggio ai tiri salvezza contro gli effetti che scacciano i non morti.

Rinvigorimento. Se possiede un filatterio, il lich distrutto ottiene un nuovo corpo in 1d10 giorni, recuperando tutti i suoi punti ferita e ritornando in attività. Il nuovo corpo compare entro 1,5 metri dal filatterio.

Sacrifici di Anime. Un lich deve nutrire periodicamente il suo filatterio di anime per sostenere la magia che mantiene il suo corpo e la sua coscienza. Per farlo usa l'incantesimo *prigionia*. Invece di scegliere una delle normali opzioni dell'incantesimo, il lich lo impiega per intrappolare magicamente il corpo e l'anima del bersaglio all'interno del filatterio. Il filatterio deve trovarsi sullo stesso piano del lich, perché questo incantesimo funzioni. Il filatterio di un lich può contenere solo una creatura alla volta, e *dissolvere magia* eseguito come incantesimo di 9° livello sul filatterio libera qualsiasi creatura imprigionata al suo interno. Una creatura imprigionata nel filatterio per 24 ore viene consumata e distrutta, e dopodiché nulla salvo un intervento divino potrà riportarla in vita.

Un lich che dimentichi o non riesca a mantenere il suo corpo con le anime sacrificate inizia a cascare a pezzi, e potrebbe eventualmente trasformarsi in un semilich.

Azioni

Tocco Paralizzante. Attacco con Incantesimo da Mischia: +12 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 10 (3d6) danni da freddo. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18 o restare paralizzato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Azioni Leggendarie

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

Distruggere Vita (Costa 3 Azioni). Ogni creatura ad eccezione dei non morti entro 6 metri dal lich deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18 contro questa magia, subendo 21 (6d6) danni necrotici se fallisce il tiro salvezza, o la metà di questi danni se lo riesce.

Sguardo Spaventoso (Costa 2 Azioni). Il lich fissa il suo sguardo su di una creatura visibile entro 3 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 18 contro questa magia o restare spaventato per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo. Se il tiro salvezza del bersaglio è riuscito o l'effetto per lui ha termine, il bersaglio è immune allo sguardo del lich per le successive 24 ore.

Tocco Paralizzante (Costa 2 Azioni). Il lich usa il suo Tocco Paralizzante.

Trucchetto. Il lich esegue un trucchetto.

La Tana di un Lich

Un lich spesso infesta le dimore che amava in vita, siano esse torri solitarie, rovine infestate o accademie di magia nera. In alternativa, alcuni lich edificano tombe nascoste piene di potenti guardiani e trappole.

Tutto ciò che contiene la tana del lich ne riflette la mente acuta e l'astuzia maligna, compresa la magia e le trappole mondane che la difendono. Non morti, costrutti e demoni vincolati si nascondono tra le ombre, emergendo per distruggere chi osi disturbare l'operato del lich.

Un lich nella sua tana ha grado di sfida 22 (41.000 PE).

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il lich può effettuare un'azione da tana per /provocare uno dei seguenti effetti. Il lich non può usare lo stesso effetto due volte di fila:

- Il lich tira un d8 e recupera uno slot incantesimo di quel livello o inferiore. Se non ha speso slot incantesimo di quel livello o inferiore, non accade nulla.
- Il lich prende a bersaglio una creatura visibile entro 9 metri da esso. Una corda di crepitante energia negativa connette il lich al bersaglio. Ogni volta che il lich subisce danni, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 18. Se il tiro salvezza fallisce, il lich subisce la metà dei danni (arrotondare per difetto), e il bersaglio subisce i danni restanti. La connessione resta fino al conteggio di iniziativa 20 del round successivo o se il lich o il suo bersaglio non si trovano più nella tana del lich.
- Il lich richiama lo spirito delle creature morte nella sua tana. Queste apparizioni si materializzano e attaccano una creatura visibile al lich entro 18 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 18, subendo 52 (15d6) danni necrotici in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo. Poi le apparizioni svaniscono.

Semilich

Il semilich è un teschio che contiene solo un frammento della malevola forza vitale di un lich – sufficiente perché se disturbati, i resti della creatura si animino e assumano una forma spettrale.

Minuscola non morto, neutrale malvagio

FORZA 1 (-5)

DESTREZZA 20 (+5)

COSTITUZIONE 10 (+0)

INTELLIGENZA 20 (+5)

SAGGEZZA 17 (+3)

CARISMA 20 (+5)

Classe Armatura 20 (armatura naturale)

Punti Ferita 80 (20d4)

Velocità 0 m, volo 9 m (fluttua)

Tiri Salvezza Costituzione +6, Intelligenza +11, Saggezza +9, Carisma +11

Resistenze al Danno contundente, perforante e tagliente di armi magiche

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

Immunità alle Condizioni affascinato, assordato, avvelenato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, spaventato, stordito

Sensi vera vista 36 m, Percezione passiva 13

Lingue -

Sfida 18 (20.000 PE)

Esistenza Persistente. Anche dopo essere stato ridotto alla condizione di semilich, il filatterio del lich sopravvive. Finché il filatterio resta intatto, il semilich non può essere permanentemente distrutto. Il suo teschio si riforma in 1d10 giorni, ripristinando la creatura alla sua orribile condizione. Se mantiene la presenza di spirito per farlo, il semilich può rivendicare il suo antico potere nutrendo il suo filatterio di una sola anima. Far questo ripristina il semilich alla forma di lich, riformandone il corpo.

Evitare. Se il semilich è vittima di un effetto che gli permette di effettuare un tiro salvezza per dimezzare i danni, non subisce danni se riesce il tiro salvezza, e solo la metà dei danni se lo fallisce.

Immunità allo Scacciare. Il semilich è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Natura Non Morta. Il semilich non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno. Così potente è la volontà di sopravvivere del semilich che possiede sempre il numero massimo di punti ferita per i suoi Dadi Ferita, invece che i punti ferita medi.

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

Azioni

Ululato (Ricarica 5-6). Il semilich emette un ululato capace di far gelare il sangue nelle vene. Ogni creatura entro 9 metri dal semilich e che possa udire l'ululato deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o scende a 0 punti ferita. Se il tiro salvezza riesce, la creatura è spaventata fino al termine del suo prossimo turno.

Risucchio di Vita. Il semilich può prendere a bersaglio fino a tre creature entro 3 metri da esso e che possa vedere. Ciascun bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 19 o subire 21 (6d6) danni necrotici, e il semilich recupera punti ferita pari al danno totale inflitto ai bersagli.

Azioni Leggendarie

Il semilich 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 semilich recupera le azioni leggendarie spese all'inizio del proprio turno.

Maledizione Abietta (Costa 3 Azioni). Il semilich prende a bersaglio una creatura che può vedere e si trova entro 9 metri da lui. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 15 o subire una maledizione magica. Fino al termine della maledizione, il bersaglio ha svantaggio ai tiri di attacco e ai tiri salvezza. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, ponendo termine alla maledizione se riesce il tiro salvezza.

Nube di Polvere. Il semilich fa ruotare magicamente i suoi resti impolverati. Ogni creatura entro 3 metri dal semilich, anche se dietro un angolo, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o restare accecata fino al termine del prossimo turno del semilich. Una creatura che riesce il tiro salvezza è immune a questo effetto fino al termine del prossimo turno del semilich.

Risucchio di Energia (Costa 2 Azioni). Ogni creatura entro 9 metri dal semilich deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 15. Se fallisce il tiro salvezza, i punti ferita massimi della creatura sono ridotti di 10 (3d6). Se i punti ferita massimi della creatura vengono ridotti a 0 da questo effetto, la creatura muore. I punti ferita massimi di una creatura possono essere ripristinati da un incantesimo *ripristino superiore* o simile magia.

Volo. Il semilich può volare per metà della sua velocità di volo.

La Tana di un Semilich

Un semilich nasconde i suoi resti terreni e tesori in una tomba labirintica protetta da mostri e trappole. Al centro del labirinto riposa il teschio del semilich e la polvere delle sue altre ossa.

Nella sua cripta, il semilich ha accesso ad azioni da tana e ulteriori impieghi per le sue azioni leggendarie. Tutta la sua tana, inoltre, possiede dei tratti unici. Un semilich nella sua tana ha grado di sfida 20 (24.500 PE).

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), il semilich tira un d20. Se ottiene un risultato di 11 o superiore, il semilich effettua un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti. Non può usare lo stesso effetto due volte di fila:

- Per un momento, la tomba trema violentemente. Ogni creatura sul pavimento della tomba deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 19 o cadere prona.
- Il semilich prende a bersaglio una creatura entro 18 metri da lui e che può vedere. Un *campo anti magia* riempie lo spazio del bersaglio, muovendosi con esso fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Il semilich sceglie quali creature prendere a bersaglio tra tutte quelle che può vedere e si trovano entro 9 metri da lui. Nessun bersaglio può recuperare punti ferita fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.

Tratti della Tana

La tomba del semilich può presentare uno o tutti i seguenti effetti:

- La prima volta che una creatura non malvagia entra nell'area della tomba, la creatura subisce 16 (3d10) danni necrotici.
- I mostri all'interno della tomba hanno vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinati o spaventati, e contro i privilegi che scacciano i non morti.
- La tomba è tutelata contro il viaggio magico di creature non ha autorizzate dal semilich. Queste creature non possono teletrasportarsi dentro o fuori da l'area della tomba o usare il viaggio planare per entrarvi o uscirvi. Gli effetti che permettono il teletrasporto o il viaggio planare funzionano all'interno della tomba, purchè non vengano usati per lasciarla o entrare nell'area della tomba.

Se il semilich viene distrutto, questi effetti svaniscono nel corso di 10 giorni.

Semilich Superiore

La trasformazione in semilich, effettuata come scelta cosciente, diventa un passo verso un'ulteriore evoluzione di questo non morto. Il lich si prepara alla sua trasformazione in semilich, disponendo delle gemme incantate nei bulbi oculari e nei denti del teschio. Ciascuna di queste gemme dell'anima possiedono il potere di catturare le anime di cui il filatterio del lich si nutre. Costoro abbandonano il proprio corpo fisico, e accettano che questo si dissolva in polvere, mentre il proprio spirito viaggia tra i piani come coscienza priva di corpo. Se il teschio che rappresenta le loro ultime vestigia fisiche venisse mai disturbato, le gemme che lo circondano e che sono state preparate con uno speciale rituale catturerebbero l'anima degli insolenti profanatori di tombe, trasferendole magicamente nel filatterio del lich. I lich che seguono questa pratica credono che liberandosi del proprio corpo, possano proseguire la loro cerca di potere. Questi semilich hanno grado di sfida 21 (33.000 PE) o 23 (50.000 PE) nella propria tana, e ottengono la seguente possibilità di azione.

Intrappolare l'Anima. Il semilich prende a bersaglio una creatura entro 9 metri da lui e che possa vedere. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Carisma CD 19. Se fallisce il tiro salvezza, l'anima del bersaglio viene intrappolata magicamente all'interno delle gemme del semilich. Mentre l'anima è intrappolata, il corpo del bersaglio e tutto l'equipaggiamento che sta trasportando cessa di esistere. Se riesce il tiro salvezza, il bersaglio subisce 24 (7d6) danni necrotici e, se questo danno riduce il bersaglio a 0 punti ferita, la sua anima viene intrappolata come se avesse fallito il tiro salvezza. Un'anima intrappolata in una gemma per 24 ore, viene divorata e cessa di esistere.

Se il semilich scende a 0 punti ferita, viene distrutto e si trasforma in polvere, lasciando dietro di sé solo le gemme. Frantumare una gemma libera l'anima che vi è intrappolata, allorché il corpo del bersaglio si riformerà nello spazio non occupato più vicino alla gemma e nelle medesime condizioni di quando è stato intrappolato.

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, sfinimento, spaventato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 3 (700 PE)

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

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.

Mummia Sovrana

Sotto le indicazioni dei sacerdoti più potenti, il rituale che crea una mummia può essere potenziato. La mummia sovrana che rinasce tramite questo rituale mantiene i ricordi e la personalità della sua precedente esistenza, e gode di una resilienza soprannaturale.

Media non morto, legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 18 (+4)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 17 (armatura naturale)

Punti Ferita 97 (13d8 + 39)

Velocità 6 m

Tiri Salvezza Costituzione +8, Intelligenza +5, Saggezza +9, Carisma +8

Qualifiche Religione +5, Storia +5

Vulnerabilità al Danno fuoco

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

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

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 15 (13.000 PE)

Cuore della Mummia Sovrana. Come parte del rituale che crea una mummia sovrana, il cuore e le viscere della creatura vengono rimossi dal cadavere e piazzati all'interno di contenitori sigillati. Questi contenitori sono di solito fatti in pietra o ceramica, incisi o dipinti con geroglifici religiosi.

Finché il suo cuore avvizzito rimane intatto, la mummia sovrana non può essere permanentemente distrutta. Quando scende a 0 punti ferita, la mummia sovrana si riduce in polvere e si riforma a piena forza 24 ore più tardi, riemergendo dalla polvere in prossimità della giara sigillata che contiene il suo cuore. Una mummia sovrana può essere distrutta o impedita dal riformarsi riducendone il cuore in cenere. Per questo motivo, la mummia sovrana di solito tiene il cuore e le viscere nascoste all'interno di una tomba nascosta.

Il cuore della mummia sovrana ha CA 5, 25 punti ferita e immunità a tutti i danni eccetto il fuoco.

Incantesimi. La mummia è un incantatore di 10° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 a colpire con attacchi da incantesimo). La mummia ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata*, *taumaturgia*
1° livello (4 slot): *comandare*, *saetta guida*, *scudo della fede*
2° livello (3 slot): *arma spirituale*, *bloccare persona*, *silenzio*
3° livello (3 slot): *animare morti*, *dissolvere magia*
4° livello (3 slot): *divinazione*, *guardiano della fede*
5° livello (2 slot): *contagio*, *piaga degli insetti*
6° livello (1 slot): *nuocere*

Natura Non Morta. Un mummia non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Resistenza alla Magia. La mummia sovrana ha vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi o altri effetti magici.

Rinvigorismento. Una mummia sovrana forma un nuovo corpo entro 24 ore se il suo cuore resta intatto, recuperando tutti i punti ferita e potendo agire nuovamente. Il nuovo corpo compare entro 1,5 metri dal cuore della mummia sovrana.

Azioni

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: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.

Colpisce: 14 (3d6 + 4) danni contundenti più 21 (6d6) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o venire maledetto dalla putrefazione della mummia. Il bersaglio maledetto non può recuperare punti ferita, e i suoi punti ferita massimi diminuiscono di 10 (3d6) ogni 24 ore di durata della maledizione. Se la maledizione riduce i punti ferita massimi del bersaglio a 0, il bersaglio muore, e il suo corpo si tramuta in polvere. La maledizione dura finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovere maledizione* o altra magia.

Occhiata Temibile. La mummia prende a bersaglio una creatura che possa vedere e si trovi entro 18 metri da lei. Se il bersaglio può vedere la mummia, deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 16 contro questa magia o restare spaventato fino al termine del prossimo turno della mummia. Se il bersaglio fallisce il tiro salvezza di 5 o più, è anche paralizzato per la stessa durata. Un bersaglio che riesca il tiro salvezza è immune all'Occhiata Terribile di tutte le mummie (ma non delle mummie sovrane) per le successive 24 ore.

Azioni Leggendarie

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

Attaccare. La mummia sovrana effettua un attacco con il pugno putrefacente o usa la sua Occhiata Temibile.

Incanalare Energia Negativa (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può scatenare magicamente l'energia negativa. Le creature entro 18 metri dalla mummia sovrana, comprese quelle dietro barriere o angoli, non possono recuperare punti ferita fino al termine del prossimo turno della mummia sovrana.

Parola Blasfema (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana pronuncia una parola blasfema. Ciascuna creatura, esclusi i non morti, entro 3 metri dalla mummia sovrana e che possa udire questa frase magica deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o restare stordita fino al termine del prossimo turno della mummia sovrana.

Polvere Accecante. Polvere e sabbia accecanti turbinano magicamente intorno alla mummia sovrana. Ogni creatura entro 1,5 metri dalla mummia sovrana deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 16 o restare accecata fino al termine del prossimo turno della creatura.

Turbine di Sabbia (Costa 2 Azioni). La mummia sovrana può trasformarsi magicamente in un turbine di sabbia, muovendosi di massimo 18 metri, e tornando poi alla sua forma normale. Mentre è in forma di turbine, la mummia sovrana è immune a tutti i danni, e non può essere afferrata, pietrificata, gettata prona, intralciata o stordita. L'equipaggiamento indossato o trasportato dalla mummia sovrana rimane in suo possesso.

La Tana di una Mummia Sovrana

Una mummia sovrana controlla un antico tempio o tomba difesi da non morti inferiori e ricolmi di trappole. Nascosto in questo tempio si trova il sarcofago all'interno del quale la mummia cela i suoi più grandi tesori.

Una mummia sovrana nella sua tana ha grado di sfida 16 (15.000 PE).

Azioni da Tana

Al conteggio di iniziativa 20 (perdendo i pareggi di iniziativa), la mummia sovrana effettua un'azione da tana per provocare uno dei seguenti effetti. Non può usare lo stesso effetto due volte di fila:

- Ogni creatura non morta all'interno della tana può determinare esattamente la posizione di ciascuna creatura vivente entro 36 metri fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Ciascun non morto nella tana ha vantaggio ai tiri salvezza contro effetti che scacciano non morti fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round.
- Fino al conteggio di iniziativa 20 del prossimo round, qualsiasi creatura che non sia un non morto che cerchi di eseguire un incantesimo di 4° livello o più basso nella tana della mummia sovrana è afflitta da un dolore atroce. La creatura può scegliere un'altra azione, ma se tenta di eseguire l'incantesimo, deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 16. Se fallisce il tiro salvezza, subisce 1d6 danni necrotici per livello dell'incantesimo, e l'incantesimo non ha effetto e viene sprecato.

Effetti Regionali

Il tempio o la tomba della mummia sovrana viene mutata in uno di questi modi dall'oscura presenza della creatura:

- Quando viene portato all'interno della tana il cibo marcisce immediatamente e l'acqua evapora. Le altre bevande non magiche scadono: il vino diventa aceto, ad esempio.
- Gli incantesimi di divinazione eseguiti all'interno della tana da creature che non siano la mummia sovrana hanno una probabilità del 25% di fornire risultati fuorvianti, come determinato dall'Arbitro. Se un incantesimo di divinazione ha già una probabilità di fallire o diventare inaffidabile quando eseguito più volte, quella probabilità aumenta del 25%.
- Una creatura che sottragga un tesoro dalla tana è maledetta finché il tesoro non viene riconsegnato. Il bersaglio maledetto ha svantaggio a tutti i tiri salvezza. La maledizione resta finché non viene rimossa dall'incantesimo *rimuovere maledizione* o simile effetto.

Se la mummia sovrana viene distrutta, questi effetti regionali terminano immediatamente.

Naga d'Ossa

Frutto della magia nera operata dai serpentoidi per riportare in vita un naga come un servitore scheletrico non morto, i naga d'ossa conservano solo alcuni degli incantesimi che conoscevano in vita.

Grande non morto, legale malvagio

FORZA 15 (+2)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 15 (+2)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 15 (pezzi di armatura)

Punti Ferita 59 (9d10 + 9)

Velocità 9 m

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue Comune più un'altra lingua

Sfida 4 (1.100 PE)

Incantesimi. Il naga è un incantatore di 5° livello (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 a colpire con attacchi da incantesimo) che ha bisogno solo di componenti verbali per eseguire i suoi incantesimi.

Se il naga era in vita un naga guardiano, la sua abilità da incantatore è la Saggezza, e ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata, riparare, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *comandare, scudo della fede*

2° livello (3 slot): *bloccare persona, calmare emozioni*

3° livello (2 slot): *scagliare maledizione*

Se il naga era in vita un naga spirituale, la sua abilità da incantatore è l'Intelligenza, e ha preparati i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano del mago, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *affascinare persona, sonno*

2° livello (3 slot): *bloccare persona, individuare pensieri*

3° livello (2 slot): *saetta fulminante*

Natura Non Morta. Il naga non ha bisogno di aria, cibo, bevande o di dormire.

Azioni

Morso. *Attacco con Arma da Mischia:* +5 a colpire, portata 3 m, una creatura.

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

Ombra

La malvagia ombra si muove lungo il confine tra il buio delle tenebre e la dura verità della luce. L'ombra preferisce infestare le rovine che la civiltà si lascia alle spalle, dove dà la caccia alle creature viventi tanto sciocche da incappare nel suo territorio. L'ombra è un orribile non morto, e come tale non ha scopi o motivazioni apparenti oltre a risucchiare forza vitale e vitalità dagli esseri viventi.

Media non morto, caotico malvagio

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 16 (3d8 + 3)

Velocità 12 m

Qualifiche Furtività +4 (+6 a luce fioca o oscurità)

Vulnerabilità al Danno radiante

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

Immunità al Danno necrotico, veleno

Immunità alle Condizioni afferrato, avvelenato, intralciato, paralizzato, pietrificato, prono, sfinimento, spaventato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Amorfo. L'ombra può muoversi attraverso uno spazio stretto fino a 2,5 centimetri senza stringersi.

Debolezza alla Luce del Sole. Mentre si trova alla luce del sole, l'ombra ha svantaggio ai tiri di attacco, le prove di abilità e i tiri salvezza.

Furtività d'Ombra. Quando si trova a luce fioca o all'oscurità, l'ombra può effettuare l'azione Nascondersi come azione bonus.

Natura Non Morta. Un'ombra non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Risucchio di Forza. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni necrotici, e il punteggio di Forza del bersaglio viene ridotto di 1d4. Il bersaglio muore se ciò riduce la sua Forza a 0. Altrimenti, la riduzione resta finché il bersaglio termina un riposo breve o lungo.

Se un umanoide non malvagio muore a causa di questo attacco, entro 1d4 ore dal suo cadavere si animerà una nuova ombra.

Revenant

Un revenant si forma dall'anima di un mortale che è andato incontro ad una fine crudele e immeritata. Egli torna al mondo dei vivi per cercare di vendicarsi contro coloro che gli hanno arrecato torto.

Media non morto, neutrale

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 136 (16d8 + 64)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Forza +7, Costituzione +7, Saggezza +6, Carisma +7

Resistenze al Danno necrotico, psichico

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni affascinato, avvelenato, paralizzato, sfinimento, spaventato, stordito

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 13

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)

Cacciatore Vendicativo. Il revenant conosce la distanza e la direzione di qualsiasi creatura contro cui cerchi vendetta, anche se la creatura e il revenant si trovano su piani di esistenza diversi. Se la creatura a cui il revenant sta dando la caccia muore, il revenant lo apprende immediatamente.

Immunità allo Scacciare. Il revenant è immune agli effetti che scacciano i non morti.

Natura Non Morta. Il revenant non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Rigenerazione. Il revenant recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il revenant subisce danni da fuoco o radianti, all'inizio del turno successivo del revenant questo tratto non funziona. Il corpo del revenant è distrutto solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.

Rinvigorimento. Quando il corpo del revenant viene distrutto, la sua anima resta nel mondo mortale. Dopo 24 ore, l'anima occupa e anima un altro cadavere sullo stesso piano di esistenza e recupera tutti i suoi punti ferita. Mentre l'anima è priva di corpo, un incantesimo *desiderio* può essere impiegato per obbligare l'anima a recarsi nell'aldilà e non fare più ritorno.

Azioni

Attacco Multiplo. Il revenant effettua due attacchi di pugno.

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

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura contro cui il revenant ha giurato vendetta, il bersaglio subisce 14 (4d6) danni contundenti aggiuntivi. Invece di infliggere danni, il revenant può afferrare il bersaglio (CD 14 per fuggire) purché il bersaglio sia di taglia Grande o inferiore.

Occhiata Vendicativa. Il revenant prende a bersaglio una creatura visibile entro 9 metri da esso e contro la quale abbia giurato vendetta. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 15. Se lo fallisce, il bersaglio è paralizzato finché il revenant non gli infligge danni, o fino al termine del prossimo turno del revenant. Quando la paralisi termina, il bersaglio è spaventato dal revenant per 1 minuto. Il bersaglio spaventato può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, con svantaggio se può vedere il revenant, ponendo fine alla sua condizione spaventato se lo riesce.

Scheletro

Gli scheletri sono ossa di morti animate, portate alla non vita da magie sacrileghe. Per la maggior parte, gli scheletri sono automi privi di volontà, ma possiedono un'astuzia malvagia concessa loro dall'energia che li anima: un'astuzia che permette loro di portare armi ed indossare armature.

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)

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

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

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

Scheletro di Cavallo da Guerra

Grande non morto, legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 2 (-4)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 13 (pezzi di bardatura)
Punti Ferita 22 (3d10 + 6)
Velocità 18 m
Vulnerabilità al Danno contundente
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

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

Scheletro di Minotauro

Grande non morto, legale malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 67 (9d10 + 18)
Velocità 12 m
Vulnerabilità al Danno contundente
Immunità al Danno veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato, sfinimento
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue comprende l'Abissale ma non può parlare
Sfida 2 (450 PE)

Carica. Se lo scheletro si muove di almeno 3 metri in linea retta verso il bersaglio e poi lo colpisce con un attacco di incornata durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 9 (2d8) danni perforanti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o venire spinto di 3 metri indietro e cadere prono.

Natura Non Morta. Lo scheletro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

Azioni

Ascia Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 17 (2d12 + 4) danni taglianti.

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

Spettro

Gli spettri sono non morti malvagi che odiano la luce del sole e gli esseri viventi. Per la maggior parte sono ciò che rimane di umani malvagi che, a causa della loro rabbia, sono incapaci di raggiungere l'aldilà. Come i fantasmi, gli spettri infestano i luoghi dove sono morti, cercando di trascinare gli altri nel solitario abisso della non morte.

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 (fluttua)

Resistenze al Danno acido, freddo, fulmine, fuoco, tuono; contudente, 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.

Natura Non Morta. Lo spettro non necessita aria, cibo, bevande o sonno.

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.

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.

Minuscolo 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)

Abilità 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:

Trucchetti (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*

Natura Non Morta. Il teschio fiammeggiante non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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.

Vampiro

I vampiri sono creature umanoidi non morte che si nutrono del sangue dei viventi. Hanno un aspetto molto simile a quando erano in vita, diventando spesso più attraenti, sebbene alcuni appaiano invece rigidi e ferini.

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.

Natura Non Morta. Il vampiro non ha bisogno di aria.

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

Rigenerazione. Il vampiro recupera 20 punti ferita all'inizio del suo turno se possiede almeno 1 punto ferita e non è esposto alla luce del sole o l'acqua corrente. Se il vampiro subisce danno radiante o danno dall'acqua sacra, questo tratto non funziona all'inizio del prossimo turno del vampiro.

Scalare come Ragno. Il vampiro può scalare superfici difficili, compreso lo stare a testa in giù sul soffitto, senza bisogno di effettuare una prova di abilità.

Azioni

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

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 82 (11d8 + 33)

Velocità 9 m

FORZA 16 (+3)

DESTREZZA 16 (+3)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 11 (+0)

SAGGEZZA 10 (+0)

CARISMA 12 (+1)

Tiri Salvezza Destrezza +6, Saggezza +3

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.

Natura Non Morta. Il vampiro non ha bisogno di aria.

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.

PERSONAGGI DEI GIOCATORI VAMPIRI

Le statistiche di gioco di un personaggio dei giocatori trasformato in una progenie vampirica e poi in un vampiro non cambiano, eccetto per i punteggi di Forza, Destrezza e Costituzione che diventano 18 se non sono già più alti. Inoltre il personaggio ottiene le resistenze al danno, la visione al buio, i tratti e le azioni del vampiro. I tiri di attacco e di danno degli attacchi del vampiro sono basati sulla Forza. La CD del tiro salvezza di Affascinare è 8 + il bonus di competenza del vampiro + il modificatore di Carisma del vampiro. L'allineamento del personaggio diventa legale malvagio, e l'Arbitro potrebbe assumere il controllo del personaggio fino a quando la sua condizione di vampiro non viene annullata dall'incantesimo *desiderio* o il personaggio viene ucciso e riportato in vita.

VARIANTI: VAMPIRI COMBATTENTI E INCANTATORI

Alcuni vampiri hanno ricevuto un addestramento alle armi e hanno esperienza sul campo di battaglia. Un **vampiro combattente** indossa un'armatura a piastre (CA 18) e impugna una spada grande, possiede grado di sfida 15 (13.000 PE) e le seguenti opzioni di azione aggiuntive:

Attacco Multiplo. Il vampiro effettua due attacchi con la spada grande.

Spada Grande. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni taglienti.

Alcuni vampiri praticano le arti arcane. Un **vampiro incantatore** ha un grado di sfida 15 (13.000 PE) e il seguente tratto:

Incantesimi. Il vampiro è un incantatore di 9° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 16, +8 a colpire con attacchi con incantesimo). Il vampiro ha preparati i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *gioco di prestigio, mano del mago, raggio di gelo*

1° livello (4 slot): *comprendere lingue, nube di nebbia, sonno*

2° livello (3 slot): *folata di vento, immagine speculare, individuare pensieri*

3° livello (3 slot): *animare morti, anti individuazione, scagliare maledizione*

4° livello (3 slot): *avvizzire, invisibilità superiore*

5° livello (1 slot): *dominare persona*

Wight

I wight (pronuncia waIt) sono umanoidi non morti intelligenti che sembrano cadaveri in armatura. Non soffrono mai della fatica nel perseguire l'obiettivo di perpetrare la loro eterna guerra contro i viventi.

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 argentati

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)

Natura Non Morta. Il wight non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Azioni

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

Riscuocere 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.

Wraith

I wraith sono creature nate dal male e dall'oscurità. Detestano la luce e le creature viventi, avendo perduto la maggior parte del legame con la loro vita precedente.

Media non morto, neutrale malvagio

FORZA 6 (-2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 67 (9d8 + 27)

Velocità 0 m, volo 18 m (fluttua)

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

Immunità al Danno necrotico, veleno

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

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 12

Lingue le lingue che conosceva in vita

Sfida 5 (1.800 PE)

Movimento Incorporeo. Il wraith può attraversare creature e oggetti come fossero terreno difficile. Subisce 5 (1d10) danni da forza se termina il proprio turno all'interno di un oggetto.

Natura Non Morta. Il wraith non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

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

Azioni

Riscuocere Vita. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 21 (4d8 + 3) danni necrotici. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o vedere i suoi punti ferita massimi ridotti di un ammontare pari al danno subito. Questa riduzione perdura finché il bersaglio non ha terminato un riposo lungo. Il bersaglio muore se l'effetto riduce i suoi punti ferita massimi a 0.

Creare Spettro. Il wraith prende a bersaglio un umanoide entro 3 metri da esso e che sia morto da non più di 1 minuto e per cause violente. Lo spirito del bersaglio si anima come spettro nello spazio del suo cadavere e nello spazio più vicino non occupato. Lo spettro è sotto il controllo del wraith. Il wraith non può tenere più di sette spettri alla volta sotto il suo controllo.

Zombi

Gli zombi sono 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)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 punti ferita, lo zombi deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia radiante o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

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

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

Zombi Ogre

Grande non morto, neutrale malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 6 (-2)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 3 (-4)
SAGGEZZA 6 (-2)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 8

Punti Ferita 85 (9d10 + 36)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Saggezza +0

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 8

Lingue comprende Comune e Gigante ma non può parlare

Sfida 2 (450 PE)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 punti ferita, lo zombi deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia radiante o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

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

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

Zombi Osservatore

Grande non morto, neutrale malvagio

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

Classe Armatura 15 (armatura naturale)

Punti Ferita 93 (11d10 + 33)

Velocità 0 m, volo 6 m (fluttua)

Tiri Salvezza Saggezza +2

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni avvelenato, prono

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9

Lingue comprende Parlata delle Profondità e Sottocomune ma non può parlare

Sfida 5 (1.850 PE)

Natura Non Morta. Lo zombi non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

Tempra dei Non Morti. Se il danno riduce lo zombi a 0 punti ferita, lo zombi deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 5 + il danno subito, a meno che il danno non sia radiante o un colpo critico. Se riesce, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.

Azioni

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

Colpisce: 14 (4d6) danni perforanti.

Raggi Oculari. Lo zombi spara uno dei seguenti raggi oculari magici magici a caso (ritirare i duplicati), scegliendo un bersaglio entro 18 metri da esso e che possa vedere:

1. **Raggio Paralizzante.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o restare paralizzata 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.
2. **Raggio di Paura.** La creatura bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza CD 14 o restare spaventata 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 Debilitazione.** La creatura bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Costituzione CD 14, subendo 36 (8d8) danni necrotici in caso di fallimento, o la metà di questi danni in caso di successo.
4. **Raggio di Disintegrazione.** Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Destrezza CD 14 o subire 45 (10d8) danni da forza. Se questo danno riduce la creatura a 0 punti ferita, il suo corpo si trasforma in una pila di sottile polvere grigia.
Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Grande o inferiore, viene disintegrato senza effettuare tiro salvezza. Se il bersaglio è un oggetto non magico o una creazione di forza magica di taglia Enorme o superiore, questo raggio ne disintegra un cubo di 3 metri di spigolo.

Piante

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.

Avvizziti...	204
Fungo Stridente...	205
Fungo Violetto...	205
Pianta Risvegliata...	205
Spora Esplosiva...	206
Tumulo Ambulante...	206
Uomo Albero...	207
Uomo Fungo...	207

Avvizziti

Gli avvizziti sono piante risvegliate, in grado di sradicarsi da solo dal terreno e muoversi. I suoi rami e viticci si piegano a formare un corpo dall'aspetto umanoide con testa e arti.

Rametto Avvizzito

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 l'avvizzito 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.

Spina Avvizzita

Media pianta, neutrale malvagio

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

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
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 1/4 (50 PE)

Azioni

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

Spine. Attacco con Arma a Gittata: +3 a colpire, gittata 9/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (2d6 + 1) danni perforanti.

Viticcio Avvizzito

Media pianta, neutrale malvagio

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 5 (-3)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 3 (-4)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 26 (4d8 + 8)
Velocità 3 m
Qualifiche Furtività +1
Immunità alle Condizioni accecato, assordato
Sensi vista cieca 18 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 10
Lingue Comune
Sfida 1/2 (100 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'avvizzito rimane immobile, è indistinguibile da un qualsiasi ammasso di rampicanti

Azioni

Stritolare. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni contundenti, e se la creatura è di taglia Grande o inferiore è afferrata (CD 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e l'avvizzito non può stritolare un altro bersaglio.

Piante Impiglianti (Ricarica 5-6). In un raggio di 4,5 metri intorno all'avvizzito spuntano radici e rampicanti capaci di afferrare, i quali moriranno dopo 1 minuto. Per la durata, l'area è terreno difficile per tutte le creature che non siano piante. Inoltre, ogni creatura scelta dall'avvizzito e che si trovi nell'area quando compaiono le piante, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 12 o restare intralciato. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza CD 12, liberando se stessa o un'altra creatura impigliata, e che si trova a portata, in caso di successo.

Fungo Stridente

Un fungo stridente è un fungo di dimensioni umane che emette un urlo perforante per allontanare le creature che lo disturbano.

Media pianta, disallineato

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

Classe Armatura 5
Punti Ferita 13 (3d8)
Velocità 0 m
Immunità alle Condizioni accecato, assordato, spaventato
Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 6
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

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

Azioni

Strillo. Quando una luce intensa o una creatura si trova entro 9 metri dal fungo stridente, esso emette un strillo udibile fino a 90 metri di distanza. Il fungo stridente continua a strillare finché la fonte del disturbo non si è portata fuori gittata e per altri 1d4 turni successivi.

Fungo Violetto

Il fungo violetto 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.

Pianta Risvegliata

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.

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.

Spora Esplosiva

Le prime spore esplosive si ritiene siano state generate da osservatori morti, i cui resti decomposti sono stati infestati da un fugo parassita tramite una qualche aberrante magia. Da tempo divenuti un tipo di creatura vegetale unico, le spore esplosive crescono rapidamente e di propria sponte senza bisogno di cadaveri, creando una parodia dall'aspetto malevolo di uno degli abitanti più temuti del Sottosuolo.

Grande pianta, disallineato

FORZA 5 (-3)

DESTREZZA 1 (-5)

COSTITUZIONE 3 (-4)

INTELLIGENZA 1 (-5)

SAGGEZZA 1 (-5)

CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 5

Punti Ferita 1 (1d10 - 4)

Velocità 0 m, volo 0 m (fluttua)

Immunità al Danno veleno

Immunità alle Condizioni accecato, assordato, avvelenato, paralizzato, prono, spaventato

Sensi vista cieca 9 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 5

Lingue -

Sfida 1/2 (100 PE)

Scoppio Mortale. La spora esplosiva esplode quando scende a 0 punti ferita. Ogni creatura entro 6 metri da essa deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 15 o subire 10 (3d6) danni da veleno e restare infetta da una malattia. Le creature immuni alla condizione avvelenato sono immuni anche a questa malattia. Le spore invadono il sistema di una creatura infetta, uccidendo la creatura in un numero di ore pari a 1d12 + il punteggio di Costituzione della creatura, a meno che la malattia non venga rimossa. Entro la metà di quel tempo, la creatura diventa avvelenata per il resto della durata dell'effetto. Dopo la morte della creatura, da essa spuntano 2d4 spore esplosive Minuscole che crescono a piena taglia in 7 giorni.

Somiglianza Inquietante. La spora esplosiva assomiglia ad un osservatore. Una creatura che veda la spora esplosiva può distinguerne la vera natura riuscendo una prova di Intelligenza (Natura) CD 15.

Azioni

Contatto. *Attacco con Arma da Mischia:* +0 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.

Colpisce: 1 danno da veleno, e la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 10 o restare infetta dalla malattia descritta nel tratto Scoppio Mortale.

Tumulo Ambulante

I tumuli ambulante 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, sfinimento

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 camminante 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 Albero

Gli uomini albero, detti anche ent, sono guardiani delle foreste ed ambasciatori degli alberi. Antichi quanto le foreste stesse, si vedono come genitori e pastori piuttosto che giardinieri: sono lenti e metodici, ma terrificanti quando costretti a combattere per difendere il loro gregge. Anche se raramente cercano la compagnia delle razze dalla vita breve ed hanno un'innata sfiducia verso i cambiamenti, mostrano tolleranza verso chi desidera imparare dai loro lunghi, lenti monologhi, specialmente coloro nei cui occhi leggono il desiderio di proteggere le regioni selvagge. Contro coloro che minacciano le loro foreste, specialmente i boscaioli che raccolgono legna o coloro che vorrebbero disboscare una foresta per costruire una strada o un forte, la rabbia degli uomini albero si scatena rapida e devastante. Sono in grado di demolire ciò che gli altri costruiscono: un tratto che li aiuta durante i loro accessi di rabbia.

Enorme pianta, caotico buono

FORZA 23 (+6)
DESTREZZA 8 (-1)
COSTITUZIONE 21 (+5)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 16 (+3)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 16 (armatura naturale)
Punti Ferita 138 (12d12 + 60)
Velocità 9 m
Resistenze al Danno contundente, perforante
Vulnerabilità al Danno fuoco
Sensi Percezione passiva 13
Lingue Comune, Druidico, Elfico, Silvano
Sfida 9 (5.000 PE)

Falso Aspetto. Mentre l'uomo albero rimane immobile, è indistinguibile da un normale albero.

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'uomo albero effettua due attacchi di schianto.

Schianto. Attacco con Arma da Mischia: +10 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 16 (3d6 + 6) danni contundenti.

Sasso. Attacco con Arma a Gittata: +10 a colpire, gittata 18/54 m, un bersaglio.
Colpisce: 28 (4d10 + 6) danni contundenti.

Animare Alberi (1/Giorno). L'uomo albero anima magicamente uno o due alberi visibili entro 18 metri da lui. Questi alberi hanno le stesse statistiche dell'ent, eccetto che hanno punteggio di Intelligenza e Carisma 1 (-5), non possono parlare, e hanno solo l'opzione di attacco Schianto. Un albero animato agisce come alleato dell'uomo albero. L'albero resta per 1 giorno o finché muore; finché l'uomo albero muore o si trova più di 36 metri lontano dall'albero; o finché l'uomo albero non effettua un'azione bonus per ritrasformarlo in un albero inanimato. Poi l'albero prenderà radici, se possibile.

Uomo Fungo

Gli uomini fungo, detti anche miconidi, sono funghi ambulanti e intelligenti che vivono nel Sottosuolo, cercano l'illuminazione e deprecano la violenza.

Uomo Fungo Germoglio

Piccola pianta, legale neutrale

FORZA 8 (-1)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 5 (-3)

Classe Armatura 10
Punti Ferita 7 (2d6)
Velocità 3 m
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 10
Lingue -
Sfida 0 (10 PE)

Debolezza al Sole. Quando è alla luce del sole, l'uomo fungo ha svantaggio alle prove di abilità, tiri di attacco e tiri salvezza. L'uomo fungo muore se trascorre più di 1 ora alla luce diretta del sole.

Sofferenza delle Spore. Quando l'uomo fungo subisce danni, tutti gli altri uomini fungo entro 72 metri da esso ne possono avvertire il dolore.

Azioni

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

Colpisce: 1 (1d4 - 1) danni contundenti più 2 (1d4) danni da veleno.

Spore Comunicanti (3/Giorno). Le spore si estendono in un raggio di 3 metri intorno all'uomo fungo. Queste spore possono aggirare gli angoli e agiscono solo sulle creature con Intelligenza 2 o superiore che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature colpite possono comunicare telepaticamente tra di loro finché si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

Uomo Fungo Adulto

Media pianta, legale neutrale

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

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 6 m
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11
Lingue -
Sfida 1/2 (100 PE)

Debolezza al Sole. Quando è alla luce del sole, l'uomo fungo ha svantaggio alle prove di abilità, tiri di attacco e tiri salvezza. L'uomo fungo muore se trascorre più di 1 ora alla luce diretta del sole.

Sofferenza delle Spore. Quando l'uomo fungo subisce danni, tutti gli altri uomini fungo entro 72 metri da esso ne possono avvertire il dolore.

Azioni

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

Spore Comunicanti. Le spore si estendono in un raggio di 6 metri intorno all'uomo fungo. Queste spore possono aggirare gli angoli e agiscono solo sulle creature con Intelligenza 2 o superiore che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature colpite possono comunicare telepaticamente tra di loro finché si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

Spore Pacificanti (3/Giorno). L'uomo fungo emette delle spore verso una creatura visibile entro 1,5 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o restare stordito per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Uomo Fungo Sovrano

Grande pianta, legale neutrale

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 60 (8d10 + 16)
Velocità 9 m
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 12
Lingue -
Sfida 2 (450 PE)

Debolezza al Sole. Quando è alla luce del sole, l'uomo fungo ha svantaggio alle prove di abilità, tiri di attacco e tiri salvezza. L'uomo fungo muore se trascorre più di 1 ora alla luce diretta del sole.

Sofferenza delle Spore. Quando l'uomo fungo subisce danni, tutti gli altri uomini fungo entro 72 metri da esso ne possono avvertire il dolore.

Azioni

Attacco Multiplo. L'uomo fungo può usare le Spore Allucinatorie o le Spore Pacificanti, e poi effettuare un attacco di pugno.

Pugno. Attacco con Arma da Mischia: +3 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (3d4 + 1) danni contundenti più 7 (3d4) danni da veleno.

Spore Allucinatorie. L'uomo fungo emette delle spore verso una creatura visibile entro 1,5 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio avvelenato è inabile mentre è vittima di allucinazioni. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Spore Animanti (3/Giorno). L'uomo fungo prende a bersaglio un cadavere di un umanoide o di una bestia di taglia Grande o minore entro 1,5 metri da esso e libera le spore sul cadavere. In 24 ore, il cadavere si rianima come una spora servitrice. Il cadavere resta animato per 1d4 + 1 settimane o finché distrutto, e non può essere animato nuovamente in questo modo.

Spore Comunicanti. Le spore si estendono in un raggio di 9 metri intorno all'uomo fungo. Queste spore possono aggirare gli angoli e agiscono solo sulle creature con Intelligenza 2 o superiore che non siano non morti, costrutti o elementali. Le creature colpite possono comunicare telepaticamente tra di loro finché si trovano entro 9 metri l'una dall'altra. L'effetto dura 1 ora.

Spore Pacificanti. L'uomo fungo emette delle spore verso una creatura visibile entro 1,5 metri da esso. Il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o restare stordito per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

Archetipo della Spora Servitrice

Una spora servitrice è una qualsiasi creatura di taglia Grande o inferiore riportata in vita dalle spore animatrici di un uomo fungo sovrano. Una creatura che non è mai stata di carne e sangue (come i costrutti, gli elementali, le melme, le piante o i non morti) non può essere trasformata in una spora servitrice. Le seguenti peculiarità cambiano o vengono aggiunte ad una creatura che diventa una spora servitrice.

Peculiarità Mantenuite. Il servitore mantiene la Classe Armatura, punti ferita, Dadi Ferita, Forza, Destrezza, Costituzione, vulnerabilità, resistenze e immunità.

Peculiarità Perse. Il servitore perde i bonus ai tiri salvezza e alle qualifiche originali, i sensi speciali, e i tratti speciali. Perde qualsiasi azione che non sia un Attacco Multiplo o un attacco con arma da mischia che infligga danni contundenti, perforanti o taglienti. Se ha un'azione o un attacco con arma da mischia che infligge danni di un altro tipo, perde l'abilità di infliggere danni di quel tipo, a meno che il danno non venga da un articolo di equipaggiamento, come un oggetto magico.

Tipo. Il tipo del servitore è pianta, e perde qualsiasi etichetta.

Allineamento. Il servitore è disallineato.

Velocità. Ridurre la velocità del servitore di 3 metri, fino ad un minimo di 1,5 metri.

Punteggi di Abilità. I punteggi di abilità del servitore cambiano come segue: Intelligenza 2 (-4), Saggezza 6 (-2), Carisma 1 (-5).

Sensi. Il servitore ha vista cieca con un raggio di 9 metri, ed è cieco oltre questo raggio.

Immunità alle Condizioni. Il servitore non può essere accecato, affascinato, paralizzato o spaventato.

Lingue. Il servitore perde tutte le lingue conosciute, ma risponde agli ordini impartiti dagli uomini fungo usando le spore comunicanti. I servitori danno la priorità agli ordini impartiti dall'uomo fungo più potente.

Attacchi. Se il servitore non ha nessun altro metodo per infliggere danno, può usare i pugni o gli arti per effettuare attacchi disarmati. Se colpisce, un colpo disarmato infligge danni contundenti pari a 1d4 + il modificatore di Forza del servitore o, se il servitore è di taglia Grande, 2d4 + il suo modificatore di Forza.

Esempio di Spora Servitrice

Le statistiche di questa spora servitrice presentate qui usano un quaggotico come creatura base.

Spora Servitrice Quaggotico

Media pianta, disallineato

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 12 (+1)

COSTITUZIONE 16 (+3)

INTELLIGENZA 2 (-4)

SAGGEZZA 6 (-2)

CARISMA 1 (-5)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 6 m, scalata 6 m

Immunità al Danno veleno

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

Sensi visione cieca 9 m (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 8

Lingue -

Sfida 1 (200 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. La spora servitrice può effettuare due attacchi di artiglio.

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

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

Umanoidi

Gli 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.

Abitatore del Profondo...	211
Babau...	212
Coboldo...	213
Elfo Oscuro (Drow) ...	214
Gith...	216
Gnoll...	218
Gnomo delle Profondità...	220
Goblin...	220
Grimlock...	221
Hobgoblin...	221
Kenku...	223
Mannari...	223
Mantide Guerriera...	227
Nano Grigio (Duergo)...	227
Orco...	228
Quaggotico...	230
Sahuagin...	230
Troglodita...	232
Uomo Acquatico...	232
Uomo Lucertola...	233
Uomo Rana...	234
Uomo Sciacallo...	235
Uomo Uccello...	235

Abitatori del Profondo

Gli abitanti del profondo sono mostruosi umanoidi che vivono nel Sottosuolo e in mare. Possiedono un corpo bipede, ricoperto di scaglie, e la testa da pesce.

Media umanoide (abitatore del profondo), neutrale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale, scudo)
Punti Ferita 18 (4d8)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Qualifiche Percezione +4
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 14
Lingue Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Anfibio. L'abitatore del profondo può respirare aria e acqua.

Percezione Ultraterrena. L'abitatore del profondo può avvertire la presenza di qualsiasi creatura entro 9 metri da lui che sia invisibile o sul Piano Etereo. Può determinare l'esatta posizione delle creature che siano in movimento.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, l'abitatore del profondo ha svantaggio ai tiri di attacco, così come alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Viscido. L'abitatore del profondo ha vantaggio alle prove di abilità e ai tiri salvezza effettuati per fuggire all'afferrare.

Azioni

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

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.

Rete. Attacco con Arma a Gittata: +3 a colpire, gittata 1,5/4,5 m, una creatura di taglia Grande o inferiore.
Colpisce: Il bersaglio è intralciato. Una creatura può usare la sua azione per effettuare una prova di Forza CD 10 per liberarsi o liberare un'altra creatura dalla rete, terminando l'effetto in caso di successo. Infliggendo 5 danni taglienti alla rete (CA 10) si libera il bersaglio senza danneggiarlo e distruggendo la rete.

Reazioni

Scudo Appiccicoso. Quando una creatura manca l'abitatore del profondo con un attacco con arma da mischia, l'abitatore del profondo usa il suo scudo appiccicoso per catturare l'arma. L'attaccante deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 11, o l'arma resta bloccata sullo scudo dell'abitatore del profondo. Se il possessore dell'arma non può o non vuole rilasciarla, costui resterà afferrato finché l'arma è così bloccata. Mentre è bloccata l'arma non può essere usata. Una creatura può liberare l'arma effettuando un'azione e riuscendo una prova di Forza CD 11.

Abitatore del Profondo Arciprete

Media umanoide (abitatore del profondo), neutrale malvagio

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

Classe Armatura 13 (armatura naturale, scudo)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Qualifiche Percezione +9, Religione +6
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 19
Lingue Sottocomune
Sfida 6 (2.300 PE)

Anfibio. L'abitatore del profondo può respirare aria e acqua.

Incantesimi. L'abitatore del profondo è un incantatore di 10° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 a colpire con attacchi con incantesimi). L'abitatore del profondo ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata, guida, taumaturgia*
 1° livello (4 slot): *individuare magia, santuario, scudo della fede*
 2° livello (3 slot): *arma spirituale, bloccare persona*
 3° livello (3 slot): *lingue, spiriti guardiani*
 4° livello (3 slot): *controllare acqua, divinazione*
 5° livello (2 slot): *curare ferite di massa, scrutare*

Percezione Ultraterrena. L'abitatore del profondo può avvertire la presenza di qualsiasi creatura entro 9 metri da lui che sia invisibile o sul Piano Etereo. Può determinare l'esatta posizione delle creature che siano in movimento.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, l'abitatore del profondo ha svantaggio ai tiri di attacco, così come alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Viscido. L'abitatore del profondo ha vantaggio alle prove di abilità e ai tiri salvezza effettuati per fuggire all'afferrare.

Azioni

Attacco Multiplo. L'abitatore del profondo effettua due attacchi da mischia.

Scettro. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni contundenti più 14 (4d6) danni da fulmine.

Colpo Disarmato. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni contundenti.

Abitatore del Profondo

Capogruppo

Media umanoide (abitatore del profondo), neutrale malvagio

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

Classe Armatura 11 (armatura naturale)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Qualifiche Percezione +6, Religione +4
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 16
Lingue Sottocomune
Sfida 1 (200 PE)

Anfibio. L'abitatore del profondo può respirare aria e acqua.

Incantesimi. L'abitatore del profondo è un incantatore di 2° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +2 a colpire con attacchi con incantesimi). L'abitatore del profondo ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata, taumaturgia*
1° livello (3 slot): *anatema, scudo della fede*

Percezione Ultraterrena. L'abitatore del profondo può avvertire la presenza di qualsiasi creatura entro 9 metri da lui che sia invisibile o sul Piano Etereo. Può determinare l'esatta posizione delle creature che siano in movimento.

Sensibilità alla Luce. Mentre è alla luce del sole, l'abitatore del profondo ha svantaggio ai tiri di attacco, così come alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.

Viscido. L'abitatore del profondo ha vantaggio alle prove di abilità e ai tiri salvezza effettuati per fuggire all'afferrare.

Azioni

Attacco Multiplo. L'abitatore del profondo effettua due attacchi: uno con il morso e uno con l'asta pinza.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Asta a Pinza. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, è afferrato (CD 14 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, l'abitatore del profondo non può usare l'asta a pinza su di un altro bersaglio.

VARIANTE: ABITATORE DEL PROFONDO SUPERVISORE

Un abitatore del profondo supervisore ha grado di sfida 3 (700 PE). Ha le stesse statistiche dell'abitatore del profondo capogruppo eccetto che somma il suo modificatore di Saggezza alla Classe Armatura (CA 13), perde il tratto Incantesimi, e rimpiazza le opzioni di azione del capogruppo con le seguenti opzioni di azione.

Attacco Multiplo. L'abitatore del profondo un attacco di morso e due colpi disarmati.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

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

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni contundenti più 3 (1d6) danni da fulmine, e il bersaglio non può effettuare reazioni fino al termine del prossimo turno dell'abitatore del profondo.

Babau

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

Media umanoide (goblinoidi), 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.

Giavellotto. 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.

Capo Babau

Media umanoide (goblinoide), caotico malvagio

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

Classe Armatura 17 (armatura di pelle, scudo)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +6, Intimidazione +2, Sopravvivenza +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11
Lingue Comune, Goblin
Sfida 3 (700 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).

Cuore del Dio. Il babau ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, avvelenato, paralizzato, spaventato, stordito o messo a dormire.

Azioni

Attacco Multiplo. Il babau effettua due attacchi da mischia.

Mazza Chiodata. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (2d8 + 3) danni perforanti.

Giavellotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni perforanti in mischia o 6 (1d6 + 3) danni perforanti a gittata.

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.

Elfi Oscuri (Drow)

Anche se affini agli elfi, i drow sono al massimo simili a cugini depravati e malvagi. A volte chiamate elfi oscuri, queste astute creature vagano in cerca di preda per le caverne e i tunnel del mondo sotterraneo, dominando enormi città sotterranee con la paura e la forza.

Venerano i demoni e schiavizzano la maggior parte delle razze che incontrano: i drow sono tra gli abitanti del sottosuolo più temuti ed odiati.

Media umanoide (elfo), neutrale malvagio

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

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +2

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 12

Lingue Elfico, Sottocomune

Sfida 1/4 (50 PE)

Discendenza Fatata. Il drow ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, e la magia non può mettere a dormire i drow.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del drow è il Carisma (CD dei tiri salvezza 11). Il drow può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti: A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *fuoco delle fate**, *oscurità*

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

Azioni

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

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

Balestrino. Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche svenuto mentre resta avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o un'altra creatura effettua un'azione per risvegliarlo.

Drow Guerriero d'Elite

Media umanoide (elfo), neutrale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 18 (armatura di cuoio borchiato, scudo)

Punti Ferita 71 (11d8 + 22)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +7, Costituzione +4, Saggezza +4

Qualifiche Furtività +10, Percezione +4

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 14

Lingue Elfico, Sottocomune

Sfida 5 (1.800 PE)

Discendenza Fatata. Il drow ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, e la magia non può mettere a dormire i drow.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del drow è il Carisma (CD dei tiri salvezza 12). Il drow può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti: A volontà: *luci danzanti*
1/giorno ciascuno: *fuoco delle fate**, *levitazione* (personale), *oscurità*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il drow effettua due attacchi di spada corta.

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

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti più 10 (3d6) danni da veleno.

Balestrino. Attacco con Arma a Gittata: +7 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o restare avvelenato per 1 ora. Se il tiro salvezza fallisce di 5 o più, il bersaglio è anche svenuto mentre resta avvelenato in questo modo. Il bersaglio si risveglia se subisce danni o un'altra creatura effettua un'azione per risvegliarlo.

Reazioni

Parata. Il drow aggiunge 3 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo avrebbe colpito. Per farlo, il drow deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Drow Magio

Media umanoide (elfo), neutrale malvagio

FORZA 9 (-1)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 17 (+3)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 12 (con *armatura del magio*)

Punti Ferita 45 (10d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Arcano +6, Furtività +5, Percezione +4, Raggiro +5

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 14

Lingue Elfico, Sottocomune

Sfida 7 (2.900 PE)

Discendenza Fatata. Il drow ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, e la magia non può mettere a dormire i drow.

Incantesimi. Il drow è un incantatore di 10° livello. L'abilità da incantatore del drow è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza 14, +6 a colpire con attacchi da incantesimo). Il drow ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *illusione minore, mano del magio, raggio di gelo, spruzzo velenoso*

1° livello (4 slot): *armatura del magio, proiettile magico, saetta della fattucchiera*, scudo*

2° livello (3 slot): *alterazione personale, passo nella foschia, ragnatela*

3° livello (3 slot): *saetta fulminante, volare*

4° livello (3 slot): *invisibilità superiore, tentacoli neri*

5° livello (2 slot): *nube assassina*

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del drow è il Carisma (CD dei tiri salvezza 12). Il drow può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *luci danzanti*

1/giorno ciascuno: *fuoco delle fate*, levitazione (personale), oscurità*

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

Azioni

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

Colpisce: 2 (1d6 - 1) danni contundenti, o 3 (1d8 - 1) danni contundenti se usato con due mani, più 3 (1d6) danni da veleno.

Convocare Demone (1/Giorno). Il drow convoca magicamente un demonietto, o cerca di convocare un demone ombra con una probabilità del 50% di successo. Il demone convocato appare in uno spazio non occupato entro 18 metri dal convocatore, agisce come alleato del convocatore, e non può convocare altri demoni. Resta per 10 minuti, o finché il convocatore muore, o fino a quando il convocatore non lo congela con un'azione.

Drow Sacerdotessa

Media umanoide (elfo), neutrale malvagio

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 18 (+4)

Classe Armatura 16 (armatura di scaglie)

Punti Ferita 71 (13d8 + 13)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Costituzione +4, Saggezza +6, Carisma +7

Qualifiche Furtività +5, Intuizione +6, Percezione +6, Religione +4

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 16

Lingue Elfico, Sottocomune

Sfida 8 (3.900 PE)

Discendenza Fatata. Il drow ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere affascinato, e la magia non può mettere a dormire i drow.

Incantesimi. Il drow è un incantatore di 10° livello. L'abilità da incantatore del drow è la Saggezza (CD dei tiri salvezza 14, +6 a colpire con attacchi da incantesimo). Il drow ha preparato i seguenti incantesimi da chierico:

Trucchetti (a volontà): *guida, risparmiare i morenti, resistenza, spruzzo velenoso, taumaturgia*

1° livello (4 slot): *amicizia con gli animali*, curare ferite, individuare malattie e veleni, raggio di malattia*

2° livello (3 slot): *protezione dal veleno, ragnatela, ripristino inferiore*

3° livello (3 slot): *convocare animali* (2 ragni giganti), dissolvere magia*

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

5° livello (2 slot): *curare ferite di massa, piaga degli insetti*

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato del drow è il Carisma (CD dei tiri salvezza 15). Il drow può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *luci danzanti*

1/giorno ciascuno: *fuoco delle fate*, levitazione (personale), oscurità*

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il drow effettua due attacchi con il flagello.

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

Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti più 17 (5d6) danni da veleno.

Convocare Demone (1/Giorno). Il drow convoca magicamente una damigella ragno con una probabilità del 30% di successo. Se il tentativo fallisce, il drow subisce 5 (1d10) danni psichici. Altrimenti, il demone appare in uno spazio non occupato entro 18 metri dal convocatore, agisce come alleato del convocatore, e non può convocare altri demoni. Resta per 10 minuti, o finché il convocatore muore, o fino a quando il convocatore non lo congela con un'azione.

Gith

I violenti gith-yan e i contemplativi gith-zen sono un popolo diviso: due culture che si odiano profondamente.

Gith-Yan

I gith-yan saccheggiano innumerevoli mondi dai ponti dei loro vascelli astrali e a dorso di draghi rossi. Piume, biglie, gemme e metalli preziosi decorano le loro armi e armature – le leggendarie spade d'argento con le quali affettano i loro nemici.

Gith-Yan Combattente

Media umanoide (gith), legale malvagio

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

Classe Armatura 17 (mezza armatura di piastre)
Punti Ferita 49 (9d8 + 9)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +3, Intelligenza +3, Saggezza +3
Sensi Percezione passiva 11
Lingue Gith
Sfida 3 (700 PE)

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità da incantatore del gith-yan è l'Intelligenza. Il gith-yan può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:
A volontà: *mano del magio* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *anti individuazione* (solo personale), *passo nella foschia*, *saltare*

Azioni

Attacco Multiplo. Il gith-yan effettua due attacchi di spada grossa.

Spada Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d6 + 2) danni taglienti più 7 (2d6) danni psichici.

Gith-Yan Cavaliere

In tempi antichi i cavalieri gith crearono delle armi speciali per combattere i loro antichi padroni. Queste spade d'argento incanalano la volontà di chi le impugna, infliggendo danni psichici e danni fisici. Un gith-yan non può diventare cavaliere finché non padroneggerà la particolare disciplina necessaria a creare questa lama. Una spada d'argento è l'equivalente di una spada grossa, e nelle mani del suo creatore assume le proprietà di una *spada grossa* +3. Agli occhi dei gith-yan, ciascuna *spada d'argento* è una reliquia unica e un'opera d'arte. I cavalieri gith-yan daranno la caccia e distruggeranno qualsiasi membro di un'altra razza che impugni o porti con sé una spada d'argento, reclamandola per la propria gente.

Media umanoide (gith), legale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)
Punti Ferita 91 (14d8 + 28)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +5, Intelligenza +5, Saggezza +5
Sensi Percezione passiva 12
Lingue Gith
Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità da incantatore del gith-yan è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 a colpire con attacchi con incantesimo). Il gith-yan può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:
A volontà: *mano del magio* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *anti individuazione* (solo personale), *lingue*, *passo nella foschia*, *saltare*
1/giorno ciascuno: *spostamento di piano*, *telecinesi*

Azioni

Attacco Multiplo. Il gith-yan effettua due attacchi di spada grossa d'argento.

Spada Grossa d'Argento. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 10 (3d6) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica. Con un colpo critico contro un bersaglio in un corpo astrale (come per l'incantesimo *proiezione astrale*), il gith-yan recide il cordone d'argento che lega il bersaglio al suo corpo materiale, invece di infliggere danni.

Gith-Zen

Dediti filosofi e austeri asceti, i gith-zen perseguono vite di rigido ordine. Esili e muscolosi, indossano abiti privi di ornamenti, mantenendo il riserbo e fidandosi di poche creature al di fuori dei propri simili.

Gith-Zen Monaco

Media umanoide (gith), legale neutrale

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

Classe Armatura 14

Punti Ferita 38 (7d8 + 7)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Forza +3, Destrezza +4, Intelligenza +3, Saggezza +4

Sensi Percezione passiva 14

Lingue Gith

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità da incantatore del gith-zen è la Saggezza. Il gith-zen può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

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

3/giorno ciascuno: *cadere come piuma, saltare, scudo, vedere invisibilità*

Azioni

Attacco Multiplo. Il gith-zen effettua due colpi disarmati.

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

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni contundenti più 9 (2d8) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica.

Gith-Zen Zerth

Media umanoide (gith), legale neutrale

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 18 (+4)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 16 (+3)
SAGGEZZA 17 (+3)
CARISMA 12 (+1)

Classe Armatura 17

Punti Ferita 84 (13d8 + 26)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Forza +4, Destrezza +7, Intelligenza +6, Saggezza +6

Sensi Percezione passiva 16

Lingue Gith

Sfida 6 (2.300 PE)

Difesa Psichica. Mentre il gith-zen non sta indossando alcuna armatura né impugnando alcuno scudo, la sua CA comprende il modificatore di Saggezza.

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità da incantatore del gith-zen è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 14, +6 a colpire con attacchi con incantesimo). Il gith-zen può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

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

3/giorno ciascuno: *cadere come piuma, saltare, scudo, vedere invisibilità*

1/giorno ciascuno: *assassino fantasmagorico, spostamento di piano*

Azioni

Attacco Multiplo. Il gith-zen effettua due colpi disarmati.

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

Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni contundenti più 13 (3d8) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica.

Gith-Yan Cavaliere

In tempi antichi i cavalieri gith crearono delle armi speciali per combattere i loro antichi padroni. Queste spade d'argento incanalano la volontà di chi le impugna, infliggendo danni psichici e danni fisici. Un gith-yan non può diventare cavaliere finché non padroneggerà la particolare disciplina necessaria a creare questa lama. Una spada d'argento è l'equivalente di una spada grossa, e nelle mani del suo creatore assume le proprietà di una *spada grossa* +3. Agli occhi dei gith-yan, ciascuna *spada d'argento* è una reliquia unica e un'opera d'arte. I cavalieri gith-yan daranno la caccia e distruggeranno qualsiasi membro di un'altra razza che impugni o porti con sé una spada d'argento, reclamandola per la propria gente.

Media umanoide (gith), legale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)
Punti Ferita 91 (14d8 + 28)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +5, Intelligenza +5, Saggezza +5
Sensi Percezione passiva 12
Lingue Gith
Sfida 8 (3.900 PE)

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità da incantatore del gith-yan è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 13, +5 a colpire con attacchi con incantesimo). Il gith-yan può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *mano del mago* (la mano è invisibile)
3/giorno ciascuno: *anti individuazione* (solo personale), *lingue*, *passo nella foschia*, *saltare*
1/giorno ciascuno: *spostamento di piano*, *telecinesi*

Azioni

Attacco Multiplo. Il gith-yan effettua due attacchi di spada grossa d'argento.

Spada Grossa d'Argento. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d6 + 6) danni taglienti più 10 (3d6) danni psichici. Questo è un attacco con arma magica. Con un colpo critico contro un bersaglio in un corpo astrale (come per l'incantesimo *proiezione astrale*), il gith-yan recide il cordone d'argento che lega il bersaglio al suo corpo materiale, invece di infliggere danni.

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.

Gnoll Capo Branco

Media umanoide (gnoll), caotico malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 49 (9d8 + 9)
Velocità 9 m
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Gnoll
Sfida 2 (450 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

Attacco Multiplo. Lo gnoll effettua due attacchi, con il falcione o l'arco lungo, e usa Incitare Rabbia se possibile.

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

Falcione. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 3 m, un bersaglio.
Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni taglienti.

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

Incitare Rabbia (Ricarica 5-6). Una creatura visibile allo gnoll ed entro 9 metri da esso può usare la sua reazione per effettuare un attacco da mischia se può udire lo gnoll e possiede il tratto Rabbia.

Gnoll Zanna del Dio

Media immondo (gnoll), caotico malvagio

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+3)
COSTITUZIONE 15 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 14 (armatura di pelle)
Punti Ferita 65 (10d8 + 20)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +4, Sagesza +2, Carisma +3
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Abissale, Gnoll
Sfida 4 (1.100 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

Attacco Multiplo. Lo gnoll effettua tre attacchi: uno con il morso e due con gli artigli.

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, una creatura.
Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o subire 7 (2d6) danni da veleno.

Gnomo delle Profondità (Svirfneblin)

Gli svirfneblin, o “gnomi delle profondità”, sono una sottorazza degli gnomi. Dimorano nel sottosuolo, in città nascoste, al sicuro dagli elfi oscuri e da altre razze sotterranee. La loro pelle è del colore della roccia, di solito grigia o marrone. I maschi sono calvi e le femmine hanno radi capelli grigi. Il legame di uno svirfneblin con il reame dei folletti è molto più forte di quello dei suoi cugini gnomi di superficie; questo rende gli svirfneblin stranamente distaccati dalle loro emozioni oppure soggetti ad improvvise e violente manifestazioni emotive. Gli svirfneblin hanno combattuto a lungo contro i duerghi e non riescono a distinguere bene i duerghi dai nani.

Piccola umanoide (gnomo), neutrale buono

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 15 (giaco di maglia)
Punti Ferita 16 (3d6 + 6)
Velocità 6 m
Qualifiche Furtività +4, Investigazione +3, Percezione +2
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 12
Lingue Gnomesco, Sottocomune, Terreo
Sfida 1/2 (100 PE)

Astuzia Gnomesca. Lo gnomo ha vantaggio ai tiri salvezza di Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.

Camuffamento di Pietra. Lo gnomo ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi su terreni rocciosi.

Incantesimi Innati. L'abilità da incantatore innato dello gnomo è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza 11). Lo gnomo può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *anti individuazione* (personale)
1/giorno ciascuno: *camuffarsi*, *cecità/sordità*, *sfocatura*

Azioni

Picca da Guerra. Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Dardo Avvelenato. Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti, e il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o restare avvelenato per 1 minuto. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza al termine di ciascun suo turno, terminando l'effetto su di sé in caso di successo.

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.

Goblin Capo

Piccola umanoide (goblinoid), neutrale malvagio

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

Classe Armatura 17 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 21 (6d6)
Velocità 9 m
Qualifiche Furtività +6
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 9
Lingue Comune, Goblin
Sfida 1 (200 PE)

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

Azioni

Attacco Multiplo. Il goblin effettua due attacchi con la scimitarra. Il secondo attacco ha svantaggio.

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

Giavelotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +2 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni perforanti.

Reazioni

Ridirigere Attacco. Quando una creatura visibile al goblin lo prende a bersaglio con un attacco, il goblin sceglie un altro goblin entro 1,5 metri da sé. I due goblin si scambiano di posto, e il goblin prescelto diventa il nuovo bersaglio.

Grimlock

I grimlock sono una razza di selvaggi umanoidi dalla pelle pallida e privi di occhi che vivono nei luoghi bui e amano il sapore della carne umana.

Media umanoide (grimlock), neutrale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 8 (-1)
CARISMA 6 (-2)

Classe Armatura 11
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Qualifiche Atletica +5, Furtività +3, Percezione +3
Immunità alle Condizioni accecato
Sensi vista cieca 9 m o 3 m se assordato (cieco oltre questo raggio), Percezione passiva 13
Lingue Sottocomune
Sfida 1/4 (50 PE)

Camuffamento di Pietra. Il grimlock ha vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondere su terreni rocciosi.

Sensi Ciechi. Il grimlock non può usare la vista cieca mentre è assordato e non può fiutare.

Olfatto e Udito Affinati. Il grimlock ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

Randello d'Osso Appuntito. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni contundenti più 2 (1d4) danni perforanti.

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

Hobgoblin Signore della Guerra

Media umanoide (goblinoid), legale malvagio

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 20 (armatura di piastre, scudo)
Punti Ferita 97 (13d8 + 39)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Intelligenza +5, Saggezza +3, Carisma +5
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Comune, Goblin
Sfida 6 (2.300 PE)

Vantaggio Marziale. Una volta per turno, l'hobgoblin può infliggere 14 (4d6) 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 tre attacchi da mischia. In alternativa può effettuare due attacchi a gittata con i suoi giavellotti.

Spada Lunga. Attacco con Arma da Mischia: +9 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.

Botta di Scudo. Attacco con Arma da Mischia: +9 a colpire, portata 1,5 m, una creatura.
Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni contundenti. Se il bersaglio è di taglia Grande o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o venir gettato prono.

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

Reazioni

Parata. L'hobgoblin somma 3 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, l'hobgoblin deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Kenku

I kenku sono falchi umanoidi con braccia umane e speroni al posto dei piedi. Hanno il corpo ricoperto di piume e un becco nero. Di corporatura leggera per la loro stazza perché posseggono ossa cave.

Media umanoide (kenku), caotico neutrale

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

Classe Armatura 13

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +5, Percezione +2, Raggiro +4

Sensi Percezione passiva 12

Lingue comprende Aereo e Comune ma parla solo tramite l'uso del tratto Imitazione

Sfida 1/4 (50 PE)

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

Imitazione. Il kenku può imitare qualsiasi suono abbia udito, comprese le voci. Una creatura che senta il suono può riconoscere che si tratta di un'imitazione riuscendo una prova di Saggezza (Intuizione) CD 14.

Azioni

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 da Mischia: +5 a colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio.

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

Mannari

Una delle maledizioni più antiche e temute, la licanthropia può trasformare l'umanoide più civilizzato in una bestia selvaggia. Nella sua forma naturale umanoide, una creatura maledetta dalla licanthropia ha un aspetto normale. Tuttavia, col tempo molti mannari assumono lineamenti tipici della loro forma animale. In forma animale, un mannaro sembra una versione potenziata di un normale animale. Ad un esame attento i suoi occhi traspaiono un barlume di intelligenza innaturale e possono brillare di rosso al buio.

La Maledizione della Licanthropia. Una creatura umanoide può soffrire della maledizione della licanthropia dopo essere stata ferita da un mannaro, o se uno o entrambi i suoi genitori sono mannari. L'incantesimo *rimuovere maledizione* può liberare un mannaro infetto dalla maledizione, ma un mannaro naturale può essere liberato dalla maledizione solo con l'incantesimo *desiderio*.

Un mannaro può decidere di resistere alla maledizione o abbracciarla. Resistendo alla maledizione, il mannaro mantiene il suo normale allineamento e personalità finché si trova in forma umanoide. Conduce normalmente la propria esistenza, seppellendo gli istinti bestiali che si agitano dentro di lui. Tuttavia, quando sorge la luna piena, la maledizione diventa troppo potente per resistergli, trasformando l'individuo nella sua forma animale – o in una terribile forma ibrida che combina tratti animali e umanoidi. Quando la luna tramonta la bestia interiore può di nuovo essere controllata. Specialmente nel caso in cui la creatura maledetta è inconsapevole della sua condizione, potrebbe non ricordare nulla degli eventi avvenuti durante la trasformazione, sebbene questi ricordi tornino ad affliggerlo sovente come incubi.

Alcuni individui non vedono grosso motivo per combattere la maledizione e accettano quello che sono. Con tempo ed esperienza, imparano a controllare la loro abilità di mutaforma e possono assumere la forma ibrida o animale a volere. La maggior parte dei mannari che abbraccia la propria natura bestiale soccombe alla sete di sangue, diventando creature opportuniste e malvagie che predano sui deboli.

VARIANTE: MANNARI NON UMANI

Le statistiche presentate in questo documento si riferiscono ad una creatura base di razza umana. Tuttavia, potete usare queste statistiche anche per rappresentare mannari non umani, aggiungendo verosimiglianza permettendo al mannaro non umano di mantenere uno o più dei suoi tratti razziali umanoidi. Ad esempio, un elfo lupo mannaro potrebbe mantenere il tratto Discendenza Fatata.

PERSONAGGI DEI GIOCATORI COME MANNARI

Un personaggio che diventa un mannaro mantiene le proprie statistiche eccetto quanto specificato dal tipo di licanthropia. Il personaggio ottiene la velocità in forma non umanoide, le immunità al danno, i tratti e le azioni che non richiedono l'uso di equipaggiamento del mannaro. Il personaggio è competente con gli attacchi naturali del mannaro, come il morso o l'artiglio, che infliggono i danni indicati nelle statistiche del mannaro. Il personaggio non può parlare mentre è in forma animale. Un umanoide colpito da un attacco che reca la maledizione della licanthropia deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione (CD 8 + il bonus di competenza del mannaro + il modificatore di Costituzione del mannaro) o restare maledetto. Se il personaggio abbraccia la maledizione, il suo allineamento diviene quello definito dal mannaro. L'Arbitro è libero di decidere che il cambio di allineamento ponga il personaggio sotto il controllo dell'Arbitro fino a quando la maledizione della licanthropia non sarà rimossa.

Le informazioni seguenti si applicano agli specifici tipi di mannaro.

Cinghiale Mannaro. Il personaggio ottiene Forza 17 se il suo punteggio non è già più alto, e un bonus di +1 alla CA mentre è in forma di cinghiale o ibrida (grazie all'armatura naturale). I tiri di attacco e di danno delle armi naturali sono basati sulla Forza. Per il tratto Carica, la CD è 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza.

Lupo Mannaro. Il personaggio ottiene Forza 15 se il suo punteggio non è già più alto, e un bonus di +1 alla CA mentre è in forma di lupo o ibrida (grazie all'armatura naturale). I tiri di attacco e di danno del morso sono basati sulla Forza.

Orso Mannaro. Il personaggio ottiene Forza 19 se il suo punteggio non è già più alto, e un bonus di +1 alla CA mentre è in forma di orso o ibrida (grazie all'armatura naturale). I tiri di attacco e di danno delle zanne sono basati sulla Forza.

Ratto Mannaro. Il personaggio ottiene Destrezza 15 se il suo punteggio non è già più alto. I tiri di attacco e di danno del morso sono basati sulla Destrezza.

Tigre Mannara. Il personaggio ottiene Forza 17 se il suo punteggio non è già più alto. I tiri di attacco e di danno del morso sono basati sulla Forza. Per il tratto Balzare, la CD è 8 + il bonus di competenza del personaggio + il modificatore di Forza.

Cinghiale Mannaro

I cinghiali mannari sono bruti violenti e rozzi. Come umanoidi sono tozzi e muscolosi, con i capelli corti e ispidi. In forma umanoide o ibrida, usano armi pesanti, mentre in forma ibrida o animale, usano un terrificante attacco di incornata tramite il quale diffondono la propria maledizione.

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale malvagio

FORZA 17 (+3)

DESTREZZA 10 (+0)

COSTITUZIONE 15 (+2)

INTELLIGENZA 10 (+0)

SAGGEZZA 11 (+0)

CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di cinghiale o ibrida

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 9 m (12 m in forma di cinghiale)

Qualifiche Percezione +2

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune (non può parlare in forma di cinghiale)

Sfida 4 (1.100 PE)

Carica (Solo Forma di Cinghiale o Ibrida). Se il cinghiale mannaro si muove in linea retta di almeno 4,5 metri verso un bersaglio e poi lo colpisce con le zanne durante lo stesso turno, il bersaglio subisce 7 (2d6) danni taglienti aggiuntivi. Se il bersaglio è una creatura, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 13 o cadere prono.

Implacabile (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Se il cinghiale mannaro subisce 14 danni o meno che lo ridurrebbero a 0 punti ferita, scende invece a 1 punto ferita.

Mutaforma. Il cinghiale mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido cinghiale-umanoide o in un cinghiale, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Azioni

Attacco Multiplo (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il cinghiale mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con le zanne.

Maglio (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni contundenti.

Zanne (Soltanto in Forma di Cinghiale o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 10 (2d6 + 3) danni taglienti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 12 o venir maledetto dalla licanthropia del cinghiale mannaro.

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 trasformarsi in un ibrido lupo-umanoide o in un lupo, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Udito e Olfatto Affinato. Il lupo mannaro ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Azioni

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 licanthropia del lupo mannaro.

Orso Mannaro

Gli orsi mannari sono potenti licantropi in grado di tenere a freno la propria natura mostruosa e reprimere gli istinti violenti. In forma umanoide sono grossi e muscolosi, coperti di peluria che corrisponde al manto della loro forma ursina.

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale buono

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

Classe Armatura 10 in forma umanoide, 11 (armatura naturale) in forma di orso o ibrida

Punti Ferita 135 (18d8 + 54)

Velocità 9 m (12 m, scalata 9 m in forma di orso o forma ibrida)

Qualifiche Percezione +7

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi Percezione passiva 17

Lingue Comune (non può parlare in forma di orso)

Sfida 5 (1.800 PE)

Mutaforma. L'orso mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido orso-umanoide o in un orso, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto Affinato. L'orso mannaro ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Attacco Multiplo. In forma di orso, l'orso mannaro effettua due attacchi di artiglio. In forma umanoide, effettua due attacchi di ascia grande. In forma ibrida, può attaccare come un orso o un umanoide.

Artiglio (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 13 (2d8 + 2) danni taglienti.

Ascia Grande (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Orso o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (2d10 + 4) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 14 o venir maledetto dalla licanthropia dell'orso mannaro.

Ratto Mannaro

I ratti mannari sono licanthropi astuti dalla personalità viscida e avida. In forma umanoide sono magri e dinoccolati, con capelli sottili e occhi sfuggenti. In forma ibrida o umanoide, i ratti mannari preferiscono armi leggere e amano tendere imboscate piuttosto che combattere come un branco.

Media umanoide (umano, mutaforma), legale malvagio

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

Classe Armatura 12

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +2

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi visione al buio 18 m (solo in forma di ratto), Percezione passiva 12

Lingue Comune (non può parlare in forma di ratto)

Sfida 2 (450 PE)

Mutaforma. Il ratto mannaro può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido ratto-umanoide o in un ratto, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto Affinato. Il ratto mannaro ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.

Azioni

Attacco Multiplo (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). Il ratto mannaro effettua due attacchi, di cui solo uno può essere con il morso.

Spada Corta (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Balestrino (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 9/36 m, un bersaglio. Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Morso (Soltanto in Forma di Ratto o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 11 o venir maledetto dalla licanthropia del ratto mannaro.

Tigre Mannara

Le tigri mannare sono feroci cacciatrici e guerrieri dall'atteggiamento superbo e fastidioso. Dalla muscolatura magra e agile in forma umanoide, sono più alti della norma e curati alla perfezione.

Media umanoide (umano, mutaforma), neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 120 (16d8 + 48)

Velocità 9 m (12 m in forma di tigre)

Qualifiche Furtività +4, Percezione +5

Immunità al Danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 15

Lingue Comune (non può parlare in forma di tigre)

Sfida 4 (1.100 PE)

Balzo. Se la tigre mannara si muove di almeno 4,5 metri in linea retta verso una creatura e la colpisce con un attacco di artiglio durante lo stesso turno, il bersaglio deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 14 o cadere prono. Se il bersaglio è prono, la tigre mannara può effettuare un attacco di morso contro di esso come azione bonus.

Mutaforma. La tigre mannara può usare la sua azione per trasformarsi in un ibrido tigre-umanoide o in una tigre, o per tornare alla sua vera forma, che è umanoide. Le sue statistiche, a parte la CA, sono le stesse in tutte le forme. Qualsiasi equipaggiamento stia indossando o trasportando non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Olfatto e Udito Affinato. La tigre mannara ha vantaggio nelle prove di Saggezza (Percezione) basate su olfatto e udito.

Azioni

Attacco Multiplo (Solo in Forma Umanoide o Ibrida). In forma umanoide, la tigre mannara effettua due attacchi di scimitarra o due attacchi di arco lungo. In forma ibrida, può attaccare come un umanoide o effettuare due attacchi di artiglio.

Artiglio (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 7 (1d8 + 3) danni taglienti.

Morso (Soltanto in Forma di Tigre o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 8 (1d10 + 3) danni perforanti. Se il bersaglio è un umanoide, deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione CD 13 o venir maledetto dalla licanthropia della tigre mannara.

Scimitarra (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpisce: 6 (1d6 + 3) danni taglienti.

Arco Lungo (Soltanto in Forma Umanoide o Ibrida). Attacco con Arma a Gittata: +4 a colpire, gittata 45/180 m, un bersaglio. Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti.

Mantide Guerriera

Le mantidi guerriere sono umanoidi insettiformi che vagano per i deserti e le savane, evitando tutte le altre razze.

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 da incantatore 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)

Nano Grigio (Duergo)

Lontani parenti dei nani, i duerghi sono creature dal pessimo carattere che odiano le intruse nei loro reami, ma mai quanto odiano i loro simili più vicini alla superficie. I duerghi vivono in comunità nelle profondità del sottosuolo, e sembrano versioni più scure e deformi del loro cugini più buoni. La loro pelle è di un grigio opaco, come fosse sporca di polvere o cenere, ma è una colorazione naturale che gli permette di mimetizzarsi meglio nelle zone sotterranee. Sono una razza di schiavisti, ma mentre i prigionieri non nani di solito vengono messi a compiere lavori massacranti, quelli nanici vengono uccisi sul posto.

Media umanoide (nano), legale malvagio

FORZA 14 (+2)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 16 (armatura di scaglie, scudo)

Punti Ferita 26 (4d8 + 8)

Velocità 7,5 m

Resistenza al Danno veleno

Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 10

Lingue Nanico, Sottocomune

Sfida 1 (200 PE)

Resilienza Duerga. Il duergo ha vantaggio ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi e illusioni, oltre a resistere al restare affascinato o paralizzato.

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

Azioni

Ingrandire (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Per 1 minuto, il duergo aumenta magicamente di taglia, insieme a tutto ciò che sta trasportando o indossando. Mentre è ingrandito, il duergo è di taglia Grande, raddoppia i dadi di danno degli attacchi con armi basate sulla Forza (già incluso negli attacchi), e ha vantaggio alle prove di Forza e ai tiri salvezza di Forza. Se il duergo non ha sufficiente spazio per diventare Grande, ottiene la massima taglia concessa dallo spazio a disposizione.

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

Colpisce: 6 (1d8 + 2) danni perforanti, o 11 (2d8 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Giavelotto. 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 o 9 (2d6 + 2) danni perforanti quando ingrandito.

Invisibilità (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo). Il duergo diventa magicamente invisibile finché non attacca, esegue un incantesimo o usa Ingrandire, o la sua concentrazione viene spezzata, per massimo 1 ora (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Tutto l'equipaggiamento che il duergo indossa o trasporta diventa invisibile assieme a lui.

Orco

Gli orchi sono selvaggi umanoidi dalla postura ingobbita, 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.

Orco Capo di Guerra

Media umanoide (orco), caotico malvagio

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 18 (+4)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 16 (giaco di maglia)
Punti Ferita 93 (11d8 + 44)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Forza +6, Costituzione +6, Saggezza +2
Qualifiche Intimidazione +5
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10
Lingue Comune, Orco
Sfida 4 (1.100 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino a metà della sua velocità verso una creatura ostile che possa vedere.

Furia del Dio. L'orco infligge 4 (1d8) danni aggiuntivi quando colpisce con un attacco con arma (già incluso nell'attacco).

Azioni

Attacco Multiplo. L'orco effettua due attacchi con l'ascia grossa o con la lancia.

Ascia Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +6 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 15 (1d12 + 4 più 1d8) danni taglienti.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 12 (1d6 + 4 più 1d8) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Grido di Battaglia (1/Giorno). Ogni creatura scelta dal capo di guerra che si trova entro 9 metri da esso, può udirlo, e non è già sotto l'effetto di un Grido di Battaglia, ottiene vantaggio ai tiri di attacco fino all'inizio del prossimo turno del capo di guerra. Il capo di guerra può poi effettuare un attacco come azione bonus.

Orco Occhio del Dio

Media umanoide (orco), caotico malvagio

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

Classe Armatura 16 (armatura di anelli, scudo)

Punti Ferita 45 (6d8 + 18)

Velocità 9 m

Qualifiche Intimidazione +3, Religione +1

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 11

Lingue Comune, Orco

Sfida 2 (450 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino a metà della sua velocità verso una creatura ostile che possa vedere.

Furia del Dio. L'orco infligge 4 (1d8) danni aggiuntivi quando colpisce con un attacco con arma (già incluso nell'attacco).

Incantesimi. L'orco è un incantatore di 3° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 11, +3 a colpire con attacchi con incantesimi). L'orco ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:
 Trucchetti (a volontà): *guida, resistenza, taumaturgia*
 1° livello (4 slot): *benedire, comandare*
 2° livello (2 slot): *arma spirituale* (lancia), *augurio*

Azioni

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

Colpisce: 11 (1d6 + 3 più 1d8) danni perforanti, o 12 (2d8 + 3) danni perforanti se usata con due mani per effettuare un attacco da mischia.

Orco, Orog

Gli orog vivono assieme agli altri orchi, ma sono più forti, intelligenti e irreggimentati rispetto ai loro simili.

Media umanoide (orco), caotico malvagio

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

Classe Armatura 18 (armatura di piastre)

Punti Ferita 42 (5d8 + 20)

Velocità 9 m

Qualifiche Intimidazione +5, Sopravvivenza +2

Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 10

Lingue Comune, Orco

Sfida 2 (450 PE)

Aggressivo. Come azione bonus, l'orco può muoversi fino a metà della sua velocità verso una creatura ostile che possa vedere.

Azioni

Attacco Multiplo. L'orog effettua due attacchi con l'ascia grossa.

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

Colpisce: 10 (1d12 + 4) danni taglienti.

Giavelotto. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 9/36 m, un bersaglio.

Colpisce: 7 (1d6 + 4) danni perforanti.

Quaggotico

I quaggotici vivono sottoterra: alti più di 2 metri, sono ricoperti da un lungo pelo bianco. Sono creature selvagge, che vivono cacciando animali e componendo tribù nomadi.

Media umanoide (quaggotico), caotico neutrale

FORZA 17 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 6 (-2)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 7 (-2)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 45 (6d8 + 18)
Velocità 9 m, scalata 9 m
Qualifiche Atletica +5
Immunità ai Danni veleno
Immunità alle Condizioni avvelenato
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 11
Lingue Sottocomune
Sfida 2 (450 PE)

Furia Rabbiosa. Quando si trova a 10 punti ferita o meno, il quaggotico ha vantaggio ai tiri di attacco. Inoltre, infligge 7 (2d6) danni aggiuntivi a qualsiasi bersaglio che colpisca con un attacco da mischia.

Azioni

Attacco Multiplo. Il quaggotico effettua due attacchi di artiglio.

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

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

VARIANTE: QUAGGOTICO CAPO

Un quaggotico capo è un normale quaggotico con grado di sfida 3 (700 PE) e il seguente tratto aggiuntivo.

Incantesimi Innati (Psionica). L'abilità da incantatore del quaggotico è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 11). Il quaggotico può eseguire questi incantesimi in maniera innata, senza bisogno di componenti:

A volontà: *cadere come piuma*, *mano del mago* (la mano è invisibile)

1/giorno: *curare ferite*, *immagine speculare*, *ingrandire/ridurre*, *riscaldare metallo**

Sahuagin

Famelici e crudeli, i sahuagin sono, sfortunatamente, tra le razze oceaniche più prosperose. Grandi città sono state costruite da questa razza nelle oscure profondità delle fosse oceaniche, e alcune sono fortezze vicino alla costa da dove lanciano assalti continui contro i nemici che respirano aria che vivono in prossimità della riva. Orgogliosi e bellicosi, i sahuagin si alleano raramente con altri, e vedono la maggioranza delle altre razze acquatiche come concorrenti. Le sole creature che sembrano rispettare oltre ai loro simili sono gli squali; in questi implacabili predatori, infatti, i sahuagin rivedono molto di loro stessi.

Media umanoide (sahuagin), legale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 22 (4d8 + 4)
Velocità 9 m, nuoto 12 m
Qualifiche Percezione +5
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 15
Lingue Sahuagin
Sfida 1/2 (100 PE)

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare aria e acqua, ma deve restare sommerso almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia Sanguinaria. Il sahuagin ha vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei suoi punti ferita.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente qualsiasi squalo entro 36 metri da sé, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Attacco Multiplo. Il sahuagin può effettuare due attacchi da mischia: uno con il morso e uno con gli artigli o la lancia.

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

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

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

Colpisce: 3 (1d4 + 1) danni perforanti.

Sahuagin Sacerdotessa

Media umanoide (sahuagin), legale malvagio

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 13 (+1)

Classe Armatura 12 (armatura naturale)
Punti Ferita 33 (6d8 + 6)
Velocità 9 m, nuoto 12 m
Qualifiche Percezione +6, Religione +3
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 16
Lingue Sahuagin
Sfida 2 (450 PE)

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare aria e acqua, ma deve restare sommerso almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia Sanguinaria. Il sahuagin ha vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei suoi punti ferita.

Incantesimi. Il sahuagin è un incantatore di 6° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggiamente (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 a colpire con attacchi con incantesimo). Ha preparati i seguenti incantesimi da chierico:
 Trucchetti (a volontà): *guida, taumaturgia*
 1° livello (4 slot): *benedire, individuare magia, saetta guida*
 2° livello (3 slot): *arma spirituale (tridente), bloccare persona*
 3° livello (3 slot): *lingue, parola guaritrice di massa*

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente qualsiasi squalo entro 36 metri da sé, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

Attacco Multiplo. Il sahuagin può effettuare due attacchi da mischia: 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: 3 (1d4 + 1) danni taglienti.

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

Sahuagin Barone

Grande umanoide (sahuagin), legale malvagio

FORZA 19 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 17 (+3)

Classe Armatura 16 (pettorale)
Punti Ferita 76 (9d10 + 27)
Velocità 9 m, nuoto 15 m
Tiri Salvezza Destrezza +5, Costituzione +6, Intelligenza +5, Saggiamente +4
Qualifiche Percezione +7
Sensi visione al buio 36 m, Percezione passiva 17
Lingue Sahuagin
Sfida 5 (1.800 PE)

Anfibio Limitato. Il sahuagin può respirare aria e acqua, ma deve restare sommerso almeno una volta ogni 4 ore per evitare di soffocare.

Frenesia Sanguinaria. Il sahuagin ha vantaggio ai tiri di attacco da mischia contro qualsiasi creatura che non sia al massimo dei suoi punti ferita.

Telepatia con gli Squali. Il sahuagin può comandare magicamente qualsiasi squalo entro 36 metri da sé, usando una forma limitata di telepatia.

Azioni

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

Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d4 + 4) danni taglienti.

Morso. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni perforanti.

Tridente. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +7 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni perforanti se usato con due mani per effettuare un attacco da mischia.

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.

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 con due mani per effettuare un attacco da 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 Lucertola Sciamano

Media umanoide (uomo lucertola), neutrale

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura naturale)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Qualifiche Furtività +4, Percezione +4, Sopravvivenza +6
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Draconico
Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi (Solo in Forma di Uomo Lucertola). L'uomo lucertola è un incantatore di 5° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi) 12, +4 a colpire con attacchi con incantesimi). L'uomo lucertola ha preparati i seguenti incantesimi da druido*:
 Trucchetti (a volontà): *arte druidica**, *frusta spinata**, *produrre fiamma**

1° livello (4 slot): *impigliare**, *nube di nebbia*

2° livello (3 slot): *crescita di spuntoni**, *riscaldare metallo**

3° livello (2 slot): *convocare animali** (solo rettili), *crescita di piante**

* questi incantesimi sono descritti nell'appendice in fondo a questo documento. Vedi le *Regole Avanzate del Giocatore* per la descrizione del druido.

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

Azioni

Attacco Multiplo (Solo in Forma di Uomo Lucertola). L'uomo lucertola 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: 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, o 7 (1d10 + 2) danni perforanti in forma di coccodrillo. Se l'uomo lucertola è in forma di coccodrillo e il bersaglio è una creatura di taglia Grande o inferiore, il bersaglio è afferrato (CD 12 per fuggire). Fino al termine dell'afferrare, il bersaglio è intralciato, e l'uomo lucertola non può usare il morso contro un altro bersaglio. Se l'uomo lucertola ritorna alla sua vera forma, l'afferrare termina.

Mutare Forma (Ricarica dopo un Riposo Breve o Lungo).

L'uomo lucertola si trasforma magicamente in un coccodrillo, rimanendo in quella forma per un massimo di 1 ora. Può ritornare alla sua vera forma con un'azione bonus. Le sue statistiche, a parte la taglia, sono le stesse in ciascuna forma. Qualsiasi equipaggiamento indossato o trasportato non viene trasformato. Alla morte ritorna alla sua vera forma.

Uomo Lucertola, Re/Regina Lucertola

Media umanoide (uomo lucertola), caotico malvagio

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

Classe Armatura 15 (armatura naturale)
Punti Ferita 78 (12d8 + 24)
Velocità 9 m, nuoto 9 m
Tiri Salvezza Costituzione +4, Saggezza +2
Qualifiche Furtività +5, Percezione +4, Sopravvivenza +4
Immunità alle Condizioni spaventato
Sensi visione al buio 18 m, Percezione passiva 14
Lingue Abissale, Draconico
Sfida 4 (1.100 PE)

Traffiggere. Una volta per turno, quando l'uomo lucertola effettua un attacco da mischia con il tridente e colpisce, il bersaglio subisce 10 (3d6) danni aggiuntivi, e l'uomo lucertola ottiene un numero di punti ferita temporanei pari al danno aggiuntivo inflitto.

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

Azioni

Attacco Multiplo. L'uomo lucertola effettua due attacchi: uno con il morso e uno con gli artigli o il tridente o due attacchi da mischia con il tridente.

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

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

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

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.

Uomo Sciacallo

Gli uomini sciacallo sono perfide creature, sciacalli capaci di assumere la forma di un uomo.

Media umanoide (mutaforma), caotico malvagio

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

Classe Armatura 12

Punti Ferita 18 (4d8)

Velocità 12 m

Qualifiche Furtività +4, Percezione +2, Raggio +4

Immunità danno contundente, perforante e tagliente di attacchi non magici che non siano argentati

Sensi Percezione passiva 12

Lingue Comune (non può parlare in forma di sciacallo)

Sfida 1/2 (100 PE)

Mutaforma. L'uomo sciacallo può usare la sua azione per trasformarsi in uno specifico umano di taglia Media o un ibrido umanoide-sciacallo, o per tornare alla sua vera forma (che è quella di uno sciacallo di taglia Piccola). 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.

Olfatto e Udito Affinati. L'uomo sciacallo ha vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate su udito o olfatto.

Tattiche di Branco. L'uomo sciacallo ha vantaggio ai tiri di attacco contro una creatura se almeno uno degli alleati dell'uomo sciacallo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e quell'alleato non è inabile.

Azioni

Morso (Solo Forma di Sciacallo o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 4 (1d4 + 2) danni perforanti.

Scimitarra (Solo Forma Umana o Ibrida). Attacco con Arma da Mischia: +4 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.

Sguardo Addormentante. L'uomo sciacallo fissa lo sguardo su di una creatura visibile entro 9 metri da sé. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza di Saggezza CD 10. Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio soccombe ad una sonnolenza magica, cadendo svenuto per 10 minuti o finché qualcuno non usa un'azione per farlo risvegliare. Una creatura che riesca il tiro salvezza contro questo effetto resta immune allo sguardo di questo uomo sciacallo per le successive 24 ore. I non morti e le creature immuni all'essere affascinati ignorano questo effetto.

Uomo Uccello

Gli uomini uccello assomigliano a uccelli umanoidi. Gli uomini uccello vivono in piccole tribù che occupano un vasto territorio di caccia. Gli uomini uccello si preoccupano poco di relazionarsi con le altre specie, ed è raro che lascino i loro territori nativi.

Media umanoide (uomo uccello), neutrale buono

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

Classe Armatura 12

Punti Ferita 13 (3d8)

Velocità 6 m, volo 15 m

Qualifiche Percezione +5

Sensi Percezione passiva 15

Lingue Aereo, Uomini Uccello

Sfida 1/4 (50 PE)

Attacco in Picchiata. Se l'uomo uccello 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 3 (1d6) danni aggiuntivi al bersaglio.

Azioni

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

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

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

Convocare Elementali dell'Aria

Cinque uomini uccello a 9 metri l'uno dall'altro possono convocare magicamente un elementale dell'aria. Ognuno dei cinque deve usare la sua azione e movimento per tre turni consecutivi nello svolgere una danza aerea e mantenere la concentrazione nel mentre (come se si stesse concentrando su di un incantesimo). Quando tutti e cinque hanno terminato il loro terzo turno di danza, l'elementale compare in uno spazio non occupato entro 18 metri da loro. È amichevole verso gli uomini uccello e obbedisce ai loro comandi parlati. Resta per 1 ora, finché esso o tutti i suoi convocatori non muoiono, o finché uno dei suoi convocatori non lo congeda con un'azione bonus. Un convocatore non può eseguire di nuovo la danza finché non abbia terminato un riposo breve. Quando l'elementale ritorna nel Piano Elementale dell'Aria, qualsiasi uomo uccello entro 1,5 metri da lui, può farvi ritorno assieme ad esso.

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.

Combattenti...237

Cittadini.....239

Criminali...239

Magi...241

Sacerdoti...243

Selvaggi...244

Combattenti

I combattenti sono individui che si guadagnano da vivere mettendo la loro spada al servizio di un individuo o un ideale.

Guardia

Le guardie comprendono membri della ronda cittadina, sentinelle di una cittadella o città fortificata e le guardie del corpo di nobili e mercanti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 16 (giaco di maglia, scudo)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
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.

Veterano

Guerrieri sopravvissuti a lungo, guadagnandosi una grande fama di esperti e abili combattenti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 13 (+1)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 17 (armatura di strisce)
Punti Ferita 58 (9d8 + 18)
Velocità 9 m
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.

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.

Gladiatore

Addestrati per intrattenere le folle, sono tra i combattenti più pericolosi in circolazione.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 18 (+4)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 16 (+3)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 15 (+2)

Classe Armatura 16 (armatura di cuoio borchiato, scudo)
Punti Ferita 112 (15d8 + 45)
Velocità 9 m
Tiri Salvezza Forza +7, Destrezza +5, Costituzione +6
Qualifiche Atletica +10, Intimidazione +5
Sensi Percezione passiva 11
Lingue una lingua qualsiasi (di solito il Comune)
Sfida 5 (1.800 PE)

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

Coraggioso. Il gladiatore ha vantaggio ai tiri salvezza contro l'essere spaventato.

Azioni

Attacco Multiplo. Il gladiatore effettua tre attacchi da mischia o due attacchi a gittata.

Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +7 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 11 (2d6 + 4) danni perforanti, o 13 (2d8 + 4) danni taglienti se usata con due mani.

Botta di Scudo. Attacco con Arma da Mischia: +7 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (2d4 + 4) danni contundenti. Se il bersaglio è una creatura di taglia Media o inferiore, deve riuscire un tiro salvezza di Forza CD 15 o cadere prono.

Reazioni

Parata. Il gladiatore somma 3 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il gladiatore deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Cittadini

In questa categoria rientrano quegli individui che si occupano di mandare avanti il mondo, svolgendo le mansioni necessarie affinché i campi vengano coltivati, le città amministrate, il cibo coltivato e nuovi territori esplorati.

Nobile

I nobili comandano sulla popolazione, in virtù di un diritto di nascita o per le ricchezze accumulate. Tra costoro si annoverano anche i cortigiani che affollano le corti dei ricchi e dei potenti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 15 (pettorale)

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Intuizione +4, Persuasione +5, Raggiro +5

Sensi Percezione passiva 12

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

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

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

Reazioni

Parata. Il nobile somma 2 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il nobile deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Popolano

I popolani comprendono contadini, servi, schiavi, servitori, pellegrini, mercanti, artigiani ed eremiti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 10 (+0)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 10 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 10

Punti Ferita 4 (1d8)

Velocità 9 m

Sensi Percezione passiva 10

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 0 (10 PE)

Azioni

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

Colpisce: 2 (1d4) danni contundenti.

Criminali

I criminali sono individui che vivono al margine della legalità, procurandosi il pane svolgendo attività spesso considerate illecite e immorali.

Picchiatore

I picchiatori sono criminali spietati abili nell'intimidire e perpetrare atti di violenza. Lavorano per soldi e si fanno pochi scrupoli.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

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

Classe Armatura 11 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 32 (5d8 + 10)

Velocità 9 m

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.

Bandito/Pirata

Che siano uomini di strada o di mare (pirati) costoro guadagnano da vivere depredando il prossimo.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

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

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 11 (2d8 + 2)

Velocità 9 m

Sensi Percezione passiva 10

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Azioni

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

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

Balestra Leggera. Attacco con Arma a Gittata: +3 a colpire, gittata 24/96 metri, un bersaglio.

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

Spia

Una spia è un individuo addestramento nel reperire segreti per conto di qualcuno, o a volte per rivenderli al miglior offerente.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 15 (+2)
COSTITUZIONE 10 (+0)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 14 (+2)
CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 27 (6d8)

Velocità 9 m

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.

Capitano dei Banditi/Pirata

Che viva in terra o in mare, è un individuo munito di una grande personalità che riesce a tenere in riga la marmaglia che risponde ai suoi ordini.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale

FORZA 15 (+2)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 14 (+2)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato)

Punti Ferita 65 (10d8 + 8)

Velocità 9 m

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

Qualifiche Atletica +4, Raggiro +4

Sensi Percezione passiva 10

Lingue due lingue qualsiasi

Sfida 2 (450 PE)

Azioni

Attacco Multiplo. Il capitano effettua tre attacchi da mischia: due con la scimitarra e uno con il pugnale. Oppure il capitano effettua due attacchi a gittata con i pugnali.

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

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

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +5 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 metri, un bersaglio.

Colpisce: 5 (1d4 + 3) danni perforanti.

Reazioni

Parata. Il capitano somma 2 alla sua CA contro un attacco da mischia che lo colpirebbe. Per farlo, il capitano deve vedere l'attaccante e impugnare un'arma da mischia.

Assassino

Solitari o membri di una gilda, gli assassini sono pagati per eliminare, spesso in modo silenzioso e discreto, rivali e nemici dei loro datori di lavoro.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 16 (+3)
COSTITUZIONE 14 (+2)
INTELLIGENZA 13 (+1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 10 (+0)

Classe Armatura 15 (armatura di cuoio borchiato)

Punti Ferita 78 (12d8 + 24)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Destrezza +6, Intelligenza +4

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.

Magi

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

VARIANTE: FAMIGLI

Qualsiasi incantatore che possa eseguire l'incantesimo *trovare famiglia* (come un mago) è probabile che abbia un famiglia. Il famiglia può essere una delle creature descritte nell'incantesimo (vedi le *Regole Base*) o qualche altro mostro Minuscolo, come un artiglio strisciante, un diavoleto, uno pseudodrago o un demonietto.

Magio Avventuriero

Un magio novizio, che ha superato con successo le sue prime avventure e ha iniziato a stabilire una reputazione come nobile o famigerato avventuriero.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi malvagio

FORZA 9 (-1)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 11 (+0)
INTELLIGENZA 17 (+3)
SAGGEZZA 12 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12

Punti Ferita 22 (5d8)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Intelligenza +5, Saggezza +3

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.

Grande Magio

Un magio che ha stabilito una discreta fama nel territorio e che attira intorno a sé studenti da ogni dove.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 9 (-1)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 11 (+0)

INTELLIGENZA 17 (+3)

SAGGEZZA 12 (+1)

CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 12 (15 con *armatura del magio*)

Punti Ferita 40 (9d8)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Intelligenza +6, Saggezza +4

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.

Arcimagio

Un mago molto potente (e anche molto anziano) che studia i segreti del multiverso.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)

DESTREZZA 14 (+2)

COSTITUZIONE 12 (+1)

INTELLIGENZA 20 (+5)

SAGGEZZA 15 (+2)

CARISMA 16 (+3)

Classe Armatura 12 (15 con *armatura del magio*)

Punti Ferita 99 (18d8 + 18)

Velocità 9 m

Tiri Salvezza Intelligenza +9, Saggezza +6

Qualifiche Arcano +13, Storia +13

Resistenze al Danno danno degli incantesimi; contundente, perforante e tagliente non magico (da *pelle di pietra*)

Sensi Percezione passiva 12

Lingue sei lingue qualsiasi

Sfida 12 (8.400 PE)

Incantesimi. Il magio è un incantatore di 18° livello. La sua abilità da incantatore è l'Intelligenza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 17, +9 al colpire con attacchi con incantesimo).

L'arcimagio può eseguire *camuffarsi* e *invisibilità* a volontà e ha preparato i seguenti incantesimi da mago:

Trucchetti (a volontà): *luce, gioco di prestigio, mano del magio, saetta di fuoco, stretta folgorante*

1° livello (4 slot): *armatura del magio**, *identificare, individuare magia, proiettile magico*

2° livello (3 slot): *immagine speculare, individuare pensieri, passo nella foschia*

3° livello (3 slot): *controincantesimo, saetta fulminante*

4° livello (3 slot): *esilio, pelle di pietra**, *scudo di fuoco*

5° livello (3 slot): *cono di freddo, muro di forza, scrutare*

6° livello (1 slot): *globo di invulnerabilità*

7° livello (1 slot): *teletrasporto*

8° livello (1 slot): *vuoto mentale**

9° livello (1 slot): *fermare il tempo*

* L'arcimagio esegue questi incantesimi su di sé prima del combattimento.

Azioni

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +6 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.

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

Sacerdoti

I sacerdoti sono devoti di una divinità o una fede che si prendono cura di impartire gli insegnamenti divini al loro gregge.

Cultista

I cultisti giurano fedeltà ai poteri oscuri, e nelle loro credenze e pratiche mostrano spesso segni di follia.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

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

Classe Armatura 12 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

Qualifiche Raggiro +2, Religione +2

Sensi Percezione passiva 10

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 1/8 (25 PE)

Oscura Devozione. Il cultista ha vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

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

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

Accolito

Gli accoliti sono membri di grado minore del clero, e di solito rispondono ad un sacerdote di rango superiore. Svolgono diverse funzioni in un tempio e gli viene conferita dalla loro divinità l'abilità di eseguire incantesimi minori.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

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

Classe Armatura 10

Punti Ferita 9 (2d8)

Velocità 9 m

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.

Fanatico del Culto

Sono i capi di un culto, che usano il proprio carisma e i propri dogmi per influenzare i deboli di volontà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 10 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 14 (+2)

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)

Punti Ferita 33 (6d8 + 6)

Velocità 9 m

Qualifiche Persuasione +4, Raggiro +4, Religione +2

Sensi Percezione passiva 11

Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)

Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 11, +3 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da chierico: Trucchetti (a volontà): *fiamma consacrata*, *luce*, *taumaturgia* 1° livello (4 slot): *comandare*, *infliggere ferite*, *scudo della fede* 2° livello (3 slot): *arma spirituale*, *bloccare persona*

Oscura Devozione. Il cultista ha vantaggio sui tiri salvezza contro l'essere affascinato o spaventato.

Azioni

Attacco Multiplo. Il fanatico effettua due attacchi da mischia.

Pugnale. Attacco con Arma da Mischia o a Gittata: +4 a colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, una creatura.

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

Gran Sacerdote

Sono individui al comando di un tempio o altro luogo sacro e che hanno a loro disposizione diversi accoliti.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

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

Classe Armatura 13 (giaco di maglia)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 7,5 m
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.

Selvaggi

Questi individui vivono ai margini della civiltà, a volte entrandovi raramente in contatto. A disagio tra le mura e nelle terre civilizzate, si trovano nel loro ambiente quando possono muoversi tra le terre selvagge.

Berserker

Provenienti da terre selvagge, gli imprevedibili berserker si radunano in compagnie di guerra e sono sempre alla ricerca di conflitti in cui combattere.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento caotico

FORZA 16 (+3)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 17 (+3)
INTELLIGENZA 9 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 9 (-1)

Classe Armatura 13 (armatura di pelle)
Punti Ferita 67 (9d8 + 27)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una qualsiasi lingua (di solito il Comune)
Sfida 2 (450 PE)

Incauto. All'inizio del suo turno, il berserker può ottenere vantaggio su tutti i tiri di attacco con armi da mischia effettuati durante quel turno, ma i tiri di attacco contro di esso hanno vantaggio fino all'inizio del suo prossimo turno.

Azioni

Ascia Grossa. Attacco con Arma da Mischia: +5 a colpire, portata 1,5 m, un bersaglio.
Colpisce: 9 (1d12 + 3) danni taglienti.

Combattente Tribale

Sono i difensori delle tribù che vivono ai margini della civiltà.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 13 (+1)
DESTREZZA 11 (+0)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 8 (-1)
SAGGEZZA 11 (+0)
CARISMA 8 (-1)

Classe Armatura 12 (armatura di pelle)
Punti Ferita 11 (2d8 + 2)
Velocità 9 m
Sensi Percezione passiva 10
Lingue una qualsiasi lingua
Sfida 1/8 (25 PE)

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

Azioni

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

Druido

I druidi proteggono il mondo naturale dai mostri e dall'avanzare della civiltà. Alcuni sono sciamani tribali che curano i malati, pregano agli spiriti animali e forniscono consigli spirituali.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 10 (+0)
DESTREZZA 12 (+1)
COSTITUZIONE 13 (+1)
INTELLIGENZA 12 (+1)
SAGGEZZA 15 (+2)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 11 (16 con *pelle di corteccia**)
Punti Ferita 27 (5d8 + 5)
Velocità 9 m
Qualifiche Medicina +4, Natura +3, Percezione +4
Sensi Percezione passiva 14
Lingue Druidico più due altre lingue
Sfida 2 (450 PE)

Incantesimi. Il sacerdote è un incantatore di 4° livello. La sua abilità da incantatore è la Saggezza (CD dei tiri salvezza degli incantesimi 12, +4 al colpire con attacchi con incantesimo). Il sacerdote ha preparato i seguenti incantesimi da druido*:
 Trucchetti (a volontà): *arte druidica**, *bastone**, *produrre fiamma**
 1° livello (4 slot): *grampasso*, *impigliare**, *onda di tuono*, *parlare con gli animali**
 2° livello (3 slot): *messaggero animale**, *pelle di corteccia**
 * il druido e gli incantesimi così contrassegnati sono spiegati nella descrizione del "Druido" nelle *Regole Avanzate del Giocatore*

Azioni

Bastone da Combattimento. Attacco con Arma da Mischia: +2 a colpire (+4 a colpire con *bastone**), portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio.
Colpisce: 3 (1d6) danni contundenti, o 6 (1d8 + 2) danni contundenti con *bastone* o se impugnato con due mani.

Esploratore

Abili cacciatori e battitori di piste.

Media umanoide (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento

FORZA 11 (+0)
DESTREZZA 14 (+2)
COSTITUZIONE 12 (+1)
INTELLIGENZA 11 (+0)
SAGGEZZA 13 (+1)
CARISMA 11 (+0)

Classe Armatura 13 (armatura di cuoio)
Punti Ferita 16 (3d8 + 3)
Velocità 9 m
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.

Mostri come Personaggi

La sezione “Personaggi non dei Giocatori” contiene le statistiche per comuni archetipi di PNG come banditi e guardie, oltre che dei suggerimenti su come personalizzarli. Questi suggerimenti includono l’aggiunta di tratti dalle razze delle *Regole Base* e delle *Regole Avanzate*, equipaggiare il PNG con oggetti magici e cambiare il tipo di armatura, armi e incantesimi a sua disposizione.

Se si desidera prendere un blocco statistiche e adattarlo ad una specifica razza di mostri, applicare i modificatori di abilità e aggiungere i privilegi indicati nella tabella Privilegi delle Razze Mostruose. Se la CA, i punti ferita, i bonus di attacco o il danno del PNG dovessero cambiare, ricalcolarne il grado di sfida, come indicato in “Calcolare il Grado di Sfida dei Mostri”.

Creare PNG da Zero

Se avete bisogno di statistiche complete per un PNG, potete costruire il PNG come fosse un personaggio dei giocatori, come discusso nelle *Regole Base*.

In questo caso, l’Arbitro può evitare di scegliere una formazione e scegliere invece per il PNG due competenze nelle qualifiche.

La tabella Privilegi delle Razze Mostruose riassume i modificatori di abilità e i privilegi di varie razze non umane, oltre a diverse creature del *Bestiario Avanzato* con grado di sfida 1 o inferiore. Applicare questi modificatori e aggiungere i privilegi al blocco statistiche del PNG e determinare poi il grado di sfida come si farebbe per un mostro. I privilegi che possono influenzare il grado di sfida del mostro sono indicati nella tabella Privilegi delle Razze Mostruose. Il bonus di competenza di questo PNG è determinato dal suo livello, proprio come fosse un personaggio, invece che dal suo grado di sfida.

Se il mostro che volete creare non è riportato sulla tabella, usare il processo descritto sotto in “Mostri con Classi”.

Regola Variante: Mostri Come PG. Sebbene non consigliato, si può usare la tabella sottostante per creare PG mostri, usando le stesse regole applicate alla creazione dei normali PG. Notare che molte di queste creature sono malvagie e quindi inadatte come PG.

Mostri con Classi

Si possono usare le regole delle classi delle per dare livelli di classe ad un mostro. Ad esempio, si può trasformare un comune lupo mannaro in un lupo mannaro con quattro livelli da guerriero (il mostro sarebbe quindi noto come “Lupo mannaro guerriero di 4° livello”).

Si parte dal blocco statistiche del mostro. Il mostro ottiene tutti i privilegi di classe di ogni livello di classe aggiuntogli, con le seguenti eccezioni:

- Il mostro non ottiene l’equipaggiamento iniziale della classe aggiunta.
- Per livello di classe aggiunto, il mostro ottiene un Dado Ferita del suo normale tipo (in base alla taglia), ignorando la progressione dei Dadi Ferita della classe.
- Il bonus di competenza del mostro è basato sul suo grado di sfida, non sui suoi livelli di classe.

Una volta finito di aggiungere livelli di classe ad un mostro, sentitevi liberi di modificare i suoi punteggi di abilità come preferite (ad esempio, alzare il punteggio di Saggezza del mostro in modo che sia più efficace come chierico), ed effettuare qualsiasi altra modifica necessaria. Bisognerà poi ricalcolare il grado di sfida come se si fosse progettato il mostro da zero.

A seconda del mostro e del numero di livelli di classe aggiunti, il suo grado di sfida potrebbe aumentare. Un lupo mannaro con quattro livelli da guerriero, sarebbe una minaccia molto maggiore di quanto fosse prima, mentre i punti ferita, gli incantesimi e gli altri privilegi di classe che un drago blu antico otterrebbe da cinque livelli da chierico non ne incrementerebbero il grado di sfida.

Privilegi delle Razze Mostruose

Razza	Modificatori di Abilità	Privilegi
Abitatore del Profondo	Nessuno	Anfibio, Percezione Ultraterrena, Sensibilità alla Luce, Viscido; velocità 9 m, nuoto 9 m; visione al buio 36 m; parla Sottocomune
Coboldo	-4 For, +2 Des	Tattiche di Branco, Sensibilità alla Luce; taglia Piccola; visione al buio 18 m; parla Comune e Draconico
Gnoll	+2 For, -1 Int	Rabbia; visione al buio 18 m
Goblin	-2 For, +2 Des	Agile Fuga; taglia Piccola; visione al buio 18 m; parla Comune e Goblin
Grimlock	+2 For, -2 Car	Camuffamento di Pietra, Olfatto e Udito Affinati, Sensi Ciechi; non può essere accecato; vista cieca 9 m o 3 m quando assordato (cieco oltre questo raggio); parla Sottocomune
Hobgoblin	Nessuno	Vantaggio Marziale; visione al buio 18 m; parla Comune e Goblin
Kenku	+2 Des	Appostato, Imitazione; comprende Aereo e Comune ma parla solo tramite l’uso del tratto Imitazione
Orco	+2 For, -2 Int	Aggressivo; visione al buio 18 m; parla Comune e Orchesco
Scheletro	+2 Des, -4 Int, -4 Car	Natura non morta; vulnerabile ai danni contundenti; immune al danno da veleno e allo sfinimento; non può essere avvelenato; visione al buio 18 m; non può parlare ma conosce le lingue che parlava in vita
Troglodita	+2 For, +2 Cos, -4 Int, -4 Car	Fetore, Pelle Camaleontica, Sensibilità alla Luce; bonus di +1 alla CA per l’armatura naturale; visione al buio 18 m; parla Troglodita
Uomo Acquatico	Nessuno	Anfibio; velocità 3 m, nuoto 12 m; parla Acqueo e Comune
Uomo Lucertola	+2 For, -2 Int	Trattenere il Fiato (15 min.); bonus di +3 alla CA per l’armatura naturale; velocità 9 m, nuoto 9 m; parla Draconico
Uomo Rana	-2 Int, -2 Car	Anfibio, Mimetismo nella Palude, Parlare con Rane e Rospi, Salto da Fermo; velocità 6 m, nuoto 12 m; parla Uomo Rana
Zombi	+1 For, +2 Cos, -6 Int, -4 Sag, -4 Car	Natura non morta, Tempra dei Non Morti; immune al danno da veleno; non può essere avvelenato; visione al buio 18 m; non può parlare ma comprende le lingue che parlava in vita

Calcolare il Grado di Sfida dei Mostri

Il Grado di Sfida finale del mostro si calcola tenendo conto di tutti i modificatori apportati.

Grado di Sfida Difensivo. Leggi la colonna Punti Ferita della tabella Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida finchè non trovi i punti ferita del mostro. Annotati il Grado di Sfida suggerito per un mostro con quei punti ferita.

Adesso guarda la Classe Armatura suggerita per un mostro di quel grado di sfida. Se la CA del tuo mostro è di almeno due punti più alta o più bassa di quel numero, modifica il grado di sfida suggerito dai suoi punti ferita verso l'alto o il basso di 1 per ogni 2 punti di differenza.

Grado di Sfida Offensivo. Leggi la colonna Danni/Round della tabella Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida finchè non trovi la quantità di danni medi per round del mostro. Annota quindi il grado di sfida suggerito per un mostro che infligge quella quantità di danni.

Adesso guarda il bonus di attacco suggerito per un mostro di quel grado di sfida. Se il bonus di attacco del tuo mostro è di almeno due punti più alto o più basso di quel numero, modifica il grado di sfida suggerito dai suoi danni per round verso l'alto o il basso di 1 per ogni 2 punti di differenza.

Se il mostro si basa più su effetti con tiri salvezza che su attacchi, usare la CD del tiro salvezza del mostro invece del suo bonus di attacco.

Se il mostro usa bonus di attacco o CD del tiro salvezza differenti, usare quelli che vengono usati più di frequente.

Grado di Sfida Medio. Il Grado di Sfida finale è la media del suo grado di sfida difensivo e offensivo. Arrotondare la media verso l'alto o il basso al grado di sfida più vicino per determinare il grado di sfida finale del mostro. Ad esempio, se il grado di sfida difensivo del mostro è 2 e il suo grado di sfida offensivo è 3, il valore finale sarà 3.

Con il grado di sfida finale, puoi determinare il bonus di competenza del mostro usando la tabella Statistiche del Mostro per Grado di Sfida. Usa la tabella Punti Esperienza per Grado di Sfida per determinare quanti PE valga il mostro. Un mostro con grado di sfida 0 vale 0 PE se non pone alcuna minaccia. Altrimenti, vale 10 PE.

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

Statistiche dei Mostri per Grado di Sfida

GS	Bonus Comp.	CA	Punti Ferita	Bonus di Attacco	Danno/Round	CD t.salv.
0	+2	13 o meno	1-6	3 o meno	0-1	13 o meno
1/8	+2	13	7-35	+3	2-3	13
1/4	+2	13	36-49	+3	4-5	13
1/2	+2	13	50-70	+3	6-8	13
1	+2	13	71-85	+3	9-14	13
2	+2	13	86-100	+3	15-20	13
3	+2	13	101-115	+4	21-26	13
4	+2	14	116-130	+5	27-32	14
5	+3	15	131-145	+6	33-38	15
6	+3	15	146-160	+6	39-44	15
7	+3	15	161-175	+6	45-50	15
8	+3	16	176-190	+7	51-56	16
9	+4	16	191-205	+7	57-62	16
10	+4	17	206-220	+7	63-68	16
11	+4	17	221-235	+8	69-74	17
12	+4	17	236-250	+8	75-80	17
13	+5	18	251-265	+8	81-86	18
14	+5	18	266-280	+8	87-92	18
15	+5	18	281-295	+8	93-98	18
16	+5	18	296-310	+9	99-104	18
17	+6	19	311-325	+10	105-110	19
18	+6	19	326-340	+10	111-116	19
19	+6	19	341-355	+10	117-122	19
20	+6	19	356-400	+10	123-140	19
21	+7	19	401-445	+11	141-158	20
22	+7	19	446-490	+11	159-176	20
23	+7	19	491-535	+11	177-194	20
24	+7	19	536-580	+12	195-212	21
25	+8	19	581-625	+12	213-230	21
26	+8	19	626-670	+12	231-248	21
27	+8	19	671-715	+13	249-266	22
28	+8	19	716-760	+13	267-284	22
29	+9	19	761-805	+13	285-302	22
30	+9	19	806-850	+14	303-320	23

Tratti Speciali, Azioni e Reazioni

Alcuni tratti speciali (come la Resistenza alla Magia), azioni speciali (come Invisibilità Superiore) e reazioni speciali (come Parata) possono migliorare l'efficacia e le potenzialità in combattimento del mostro, incrementandone il grado di sfida.

L'elenco seguente presenta vari privilegi presentati nell'elenco dei mostri. Questo elenco indica quali privilegi aumentano Classe Armatura, punti ferita, bonus di attacco o danni effettivi al fine di determinare il grado di sfida del mostro. (I privilegi cambiano le statistiche del mostro solo ai fini di calcolarne il grado di sfida).

Aggressivo. Aumenta la quantità di danni per round effettivi del mostro di 2.

Agile Fuga. Aumenta la CA effettiva e il bonus di attacco effettivo del mostro di 4 (purchè il mostro si nasconda ogni round).

Appostato. Aumenta il bonus di attacco effettivo del mostro di 1.

Arma a Soffio. Ai fini del determinare il danno effettivo, assumere che l'arma a soffio colpisca due bersagli, e che ciascun bersaglio abbia fallito il suo tiro salvezza.

Armi Angeliche. Aumenta il danno effettivo del mostro dell'ammontare indicato nel tratto.

Attacco di Sorpresa. Aumenta il danno effettivo del mostro per 1 round dell'ammontare indicato nel tratto.

Balzo. Aumenta il danno effettivo del mostro per 1 round dell'ammontare che infligge con l'azione bonus ottenuta da questo tratto.

Benedizione Immonda. Applica il modificatore di Carisma del mostro alla sua CA effettiva.

Bruto. Aumenta il danno effettivo del mostro dell'ammontare indicato nel tratto.

Carica. Aumenta il danno di un attacco del mostro dell'ammontare indicato nel tratto.

Corpo Elementale. Aumenta il danno effettivo del mostro dell'ammontare indicato nel tratto.

Difesa Psichica. Applica il modificatore di Saggezza del mostro alla sua CA effettiva se il mostro non sta indossando armature o impugnando scudi.

Evitare. Aumenta la CA effettiva del mostro di 1.

Fetore. Aumenta la CA effettiva del mostro di 1.

Frenesia Sanguinaria. Aumenta il bonus di attacco effettivo del mostro di 4.

Furia Ferita. Aumenta il danno effettivo del mostro per 1 round dell'ammontare indicato nel tratto.

Furtività d'Ombra. Aumenta la CA effettiva del mostro di 4.

Implacabile. Aumenta i punti ferita effettivi del mostro in base al grado di sfida atteso: 1-4, 7 pf; 5-10, 14 pf; 11-16, 21 pf; 17 o più, 28 pf.

Incantesimi e Incantesimi Innati. L'impatto che i tratti speciali Incantesimi e Incantesimi Innati hanno sul grado di sfida del mostro dipende dagli incantesimi che il mostro può eseguire. Gli incantesimi che infliggono più danni della normale routine di attacco del mostro e gli incantesimi che aumentano la CA o i punti ferita del mostro devono essere considerati quando si determina il grado di sfida finale del mostro. Vedi la sezione "Tratti Speciali" nell'introduzione del *Bestiario Avanzato* per maggiori informazioni su questi due tratti speciali.

Ingrandire. Aumenta il danno effettivo del mostro dell'ammontare indicato nel tratto.

Inghiottire. Assumere che il mostro inghiottisca una creatura e le infligga 2 round di danno da acido.

Invisibilità Superiore. Aumenta la CA effettiva del mostro di 2.

Mostro Volante. Aumenta la Classe Armatura effettiva del mostro di 2 (non la sua reale CA) se può volare e infliggere danno a gittata e se il suo grado di sfida atteso è 10 o più basso.

Parata. Aumenta la CA effettiva del mostro di 1.

Picchiata. Aumenta il danno effettivo del mostro con un attacco dell'ammontare indicato nel tratto.

Possessione. Raddoppia i punti ferita effettivi del mostro.

Presenza Spaventosa. Aumenta i punti ferita effettivi del mostro del 25% se il mostro è pensato per affrontare personaggi di 10° livello o più basso.

Punti Ferita Effettivi. Se un mostro ha una resistenza o immunità a diversi tipi di danno – in particolare ai danni contundenti, perforanti e taglienti da attacchi non magici – e non tutti i personaggi nella compagnia hanno modo di contrapporsi a questa resistenza o immunità, bisognerà tener conto di queste difese quando si comparano i punti ferita del mostro al grado di sfida atteso. Usare la tabella Punti Ferita Effettivi Basati su Resistenze e Immunità e applicare il moltiplicatore appropriato ai punti ferita del mostro per calcolare i suoi punti ferita effettivi ai fini di determinarne il grado di sfida finale. (I punti ferita reali del mostro non cambiano).

I mostri di solito non hanno vulnerabilità a più di uno o due tipi di danno. Le vulnerabilità non influenzano significativamente il grado di sfida di un mostro, a meno che il mostro non sia vulnerabile a diversi tipi di danno molto comuni, in particolare quelli contundenti, perforanti e taglienti. Per un mostro così strano, ridurre i suoi punti ferita effettivi della metà. O meglio ancora, eliminare quelle vulnerabilità e fornire il mostro di un minor numero di punti ferita.

Rabbia. Aumenta i danni effettivi del mostro di 2.

Ragnatela. Aumenta la CA effettiva del mostro di 1.

Resistenza Leggendaria. Ogni uso giornaliero di questo tratto aumenta i punti ferita effettivi del mostro in base al grado di sfida atteso: 1-4, 10 pf; 5-10, 20 pf; 11 o più, 30 pf.

Resistenza alla Magia. Aumenta la CA effettiva del mostro di 2.

Rigenerazione. Aumenta i punti ferita effettivi del mostro di 3 x il numero il numero di punti ferita che il mostro rigenera ogni round.

Scoppio Mortale. Aumenta il danno effettivo del mostro per 1 round dell'ammontare indicato nel tratto, e assumere che agisca su due creature.

Stritolare. Aumenta la CA effettiva del mostro di 1.

Tattiche di Branco. Aumenta il bonus di attacco effettivo del mostro di 1.

Tempra dei Non Morti. Aumenta i punti ferita effettivi del mostro in base al grado di sfida atteso: 1-4, 7 pf; 5-10, 14 pf; 11-16, 21 pf; 17 o più, 28 pf.

Tiri Salvezza. Un mostro con tre o più bonus ai tiri salvezza ha un significativo vantaggio difensivo, cosicché la sua CA effettiva per determinare il grado di sfida (non la sua reale CA) dovrebbe essere accresciuta. Se ha tre o quattro bonus, aumentare la CA effettiva di 2. Se ha cinque o più bonus, aumentare la CA effettiva di 4.

Trasferimento di Danno. Raddoppia i punti ferita effettivi del mostro. Aggiungi un terzo dei punti ferita del mostro ai suoi danni effettivi.

Vantaggio Marziale. Aumenta il danno effettivo di un attacco per round dell'ammontare ottenuto tramite questo tratto.

Viso Orripilante. Come Presenza Spaventosa.

Punti Ferita Effettivi Basati su Resistenze e Immunità

Grado di Sfida Atteso	Moltiplicatore PF per Resistenze	Moltiplicare PF per Immunità
1-4	x2	x2
5-10	x1,5	x2
11-16	x1,25	x1,5
17- o più	x1	x1,25

Nuovi Incantesimi

Elenco di nuovi incantesimi che compaiono nella descrizione delle creature fatate.

Amicizia con gli Animali

1° livello, ammaliamento

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 danneggiati 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°.

Arte Druidica

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Sussurrando agli spiriti della natura, crei, a gittata, uno dei seguenti effetti:

- Crei un minuscolo e innocuo effetto sensoriale che predice quale clima ci sarà nel luogo in cui ti trovi per le prossime 24 ore. L'effetto potrebbe manifestarsi come una sfera dorata per i cieli limpidi, una nube per la pioggia, fiocchi di neve per la neve, e così via. L'effetto persiste per 1 round.
- Fai immediatamente sbocciare un fiore, un seme o simile pianta.
- Crei un istantaneo e innocuo effetto sensoriale, come foglie che cadono, uno sbuffo di vento, il suono di un piccolo animale, o il lieve tanfo di una pazzola. L'effetto deve entrare in un cubo di 1,5 metri di spigolo.
- Accendi o spegni istantaneamente una candela, una torcia o un piccolo falò.

Bacche Gustose

1° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (un rametto di vischio)

Durata: Istantanea

Fino a dieci bacche compaiono nella tua mano e vengono infuse di magia per la durata. Una creatura può usare la sua azione per mangiare una bacca. Mangiare una bacca ripristina 1 punto ferita, e la bacca inoltre provvede nutrimento sufficiente per alimentare una creatura per un giorno.

Le bacche perdono la loro efficacia se non vengono consumate entro 24 ore dall'esecuzione dell'incantesimo.

Bastone

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione bonus

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (vischio, una foglia di quadrifoglio, e una randello o bastone da combattimento)

Durata: 1 minuto

Il legno di un randello o bastone da combattimento che stai impugnando viene infuso del potere della natura. Per la durata, usando quell'arma puoi usare la tua abilità da incantatore al posto della Forza per i tiri di attacco e danno da mischia, e il dado di danno dell'arma diventa un d8. L'arma diventa anche magica, se già non lo è. L'incantesimo ha termine se lo esegui di nuovo o se lasci andare l'arma.

Camminata Arborea

5° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Ottieni l'abilità di entrare in un albero e muoverti dal suo interno all'interno di un altro albero della stessa specie entro 150 metri. Entrambi gli alberi devono essere vivi e almeno della tua stessa taglia. Devi usare 1,5 metri di movimento per entrare nell'albero. Apprendi istantaneamente la posizione di tutti gli altri alberi della stessa specie entro 150 metri e, come parte del movimento impiegato per entrare nell'albero, passare in uno degli altri alberi o uscire dall'albero in cui sei entrato. Riappari in un punto a tua scelta entro 1,5 metri dall'albero di destinazione, utilizzando altri 1,5 metri di movimento. Se non ti rimane movimento da usare, riappari entro 1,5 metri dall'albero in cui sei entrato. Per la durata puoi usare questa abilità di trasporto una volta per round. Devi terminare ogni turno al di fuori di un albero.

Convocare Animali

3° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Convochi spiriti fatati che assumono l'aspetto di bestie e compaiono in spazi non occupati a gittata e che puoi vedere. Scegli una delle seguenti opzioni per determinare ciò che appare:

- Una bestia di grado di sfida 2 o inferiore
- Due bestie di grado di sfida 1 o inferiore
- Quattro bestie di grado di sfida 1/2 o inferiore
- Otto bestie di grado di sfida 1/4 o inferiore

Ogni bestia è considerata anche un fatato, e sparisce quando scende a 0 punti ferita o quando l'incantesimo termina.

Le creature convocate sono amichevoli verso di te e i tuoi compagni. Tirare l'iniziativa per le creature convocate come gruppo, che agisce durante i propri turni. Esse obbediscono a qualsiasi comando verbale che gli viene dato (senza bisogno che tu compia azioni). Se non dai comandi alle bestie, si difenderanno dalle creature ostili, ma non compiranno altre azioni.

Le statistiche delle creature sono nelle *Regole dell'Arbitro*.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando certi slot incantesimo di livello più alto, scegli una delle opzioni di cui sopra, ma apparirà un numero maggiore di creature: il doppio con uno slot di 5° livello, il triplo con uno slot di 7° livello, e il quadruplo con uno slot di 9° livello.

Crescita di Pianta

3° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione o 8 ore

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S

Durata: Istantanea

Questo incantesimo incanala vitalità nelle piante entro una specifica area. Esistono due usi possibili per questo incantesimo, che conferiscono benefici immediati o a lungo termine.

Se esegui questo incantesimo impiegando 1 azione, scegli un punto a gittata. Tutte le piante normali in un raggio di 30 metri centrato su quel punto diventano dense e folte. Una creatura che attraversa l'area quadruplica il costo del suo movimento.

Puoi escludere dai suoi effetti una o più aree di qualsiasi dimensione all'interno dell'area dell'incantesimo.

Se esegui questo incantesimo nel corso di 8 ore, nutri la terra. Tutte le piante in un raggio di 750 metri centrato su di un punto a gittata diventano super produttive per 1 anno. Le piante producono il doppio del normale ammontare di cibo al momento del raccolto.

Crescita di Spuntoni

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 45 metri

Componenti: V, S, M (sette spine affilate o sette ramoscelli, ciascuno di esse appuntito ad un'estremità)

Durata: Concentrazione, massimo 10 minuti

Il terreno in un raggio di 6 metri centrato su di un punto a gittata si contorce e genera spuntoni e spine molto acuminati. Per la durata, l'area diventa terreno difficile. Quando una creatura entra o si muove all'interno dell'area, subisce 2d4 danni perforanti per ogni 1,5 metri percorsi.

La trasformazione del terreno è talmente ben camuffata da sembrare naturale. Qualsiasi creatura che non abbia visto l'area al momento dell'esecuzione dell'incantesimo deve effettuare una prova di Saggezza (Percezione) contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo per riconoscere il pericolo rappresentato dal terreno prima di entrarvi.

Frusta Spinata

Trucchetto, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (il fusto di una pianta con spine)

Durata: Istantanea

Crei una lunga frusta simile ad un rampicante, coperta da spine e che sferza a tuo comando contro un bersaglio a gittata. Effettua un tiro di attacco con incantesimo da mischia contro il bersaglio. Se l'attacco colpisce, la creatura subisce 1d6 danni perforanti, e se la creatura è di taglia Grande o inferiore, la trascini di 3 metri nella tua direzione.

Il danno di questo incantesimo aumenta di 1d6 quando arrivi al 5° livello (2d6), 11° livello (3d6) e 17° livello (4d6).

Fuoco delle Fate

1° livello, evocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Tutti gli oggetti in un cubo di 6 metri di spigolo a gittata vengono circondati da una luce blu, verde o viola (a tua scelta). Qualsiasi creatura nell'area quando l'incantesimo viene eseguito viene anch'essa circondata dalla luce se fallisce un tiro salvezza di Destrezza. Per la durata, gli oggetti e le creature affette emettono una luce fioca con raggio di 3 metri.

Qualsiasi tiro di attacco contro una creatura o oggetto affetto ha vantaggio se l'attaccante può vederlo, e la creatura o oggetto non può beneficiare dell'invisibilità.

Impigliare

1° livello, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 27 metri

Componenti: V, S

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Rampicanti e rami stritolanti spuntano dal terreno in un quadrato di 6 metri di lato a partire da un punto a gittata. Per la durata, queste piante trasformano il terreno nell'area in terreno difficile.

Una creatura nell'area nel momento in cui esegui questo incantesimo deve riuscire un tiro salvezza di Forza o restare intralciata da queste piante fino al termine dell'incantesimo. Una creatura intralciata dalle piante può usare le sue azioni per effettuare una prova di Forza contro la CD del tiro salvezza dell'incantesimo. Se lo riesce, si libera.

Quando l'incantesimo ha termine, le piante convocate svaniscono.

Passare Senza Tracce

2° livello, abiurazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S, M (ceneri di una foglia di vischio bruciata e un ramoscello di abete rosso)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

Un velo d'ombra e silenzio si irradia da te, proteggendo te e i tuoi compagni dall'essere individuati. Per la durata, ogni creatura a tua scelta entro 9 metri da te (te compreso) riceve un bonus di +10 alle prove di Destrezza (Furtività) e le sue tracce non possono essere seguite eccetto che da mezzi magici. Una creatura che riceve questo bonus non lascia tracce né altri segni del suo passaggio.

Pelle di Corteccia

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Contatto

Componenti: V, S, M (una manciata di corteccia di quercia)

Durata: Concentrazione, massimo 1 ora

La pelle del bersaglio con cui sei in contatto al momento dell'esecuzione dell'incantesimo diventa ruvida e dall'aspetto simile alla corteccia fino al termine dell'incantesimo, e la CA del bersaglio non può essere inferiore a 16, quale che sia l'armatura che sta indossando.

Produrre Fiamma

Trucchetto, convocazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: Personale

Componenti: V, S

Durata: 10 minuti

Una fiammella compare nella tua mano. La fiammella resta lì per la durata e non danneggia né te né il tuo equipaggiamento. La fiamma produce luce intensa nel raggio di 3 metri e luce fioca per ulteriori 3 metri. L'incantesimo termina se lo interrompi con un'azione o se lo esegui di nuovo.

Puoi usare la fiamma anche per attaccare, sebbene farlo ponga termine all'incantesimo. Quando esegui questo incantesimo, o con un'azione in un turno successivo, puoi scagliare la fiamma ad una creatura entro 9 metri da te. Effettua un attacco con incantesimo a gittata. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d8 danni da fuoco.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d8 quando arrivi al 5° livello (2d8), 11° livello (3d8) e 17° livello (4d8).

Riscaldare Metallo

2° livello, trasmutazione

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V, S, M (un pezzo di ferro e una fiamma)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Scegli un manufatto di metallo, come un'arma di metallo o un'armatura di metallo media o pesante, a gittata e che puoi vedere. Fai sì che l'oggetto risplenda di rosso per il calore. Qualsiasi creatura in contatto fisico con l'oggetto subisce 2d8 danni da fuoco quando esegui questo incantesimo. Fino al termine dell'incantesimo, puoi usare un'azione bonus per infliggere di nuovo questo danno nei tuoi turni successivi.

Se una creatura sta impugnando o indossando l'oggetto e subisce danno da esso, la creatura deve riuscire un tiro salvezza di Costituzione o gettare l'oggetto se ne è in grado. Se non getta l'oggetto, ha svantaggio ai tiri di attacco e le prove di abilità fino all'inizio del suo prossimo turno.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 3° livello o più alto, il danno aumenta di 1d8 per ogni livello dello slot sopra il 2°.

Saetta della Fattucchiera

1° livello, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 9 metri

Componenti: V, S, M (un ramo di un albero che è stato colpito da un fulmine)

Durata: Concentrazione, massimo 1 minuto

Un fascio di energia blu crepitante saetta verso una creatura a gittata, formando un arco di luce tra di te e il bersaglio. Effettua un attacco con incantesimo a gittata contro quella creatura. Se colpisci, il bersaglio subisce 1d12 danni da fulmine, e durante ciascun tuo turno, per la durata, puoi usare la tua azione per infliggere automaticamente 1d12 danni da fulmine al bersaglio. L'incantesimo termina se usi la tua azione per fare qualcos'altro. L'incantesimo termina anche se il bersaglio si trovasse mai fuori della gittata dell'incantesimo o se ha totale copertura da te.

Ai Livelli Più Alti. Quando esegui questo incantesimo usando uno slot incantesimo di 2° livello o più alto, il danno iniziale aumenta di 1d12 per ogni slot dell'incantesimo sopra il 1°.

Scherno Maligno

Trucchetto, ammalimento

Tempo di Esecuzione: 1 azione

Gittata: 18 metri

Componenti: V

Durata: Istantanea

Scateni una serie di insulti avvolti da una subdola malìa contro una creatura a gittata e che puoi vedere. Se il bersaglio ti può udire (sebbene non è necessario che ti comprenda), deve riuscire un tiro salvezza di Saggezza o subire 1d4 danni psichici e avere svantaggio al prossimo tiro di attacco che effettuerà prima del termine del suo prossimo turno.

Il danno dell'incantesimo aumenta di 1d4 quando raggiungi il 5° livello (2d4), 11° livello (3d4) e 17° livello (4d4).

ELENCO DEI MOSTRI PER GRADO DI SFIDA

Nome	Tipo	Etichetta	Grado di Sfida	Allineamento
Cavallo Marino	bestia		0 (0 PE)	disallineato
Rana	bestia		0 (0 PE)	disallineato
Aquila	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Artiglio Strisciante	non morto		0 (10 PE)	neutrale malvagio
Avvoltoio	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Babbuino	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Caprone	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Cervo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Corvo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Diavolo Lemure	immondo	diavolo	0 (10 PE)	legale malvagio
Donnola	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Falco	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Frizzo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Fungo, Urlatore	pianta		0 (10 PE)	disallineato
Gatto	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Granchio	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Gufo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Iena	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Lucertola	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Omuncolo	costrutto		0 (10 PE)	neutrale
Piovra	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Pipistrello	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Ragno	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Ratto	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Scarabeo di Fuoco Gigante	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Sciacallo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Scorpione	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Tasso	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Uomo Fungo Germoglio	pianta		0 (10 PE)	legale neutrale
Avvizzito, Cespuglio	pianta		1/8 (25 PE)	neutrale malvagio
Batrice del Caos Girino	aberrazione		1/8 (25 PE)	caotico neutrale
Cammello	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Coboldo	umanoide	coboldo	1/8 (25 PE)	legale malvagio
Demone Mane	immondo	demone	1/8 (25 PE)	caotico malvagio
Donnola Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Drone, Monodrone	costrutto		1/8 (25 PE)	legale neutrale
Falco di Sangue	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Fonfo	aberrazione		1/8 (25 PE)	legale buono
Granchio Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Mastino	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Mulo	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Pony	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Ratto Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Serpente Velenoso	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Serpente Volante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Strige	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Uomo Pesce	umanoide	uomo pesce	1/8 (25 PE)	neutrale
Abitatore del Profondo	umanoide	abitatore profondo	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Alce	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Avvizzito, Spina	pianta		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Becco d'Ascia	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cane Intermittente	fatato		1/4 (50 PE)	legale buono
Cavallo da Corsa	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cavallo da Tiro	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Centopiedi Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cinghiale	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Coboldo Alato	umanoide	coboldo	1/4 (50 PE)	legale malvagio
Demone Sudicio	immondo	demone	1/4 (50 PE)	caotico malvagio
Dinosauro, Pteranodonte	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Drone, Duodrone	costrutto		1/4 (50 PE)	legale neutrale
Drow	umanoide	elfo	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Fungo Violetto	pianta		1/4 (50 PE)	disallineato
Goblin	umanoide	gobloide	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Grimlock	umanoide	grimlock	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Gufo Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	neutrale
Kenku	umanoide	kenku	1/4 (50 PE)	caotico neutrale
Lucertola Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Lupo	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Grado di Sfida

Mefito di Fango	elementale		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Fumo	elementale		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Vapore	elementale		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Oggetto Animato, Spada Volante	costrutto		1/4 (50 PE)	disallineato
Pantera	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Pipistrello Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Pixie	fatato		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Pseudodrago	drago		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Ragno Lupo Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Rana Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Scheletro	non morto		1/4 (50 PE)	legale malvagio
Sciame di Corvi	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Pipistrelli	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Ratti	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Serpente Costrittore	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Serpente Velenoso Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Spiritello	fatato		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Tasso Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Troglodita	umanoide	troglodita	1/4 (50 PE)	caotico malvagio
Uomo Rana	umanoide	uomo rana	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Uomo Uccello	umanoide	uomo uccello	1/4 (50 PE)	neutrale buono
Zombi	non morto		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Viticcio	pianta		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Caprone Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cavallo da Guerra	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cavallo Marino Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Coccatrice	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Cocodrillo	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Drone, Tridrone	costrutto		1/2 (100 PE)	legale neutrale
Fungo, Spora Esplosiva	pianta		1/2 (100 PE)	disallineato
Gnoll	umanoide	gnoll	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Gnomo delle Profondità	umanoide	gnomo	1/2 (100 PE)	neutrale buono
Hobgoblin	umanoide	goblinoide	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Magma Vivente	elementale		1/2 (100 PE)	caotico neutrale
Mantoscuro	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Mefito di Ghiaccio	elementale		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Magma	elementale		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Polvere	elementale		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Melma Grigia	melma		1/2 (100 PE)	disallineato
Ombrina	non morto		1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Orco	umanoide	orco	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Orso Nero	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Perforatore	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Rugginofago	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Sahuagin	umanoide	sahuagin	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Satiro	fatato		1/2 (100 PE)	neutrale
Scheletro di Cavallo da Guerra	non morto		1/2 (100 PE)	legale malvagio
Sciame di Centopiedi	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Insetti	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Ragni	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Scarabei	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Vespe	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Scimmione	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Squalo Corallino	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Uomo Fungo Adulto	pianta		1/2 (200 PE)	legale neutrale
Uomo Lucertola	umanoide	uomo lucertola	1/2 (100 PE)	neutrale
Uomo Sciacallo	umanoide	mutaforma	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Vespa Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Worg	mostruosità		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Abitatore del Profondo Capogruppo	umanoide	abitatore profondo	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Aquila Gigante	bestia		1 (200 PE)	neutrale buono
Arpia	mostruosità		1 (200 PE)	caotico malvagio
Avvoltoio Gigante	bestia		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Babau	umanoide	goblinoide	1 (200 PE)	caotico malvagio
Cane della Morte	mostruosità		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Demonietto	immondo	demone mutaforma	1 (200 PE)	caotico malvagio
Diavoletto	immondo	diavolo mutaforma	1 (200 PE)	legale malvagio
Dinolupo	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Drago d'Ottone Cucciolo	drago		1 (200 PE)	caotico buono
Drago di Rame Cucciolo	drago		1 (200 PE)	caotico buono

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Grado di Sfida

Drago Fata Rosso, Arancio o Giallo	drago	1 (200 PE)	caotico buono
Driade	fatato	1 (200 PE)	neutrale
Drone, Quadrone	costrutto	1 (200 PE)	legale neutrale
Ghoul	non morto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Goblin Capo	umanoide goblinoide	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Iena Gigante	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Ippogrifo	mostruosità	1 (200 PE)	disallineato
Leone	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Mantide Guerriera	umanoide mantide guerriera	1 (200 PE)	caotico neutrale
Mezzogre	gigante	1 (200 PE)	qualsiasi caotico
Nano Grigio	umanoide nano	1 (200 PE)	legale malvagio
Oggetto Animato, Armatura	costrutto	1 (200 PE)	disallineato
Orso Bruno	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Piovra Gigante	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Ragno Gigante	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Rospo Gigante	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Salamandra, Serpente di Fuoco	elementale	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Sciame di Frizzi	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Serpentoide Purosangue	umanoide serpentoide	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Spaventapasseri	costrutto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Spettro	non morto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Tigre	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Uomo Fungo, Spora Servitrice Quaggotico	pianta	1 (200 PE)	disallineato
Alce Gigante	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Ancheago	mostruosità	2 (450 PE)	disallineato
Azer	elementale	2 (450 PE)	legale neutrale
Centauro	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale buono
Cinghiale Gigante	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Cubo Gelatinoso	melma	2 (450 PE)	disallineato
Diavolo Spinato	immondo diavolo	2 (450 PE)	legale malvagio
Dinosauro, Allosauro	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Dinosauro, Plesiosauro	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Divoratore di Intelletto	aberrazione	2 (450 PE)	legale malvagio
Drago Bianco Cucciolo	drago	2 (450 PE)	caotico malvagio
Drago d'Argento Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale buono
Drago Fata Verde, Blu, Indaco o Violetto	drago	2 (450 PE)	caotico buono
Drago Nero Cucciolo	drago	2 (450 PE)	caotico malvagio
Drago Verde Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale neutrale
Drone, Pentadrone	costrutto	2 (450 PE)	legale neutrale
Ettercap	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale malvagio
Fauce Gorgogliante	aberrazione	2 (450 PE)	neutrale
Fuoco Fatuo	non morto	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gargolla	elementale	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gelatina Odra	melma	2 (450 PE)	disallineato
Ghoul, Ghast	non morto	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gith, Githzerai Monaco	umanoide gith	2 (450 PE)	legale neutrale
Gnoll Capo Branco	umanoide gnoll	2 (450 PE)	caotico malvagio
Grico	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale
Grifone	mostruosità	2 (450 PE)	disallineato
Mannaro, Ratto Mannaro	umanoide umano mutaforma	2 (450 PE)	legale malvagio
Megera di Mare	fatato	2 (450 PE)	caotico malvagio
Merrow	mostruosità	2 (450 PE)	caotico malvagio
Mimo	mostruosità mutaforma	2 (450 PE)	neutrale
Notico	aberrazione	2 (450 PE)	neutrale malvagio
Oggetto Animato, Tappeto del Soffocamento	costrutto	2 (450 PE)	disallineato
Ogre	gigante	2 (450 PE)	caotico malvagio
Orco Occhio del Dio	umanoide orco	2 (450 PE)	caotico malvagio
Orco Orog	umanoide orco	2 (450 PE)	caotico malvagio
Orso Polare	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Pegaso	celestiale	2 (450 PE)	caotico buono
Perito	mostruosità	2 (450 PE)	caotico malvagio
Quaggotico	umanoide quaggotico	2 (450 PE)	caotico neutrale
Ragno Talpa	mostruosità	2 (450 PE)	disallineato
Rinoceronte	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Sahuagin Sacerdotessa	umanoide sahuagin	2 (450 PE)	legale malvagio
Scheletro di Minotauro	non morto	2 (450 PE)	legale malvagio
Sciame di Serpenti Velenosi	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Serpente Costruttore Gigante	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Squalo Cacciatore	bestia	2 (450 PE)	disallineato

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Grado di Sfida

Tigre dai Denti a Sciabola	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Uomo FUNGO Sovrano	pianta		2 (450 PE)	legale neutrale
Uomo Lucertola Sciamano	umanoide	uomo lucertola	2 (450 PE)	neutrale
Zombi Ogre	non morto		2 (450 PE)	neutrale malvagio
Babau capo	umanoide	goblinoide	3 (700 PE)	caotico malvagio
Balena Assassina	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Basilisco	mostruosità		3 (700 PE)	disallineato
Bestia Distorcente	mostruosità		3 (700 PE)	legale malvagio
Bizzarria d'Acqua	elementale		3 (700 PE)	neutrale
Destriero da Incubo	immondo		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Diavolo Barbuto	immondo	diavolo	3 (700 PE)	legale malvagio
Dinosauro, Anchilosauro	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Doppelganger	mostruosità	mutaforma	3 (700 PE)	neutrale
Drago Blu Cucciolo	drago		3 (700 PE)	legale malvagio
Drago d'Oro Cucciolo	drago		3 (700 PE)	legale buono
Gith, Githyanki Combattente	umanoide	gith	3 (700 PE)	legale malvagio
Grell	aberrazione		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Hobgoblin Capitano	umanoide	goblinoide	3 (700 PE)	legale malvagio
Mannaro, Lupo Mannaro	umanoide	umano mutaforma	3 (700 PE)	caotico malvagio
Manticora	mostruosità		3 (700 PE)	legale malvagio
Megera Verde	fatato		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Minotauro	mostruosità		3 (700 PE)	caotico malvagio
Mummia	non morto		3 (700 PE)	legale malvagio
Orrore Uncinato	mostruosità		3 (700 PE)	neutrale
Orso Gufo	mostruosità		3 (700 PE)	disallineato
Osservatore, Spettatore	aberrazione		3 (700 PE)	legale neutrale
Quaggotico Incantatore	umanoide	quaggoto	3 (700 PE)	caotico neutrale
Scorpione Gigante	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Segugio Infernale	immondo		3 (700 PE)	legale malvagio
Serpentoide Blasfemo	mostruosità	mutaforma serpent.	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Wight	non morto		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Yeti	mostruosità		3 (700 PE)	caotico malvagio
Elefante	bestia		4 (1.000 PE)	disallineato
Banshee	non morto		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Chuul	aberrazione		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Coatl	celestiale		4 (1.100 PE)	legale buono
Demone Ombra	immondo	demone	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Cucciolo	drago		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Ettin	gigante		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Fantasma	non morto		4 (1.100 PE)	qualsiasi
Gnoll Zanna del Dio	umanoide	gnoll	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Lamia	mostruosità		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Mannaro, Cinghiale Mannaro	umanoide	umano mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Mannaro, Tigre Mannara	umanoide	umano mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale
Orco Capo di Guerra	umanoide	orco	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Orrore Corazzato	costrutto		4 (1.100 PE)	neutrale
Sanguinaccio	melma		4 (1.100 PE)	disallineato
Succube/Incubo	immondo	mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Teschio Fiammeggiante	non morto		4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Uomo Lucertola Re/Regina	umanoide	uomo lucertola	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Naga d'Ossa	non morto		4 (1.300 PE)	legale malvagio
Batrice del Caos Rosso	aberrazione		5 (1.800 PE)	caotico neutrale
Bulette	mostruosità		5 (1.800 PE)	disallineato
Cambion	immondo		5 (1.800 PE)	qualsiasi malvagio
Cocodrillo Gigante	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Colosso di Terra	mostruosità		5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Daimon, Mezzodaimon	immondo	daimon	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Demone Gibboso	immondo	demone	5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Diavolo Uncinato	immondo	diavolo	5 (1.800 PE)	legale malvagio
Dinosauro, Triceratopo	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Drow Combattente d'Elite	umanoide	elfo	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Elementale dell'Acqua	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale del Fuoco	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale dell'Aria	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale della Terra	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale
Fustigatore	mostruosità		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Gigante di Collina	gigante		5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Golem di Carne	costrutto		5 (1.800 PE)	disallineato
Gorgone	mostruosità		5 (1.800 PE)	disallineato
Mannaro, Orso Mannaro	umanoide	umano mutaforma	5 (1.800 PE)	neutrale buono

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Grado di Sfida

Megera Notturna	immondo		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Mezzo Drago Rosso Veterano	umanoide	umano	5 (1.800 PE)	qualsiasi
Ochu	aberrazione		5 (1.800 PE)	neutrale
Remora Giovane	mostruosità		5 (1.800 PE)	disallineato
Revenant	non morto		5 (1.800 PE)	neutrale
Sahuagin Barone	umanoide	sahuagin	5 (1.800 PE)	legale malvagio
Salamandra	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Squalo Gigante	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Troll	gigante		5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Tumulo Ambulante	pianta		5 (1.800 PE)	disallineato
Unicorno	celestiale		5 (1.800 PE)	legale buono
Vampiro, Progenie Vampirica	non morto		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Wraith	non morto		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Xorn	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale
Zombi Osservatore	non morto		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Abitatore del Profondo Sommo Sacerdote	umanoide	abitatore profondo	6 (2.300 PE)	neutrale malvagio
Chimera	mostruosità		6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Ciclope	gigante		6 (2.300 PE)	caotico neutrale
Demone Ronzante	immondo	demone	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Demone Urlante	immondo	demone	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Dragno	mostruosità		6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Giovane	drago		6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Drago d'Ottone Giovane	drago		6 (2.300 PE)	caotico buono
Gith, Githzerai Zerth	umanoide	gith	6 (2.300 PE)	legale neutrale
Hobgoblin Signore della Guerra	umanoide	goblinoido	6 (2.300 PE)	legale malvagio
Macigno Vivente	elementale		6 (2.300 PE)	neutrale
Mammut	bestia		6 (2.300 PE)	disallineato
Medusa	mostruosità		6 (2.300 PE)	legale malvagio
Persecutore Invisibile	elementale		6 (2.300 PE)	neutrale
Viverna	drago		6 (2.300 PE)	disallineato
Batrice del Caos Blu	aberrazione		7 (2.900 PE)	caotico neutrale
Drago di Rame Giovane	drago		7 (2.900 PE)	caotico buono
Drago Nero Giovane	drago		7 (2.900 PE)	caotico malvagio
Drow Magio	umanoide	elfo	7 (2.900 PE)	neutrale malvagio
Gigante di Pietra	gigante		7 (2.900 PE)	neutrale
Grico Alfa	mostruosità		7 (2.900 PE)	neutrale
Guardiano dello Scudo	costrutto		7 (2.900 PE)	disallineato
Oni	gigante		7 (2.900 PE)	legale malvagio
Scimmione Gigante	bestia		7 (2.900 PE)	disallineato
Scortica Mente	aberrazione		7 (2.900 PE)	legale malvagio
Serpentoide Abominio	mostruosità	mutaforma serpent.	7 (2.900 PE)	neutrale malvagio
Batrice del Caos Verde	aberrazione		8 (3.900 PE)	caotico neutrale
Caparela	aberrazione		8 (3.900 PE)	caotico neutrale
Demone Gracidante	immondo	demone	8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Diavolo delle Catene	immondo	diavolo	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Dinosauro, Tirannosauro	bestia		8 (3.900 PE)	disallineato
Drago di Bronzo Giovane	drago		8 (3.900 PE)	legale buono
Drago Verde Giovane	drago		8 (3.900 PE)	legale malvagio
Drow Sacerdotessa	umanoide	elfo	8 (3.900 PE)	neutrale malvagio
Fomor	gigante		8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Gigante del Gelo	gigante		8 (3.900 PE)	neutrale malvagio
Gith, Githyanki Cavaliere	umanoide	gith	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Idra	mostruosità		8 (3.900 PE)	disallineato
Naga Spirituale	mostruosità		8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Scortica Mente Incantatore	aberrazione		8 (3.900 PE)	legale malvagio
Batrice del Caos Grigio	aberrazione		9 (5.000 PE)	caotico neutrale
Daimon, Nicodaimon	immondo	daimon	9 (5.000 PE)	neutrale malvagio
Demone Ululante	immondo	demone	9 (5.000 PE)	caotico malvagio
Diavolo d'Ossa	immondo	diavolo	9 (5.000 PE)	legale malvagio
Drago Blu Giovane	drago		9 (5.000 PE)	legale malvagio
Drago d'Argento Giovane	drago		9 (5.000 PE)	legale buono
Gigante del Fuoco	gigante		9 (5.000 PE)	legale malvagio
Gigante delle Nuvole	gigante		9 (5.000 PE)	neutrale b/m
Golem d'Argilla	costrutto		9 (5.000 PE)	disallineato
Uomo Albero	pianta		9 (5.000 PE)	caotico buono
Yeti, Abominevole	mostruosità		9 (5.000 PE)	caotico malvagio
Aboleto	aberrazione		10 (5.900 PE)	legale malvagio
Angelo Deva	celestiale		10 (5.900 PE)	legale buono
Batrice del Caos Nero	aberrazione		10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Demone Damigella Ragno	immondo	demone	10 (5.900 PE)	caotico malvagio

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Grado di Sfida

Drago d'Oro Giovane	drago	10 (5.900 PE)	legale buono
Drago Rosso Giovane	drago	10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Golem di Pietra	costrutto	10 (5.900 PE)	disallineato
Naga Guardiano	mostruosità	10 (5.900 PE)	legale buono
Behir	mostruosità	11 (7.200 PE)	neutrale malvagio
Diavolo Cornuto	immondo diavolo	11 (7.200 PE)	legale malvagio
Genio, Dao	elementale	11 (7.200 PE)	neutrale malvagio
Genio, Djin	elementale	11 (7.200 PE)	caotico buono
Genio, Ifrit	elementale	11 (7.200 PE)	legale malvagio
Genio, Maride	elementale	11 (7.200 PE)	caotico neutrale
Remora	mostruosità	11 (7.200 PE)	disallineato
Roc	mostruosità	11 (7.200 PE)	disallineato
Sfinge Femmina	mostruosità	11 (7.200 PE)	legale neutrale
Daimon, Arcanodaimon	immondo daimon	12 (8.400 PE)	neutrale malvagio
Diavolo Erinni	immondo diavolo	12 (8.400 PE)	legale malvagio
Daimon, Ultradaimon	immondo daimon	13 (10.000 PE)	neutrale malvagio
Demone Gemente	immondo demone	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Adulto	drago	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Drago d'Ottone Adulto	drago	13 (10.000 PE)	caotico buono
Drago Rosso Giovane d'Ombra	drago	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Gigante delle Tempeste	gigante	13 (10.000 PE)	caotico buono
Osservatore	aberrazione	13 (10.000 PE)	legale malvagio
Rakshasa	immondo	13 (10.000 PE)	legale malvagio
Vampiro	non morto mutaforma	13 (10.000 PE)	legale malvagio
Diavolo del Ghiaccio	immondo diavolo	14 (11.500 PE)	legale malvagio
Drago di Rame Adulto	drago	14 (11.500 PE)	caotico buono
Drago Nero Adulto	drago	14 (11.500 PE)	caotico malvagio
Osservatore, Tiranno della Morte	aberrazione	14 (11.500 PE)	legale malvagio
Drago di Bronzo Adulto	drago	15 (13.000 PE)	legale buono
Drago Verde Adulto	drago	15 (13.000 PE)	legale malvagio
Mummia, Signore delle Mummie	non morto	15 (13.000 PE)	legale malvagio
Verme Purpureo	mostruosità	15 (13.000 PE)	disallineato
Angelo Planetario	celestiale	16 (15.000 PE)	legale buono
Demone Sibilante	immondo demone	16 (15.000 PE)	caotico malvagio
Drago Blu Adulto	drago	16 (15.000 PE)	legale malvagio
Drago d'Argento Adulto	drago	16 (15.000 PE)	legale buono
Golem di Ferro	costrutto	16 (15.000 PE)	disallineato
Cavaliere della Morte	non morto	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Demone Taurino	immondo demone	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Dracolich Blu Adulto	non morto	17 (18.000 PE)	legale malvagio
Drago d'Oro Adulto	drago	17 (18.000 PE)	legale buono
Drago Rosso Adulto	drago	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Sfinge Maschio	mostruosità	17 (18.000 PE)	legale neutrale
Testuggine Dragona	drago	17 (18.000 PE)	neutrale
Semilich	non morto	18 (20.000 PE)	neutrale malvagio
Demone Ruggente	immondo demone	19 (22.000 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Antico	drago	20 (24.500 PE)	caotico malvagio
Drago d'Ottone Antico	drago	20 (24.500 PE)	caotico buono
Semilich in Tana	non morto	20 (24.500 PE)	neutrale malvagio
Diavolo della Fossa	immondo diavolo	20 (25.000 PE)	legale malvagio
Drago di Rame Antico	drago	21 (27.500 PE)	caotico buono
Drago Nero Antico	drago	21 (27.500 PE)	caotico malvagio
Angelo Solare	celestiale	21 (33.000 PE)	legale buono
Lich	non morto	21 (33.000 PE)	qualsiasi malvagio
Semilich Viaggiatore	non morto	21 (33.000 PE)	neutrale malvagio
Drago di Bronzo Antico	drago	22 (30.000 PE)	legale buono
Drago Verde Antico	drago	22 (30.000 PE)	legale malvagio
Drago Blu Antico	drago	23 (32.500 PE)	legale malvagio
Drago d'Argento Antico	drago	23 (32.500 PE)	legale buono
Empireo	celestiale titano	23 (32.500 PE)	caotico buono
Kraken	mostruosità	23 (50.000 PE)	caotico malvagio
Semilich Viaggiatore in Tana	non morto	23 (50.000 PE)	neutrale malvagio
Drago d'Oro Antico	drago	24 (36.500 PE)	legale buono
Drago Rosso Antico	drago	24 (36.500 PE)	caotico malvagio
Tarrasque	mostruosità	30 (135.000 PE)	disallineato

ELENCO DEI MOSTRI PER TIPO

Nome	Tipo	Etichetta	Grado di Sfida	Allineamento
Aboleto	aberrazione		10 (5.900 PE)	legale malvagio
Batrice del Caos Blu	aberrazione		7 (2.900 PE)	caotico neutrale
Batrice del Caos Girino	aberrazione		1/8 (25 PE)	caotico neutrale
Batrice del Caos Grigio	aberrazione		9 (5.000 PE)	caotico neutrale
Batrice del Caos Nero	aberrazione		10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Batrice del Caos Rosso	aberrazione		5 (1.800 PE)	caotico neutrale
Batrice del Caos Verde	aberrazione		8 (3.900 PE)	caotico neutrale
Caparella	aberrazione		8 (3.900 PE)	caotico neutrale
Chuul	aberrazione		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Divoratore di Intelletto	aberrazione		2 (450 PE)	legale malvagio
Fauce Gorgogliante	aberrazione		2 (450 PE)	neutrale
Fonfo	aberrazione		1/8 (25 PE)	legale buono
Grell	aberrazione		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Notico	aberrazione		2 (450 PE)	neutrale malvagio
Ochu	aberrazione		5 (1.800 PE)	neutrale
Osservatore	aberrazione		13 (10.000 PE)	legale malvagio
Osservatore, Spettatore	aberrazione		3 (700 PE)	legale neutrale
Osservatore, Tiranno della Morte	aberrazione		14 (11.500 PE)	legale malvagio
Scortica Mente	aberrazione		7 (2.900 PE)	legale malvagio
Scortica Mente Incantatore	aberrazione		8 (3.900 PE)	legale malvagio
Alce	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Alce Gigante	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Aquila	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Aquila Gigante	bestia		1 (200 PE)	neutrale buono
Avvoltoio	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Avvoltoio Gigante	bestia		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Babbuino	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Balena Assassina	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Becco d'Ascia	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cammello	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Caprone	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Caprone Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cavallo da Corsa	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cavallo da Guerra	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cavallo da Tiro	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cavallo Marino	bestia		0 (0 PE)	disallineato
Cavallo Marino Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Centopiedi Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cervo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Cinghiale	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cinghiale Gigante	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Cocodrillo	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cocodrillo Gigante	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Corvo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Dinolupo	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Dinosauro, Allosauro	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Dinosauro, Anchilosauro	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Dinosauro, Plesiosauro	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Dinosauro, Pteranodonte	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Dinosauro, Tirannosauro	bestia		8 (3.900 PE)	disallineato
Dinosauro, Triceratopo	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Donnola	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Donnola Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Elefante	bestia		4 (1.000 PE)	disallineato
Falco	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Falco di Sangue	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Frizzo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Gatto	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Granchio	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Granchio Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Gufo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Gufo Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	neutrale
Iena	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Iena Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Leone	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Lucertola	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Lucertola Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Lupo	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Tipo

Mammut	bestia		6 (2.300 PE)	disallineato
Mastino	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Mulo	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Orso Bruno	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Orso Nero	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Orso Polare	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Pantera	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Piovra	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Piovra Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Pipistrello	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Pipistrello Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Pony	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Ragno	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Ragno Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Ragno Lupo Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Rana	bestia		0 (0 PE)	disallineato
Rana Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Ratto	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Ratto Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Rinoceronte	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Rospo Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Scarabeo di Fuoco Gigante	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Sciacallo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Sciame di Centopiedi	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Corvi	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Frizzi	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Sciame di Insetti	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Pipistrelli	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Ragni	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Ratti	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Scarabei	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Serpenti Velenosi	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Sciame di Vespe	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Scimmione	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Scimmione Gigante	bestia		7 (2.900 PE)	disallineato
Scorpione	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Scorpione Gigante	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Serpente Costruttore	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Serpente Costruttore Gigante	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Serpente Velenoso	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Serpente Velenoso Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Serpente Volante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Squalo Cacciatore	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Squalo Corallino	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Squalo Gigante	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Strige	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Tasso	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Tasso Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Tigre	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Tigre dai Denti a Sciabola	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Vespa Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Angelo Deva	celestiale		10 (5.900 PE)	legale buono
Angelo Planetario	celestiale		16 (15.000 PE)	legale buono
Angelo Solare	celestiale		21 (33.000 PE)	legale buono
Coatl	celestiale		4 (1.100 PE)	legale buono
Empireo	celestiale	titano	23 (32.500 PE)	caotico buono
Pegaso	celestiale		2 (450 PE)	caotico buono
Unicorno	celestiale		5 (1.800 PE)	legale buono
Drone, Duodrone	costrutto		1/4 (50 PE)	legale neutrale
Drone, Monodrone	costrutto		1/8 (25 PE)	legale neutrale
Drone, Pentadrone	costrutto		2 (450 PE)	legale neutrale
Drone, Quadrone	costrutto		1 (200 PE)	legale neutrale
Drone, Tridrone	costrutto		1/2 (100 PE)	legale neutrale
Golem d'Argilla	costrutto		9 (5.000 PE)	disallineato
Golem di Carne	costrutto		5 (1.800 PE)	disallineato
Golem di Ferro	costrutto		16 (15.000 PE)	disallineato
Golem di Pietra	costrutto		10 (5.900 PE)	disallineato
Guardiano dello Scudo	costrutto		7 (2.900 PE)	disallineato
Oggetto Animato, Armatura	costrutto		1 (200 PE)	disallineato
Oggetto Animato, Spada Volante	costrutto		1/4 (50 PE)	disallineato

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Tipo

Oggetto Animato, Tappeto del Soffocamento	costrutto	2 (450 PE)	disallineato
Omuncolo	costrutto	0 (10 PE)	neutrale
Orrore Corazzato	costrutto	4 (1.100 PE)	neutrale
Spaventapasseri	costrutto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Adulto	drago	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Antico	drago	20 (24.500 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Cucciolo	drago	2 (450 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Giovane	drago	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Drago Blu Adulto	drago	16 (15.000 PE)	legale malvagio
Drago Blu Antico	drago	23 (32.500 PE)	legale malvagio
Drago Blu Cucciolo	drago	3 (700 PE)	legale malvagio
Drago Blu Giovane	drago	9 (5.000 PE)	legale malvagio
Drago d'Argento Adulto	drago	16 (15.000 PE)	legale buono
Drago d'Argento Antico	drago	23 (32.500 PE)	legale buono
Drago d'Argento Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale buono
Drago d'Argento Giovane	drago	9 (5.000 PE)	legale buono
Drago d'Oro Adulto	drago	17 (18.000 PE)	legale buono
Drago d'Oro Antico	drago	24 (36.500 PE)	legale buono
Drago d'Oro Cucciolo	drago	3 (700 PE)	legale buono
Drago d'Oro Giovane	drago	10 (5.900 PE)	legale buono
Drago d'Ottone Adulto	drago	13 (10.000 PE)	caotico buono
Drago d'Ottone Antico	drago	20 (24.500 PE)	caotico buono
Drago d'Ottone Cucciolo	drago	1 (200 PE)	caotico buono
Drago d'Ottone Giovane	drago	6 (2.300 PE)	caotico buono
Drago di Bronzo Adulto	drago	15 (13.000 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Antico	drago	22 (30.000 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Giovane	drago	8 (3.900 PE)	legale buono
Drago di Rame Adulto	drago	14 (11.500 PE)	caotico buono
Drago di Rame Antico	drago	21 (27.500 PE)	caotico buono
Drago di Rame Cucciolo	drago	1 (200 PE)	caotico buono
Drago di Rame Giovane	drago	7 (2.900 PE)	caotico buono
Drago Fata Rosso, Arancio o Giallo	drago	1 (200 PE)	caotico buono
Drago Fata Verde, Blu, Indaco o Violetto	drago	2 (450 PE)	caotico buono
Drago Nero Adulto	drago	14 (11.500 PE)	caotico malvagio
Drago Nero Antico	drago	21 (27.500 PE)	caotico malvagio
Drago Nero Cucciolo	drago	2 (450 PE)	caotico malvagio
Drago Nero Giovane	drago	7 (2.900 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Adulto	drago	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Antico	drago	24 (36.500 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Cucciolo	drago	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Giovane	drago	10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Giovane d'Ombra	drago	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Drago Verde Adulto	drago	15 (13.000 PE)	legale malvagio
Drago Verde Antico	drago	22 (30.000 PE)	legale malvagio
Drago Verde Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale malvagio
Drago Verde Giovane	drago	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Pseudodrago	drago	1/4 (50 PE)	neutrale buono
Testuggine Dragona	drago	17 (18.000 PE)	neutrale
Viverna	drago	6 (2.300 PE)	disallineato
Azer	elementale	2 (450 PE)	legale neutrale
Bizzarria d'Acqua	elementale	3 (700 PE)	neutrale
Elementale dell'Acqua	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale del Fuoco	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale dell'Aria	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale della Terra	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Gargolla	elementale	2 (450 PE)	caotico malvagio
Genio, Dao	elementale	11 (7.200 PE)	neutrale malvagio
Genio, Djin	elementale	11 (7.200 PE)	caotico buono
Genio, Ifrit	elementale	11 (7.200 PE)	legale malvagio
Genio, Maride	elementale	11 (7.200 PE)	caotico neutrale
Macigno Vivente	elementale	6 (2.300 PE)	neutrale
Magma Vivente	elementale	1/2 (100 PE)	caotico neutrale
Mefito di Fango	elementale	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Fumo	elementale	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Ghiaccio	elementale	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Magma	elementale	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Polvere	elementale	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Vapore	elementale	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Persecutore Invisibile	elementale	6 (2.300 PE)	neutrale

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Tipo

Salamandra	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Salamandra, Serpente di Fuoco	elementale		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Xorn	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale
Cane Intermittente	fatato		1/4 (50 PE)	legale buono
Driade	fatato		1 (200 PE)	neutrale
Megera di Mare	fatato		2 (450 PE)	caotico malvagio
Megera Verde	fatato		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Pixie	fatato		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Satiro	fatato		1/2 (100 PE)	neutrale
Spiritello	fatato		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Ciclope	gigante		6 (2.300 PE)	caotico neutrale
Ettin	gigante		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Fomor	gigante		8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Gigante del Fuoco	gigante		9 (5.000 PE)	legale malvagio
Gigante del Gelo	gigante		8 (3.900 PE)	neutrale malvagio
Gigante delle Nuvole	gigante		9 (5.000 PE)	neutrale b/m
Gigante delle Tempeste	gigante		13 (10.000 PE)	caotico buono
Gigante di Collina	gigante		5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Gigante di Pietra	gigante		7 (2.900 PE)	neutrale
Mezzogre	gigante		1 (200 PE)	qualsiasi caotico
Ogre	gigante		2 (450 PE)	caotico malvagio
Oni	gigante		7 (2.900 PE)	legale malvagio
Troll	gigante		5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Cambion	immondo		5 (1.800 PE)	qualsiasi malvagio
Daimon, Arcanodaimon	immondo	daimon	12 (8.400 PE)	neutrale malvagio
Daimon, Mezzodaimon	immondo	daimon	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Daimon, Nicodaimon	immondo	daimon	9 (5.000 PE)	neutrale malvagio
Daimon, Ultradaimon	immondo	daimon	13 (10.000 PE)	neutrale malvagio
Demone Damigella Ragno	immondo	demone	10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Demone Gemente	immondo	demone	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Demone Gibboso	immondo	demone	5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Demone Gracidante	immondo	demone	8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Demone Mane	immondo	demone	1/8 (25 PE)	caotico malvagio
Demone Ombra	immondo	demone	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Demone Ronzante	immondo	demone	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Demone Ruggente	immondo	demone	19 (22.000 PE)	caotico malvagio
Demone Sibilante	immondo	demone	16 (15.000 PE)	caotico malvagio
Demone Sudicio	immondo	demone	1/4 (50 PE)	caotico malvagio
Demone Taurino	immondo	demone	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Demone Ululante	immondo	demone	9 (5.000 PE)	caotico malvagio
Demone Urlante	immondo	demone	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Demonietto	immondo	demone mutaforma	1 (200 PE)	caotico malvagio
Destriero da Incubo	immondo		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Diavoletto	immondo	diavolo mutaforma	1 (200 PE)	legale malvagio
Diavolo Barbuto	immondo	diavolo	3 (700 PE)	legale malvagio
Diavolo Cornuto	immondo	diavolo	11 (7.200 PE)	legale malvagio
Diavolo d'Ossa	immondo	diavolo	9 (5.000 PE)	legale malvagio
Diavolo del Ghiaccio	immondo	diavolo	14 (11.500 PE)	legale malvagio
Diavolo della Fossa	immondo	diavolo	20 (25.000 PE)	legale malvagio
Diavolo delle Catene	immondo	diavolo	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Diavolo Erinni	immondo	diavolo	12 (8.400 PE)	legale malvagio
Diavolo Lemure	immondo	diavolo	0 (10 PE)	legale malvagio
Diavolo Spinato	immondo	diavolo	2 (450 PE)	legale malvagio
Diavolo Uncinato	immondo	diavolo	5 (1.800 PE)	legale malvagio
Megera Notturna	immondo		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Rakshasa	immondo		13 (10.000 PE)	legale malvagio
Segugio Infernale	immondo		3 (700 PE)	legale malvagio
Succube/Incubo	immondo	mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Cubo Gelatinoso	melma		2 (450 PE)	disallineato
Gelatina Ocra	melma		2 (450 PE)	disallineato
Melma Grigia	melma		1/2 (100 PE)	disallineato
Sanguinaccio	melma		4 (1.100 PE)	disallineato
Anchegeo	mostruosità		2 (450 PE)	disallineato
Arpia	mostruosità		1 (200 PE)	caotico malvagio
Basilisco	mostruosità		3 (700 PE)	disallineato
Behir	mostruosità		11 (7.200 PE)	neutrale malvagio
Bestia Distorcente	mostruosità		3 (700 PE)	legale malvagio
Bulette	mostruosità		5 (1.800 PE)	disallineato
Cane della Morte	mostruosità		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Centauro	mostruosità		2 (450 PE)	neutrale buono

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Tipo

Chimera	mostruosità	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Coccatrice	mostruosità	1/2 (100 PE)	disallineato
Colosso di Terra	mostruosità	5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Doppelganger	mostruosità mutaforma	3 (700 PE)	neutrale
Dragno	mostruosità	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Ettercap	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale malvagio
Fustigatore	mostruosità	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Gorgone	mostruosità	5 (1.800 PE)	disallineato
Grico	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale
Grico Alfa	mostruosità	7 (2.900 PE)	neutrale
Grifone	mostruosità	2 (450 PE)	disallineato
Idra	mostruosità	8 (3.900 PE)	disallineato
Ippogrifo	mostruosità	1 (200 PE)	disallineato
Kraken	mostruosità	23 (50.000 PE)	caotico malvagio
Lamia	mostruosità	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Manticora	mostruosità	3 (700 PE)	legale malvagio
Mantoscuro	mostruosità	1/2 (100 PE)	disallineato
Medusa	mostruosità	6 (2.300 PE)	legale malvagio
Merrow	mostruosità	2 (450 PE)	caotico malvagio
Mimo	mostruosità mutaforma	2 (450 PE)	neutrale
Minotauro	mostruosità	3 (700 PE)	caotico malvagio
Naga Guardiano	mostruosità	10 (5.900 PE)	legale buono
Naga Spirituale	mostruosità	8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Orrore Uncinato	mostruosità	3 (700 PE)	neutrale
Orso Gufo	mostruosità	3 (700 PE)	disallineato
Perforatore	mostruosità	1/2 (100 PE)	disallineato
Perito	mostruosità	2 (450 PE)	caotico malvagio
Ragno Talpa	mostruosità	2 (450 PE)	disallineato
Remora	mostruosità	11 (7.200 PE)	disallineato
Remora Giovane	mostruosità	5 (1.800 PE)	disallineato
Roc	mostruosità	11 (7.200 PE)	disallineato
Rugginofago	mostruosità	1/2 (100 PE)	disallineato
Serpentoide Abominio	mostruosità mutaforma serpent.	7 (2.900 PE)	neutrale malvagio
Serpentoide Blasfemo	mostruosità mutaforma serpent.	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Sfinge Femmina	mostruosità	11 (7.200 PE)	legale neutrale
Sfinge Maschio	mostruosità	17 (18.000 PE)	legale neutrale
Tarrasque	mostruosità	30 (135.000 PE)	disallineato
Verme Purpureo	mostruosità	15 (13.000 PE)	disallineato
Worg	mostruosità	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Yeti	mostruosità	3 (700 PE)	caotico malvagio
Yeti, Abominevole	mostruosità	9 (5.000 PE)	caotico malvagio
Artiglio Strisciante	non morto	0 (10 PE)	neutrale malvagio
Banshee	non morto	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Cavaliere della Morte	non morto	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Dracolich Blu Adulto	non morto	17 (18.000 PE)	legale malvagio
Fantasma	non morto	4 (1.100 PE)	qualsiasi
Fuoco Fatuo	non morto	2 (450 PE)	caotico malvagio
Ghoul	non morto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Ghoul, Ghast	non morto	2 (450 PE)	caotico malvagio
Lich	non morto	21 (33.000 PE)	qualsiasi malvagio
Mummia	non morto	3 (700 PE)	legale malvagio
Mummia, Signore delle Mummie	non morto	15 (13.000 PE)	legale malvagio
Naga d'Ossa	non morto	4 (1.300 PE)	legale malvagio
Ombrina	non morto	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Revenant	non morto	5 (1.800 PE)	neutrale
Scheletro	non morto	1/4 (50 PE)	legale malvagio
Scheletro di Cavallo da Guerra	non morto	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Scheletro di Minotauro	non morto	2 (450 PE)	legale malvagio
Semilich	non morto	18 (20.000 PE)	neutrale malvagio
Semilich in Tana	non morto	20 (24.500 PE)	neutrale malvagio
Semilich Viaggiatore	non morto	21 (33.000 PE)	neutrale malvagio
Semilich Viaggiatore in Tana	non morto	23 (50.000 PE)	neutrale malvagio
Spettro	non morto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Teschio Fiammeggiante	non morto	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Vampiro	non morto mutaforma	13 (10.000 PE)	legale malvagio
Vampiro, Progenie Vampirica	non morto	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Wight	non morto	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Wraith	non morto	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Zombi	non morto	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Zombi Ogre	non morto	2 (450 PE)	neutrale malvagio

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Tipo

Zombi Osservatore	non morto		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Cespuglio	pianta		1/8 (25 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Spina	pianta		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Viticcio	pianta		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Fungo Violetto	pianta		1/4 (50 PE)	disallineato
Fungo Urlatore	pianta		0 (10 PE)	disallineato
Spora Esplosiva	pianta		1/2 (100 PE)	disallineato
Tumulo Ambulante	pianta		5 (1.800 PE)	disallineato
Uomo Albero	pianta		9 (5.000 PE)	caotico buono
Uomo Fungo Adulto	pianta		1/2 (200 PE)	legale neutrale
Uomo Fungo Germoglio	pianta		0 (10 PE)	legale neutrale
Uomo Fungo Sovrano	pianta		2 (450 PE)	legale neutrale
Uomo Fungo, Spora Servitrice Quaggotico	pianta		1 (200 PE)	disallineato
Abitatore del Profondo	umanoide	abitatore profondo	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Abitatore del Profondo Capogruppo	umanoide	abitatore profondo	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Abitatore del Profondo Sommo Sacerdote	umanoide	abitatore profondo	6 (2.300 PE)	neutrale malvagio
Babau	umanoide	goblinoide	1 (200 PE)	caotico malvagio
Babau capo	umanoide	goblinoide	3 (700 PE)	caotico malvagio
Coboldo	umanoide	coboldo	1/8 (25 PE)	legale malvagio
Coboldo Alato	umanoide	coboldo	1/4 (50 PE)	legale malvagio
Drow	umanoide	elfo	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Drow Combattente d'Elite	umanoide	elfo	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Drow Magio	umanoide	elfo	7 (2.900 PE)	neutrale malvagio
Drow Sacerdotessa	umanoide	elfo	8 (3.900 PE)	neutrale malvagio
Gith, Githyanki Cavaliere	umanoide	gith	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Gith, Githyanki Combattente	umanoide	gith	3 (700 PE)	legale malvagio
Gith, Githzerai Monaco	umanoide	gith	2 (450 PE)	legale neutrale
Gith, Githzerai Zerth	umanoide	gith	6 (2.300 PE)	legale neutrale
Gnoll	umanoide	gnoll	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Gnoll Capo Branco	umanoide	gnoll	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gnoll Zanna del Dio	umanoide	gnoll	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Gnomo delle Profondità	umanoide	gnomo	1/2 (100 PE)	neutrale buono
Goblin	umanoide	goblinoide	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Goblin Capo	umanoide	goblinoide	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Grimlock	umanoide	grimlock	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Hobgoblin	umanoide	goblinoide	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Hobgoblin Capitano	umanoide	goblinoide	3 (700 PE)	legale malvagio
Hobgoblin Signore della Guerra	umanoide	goblinoide	6 (2.300 PE)	legale malvagio
Kenku	umanoide	kenku	1/4 (50 PE)	caotico neutrale
Mannaro, Cinghiale Mannaro	umanoide	umano mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Mannaro, Lupo Mannaro	umanoide	umano mutaforma	3 (700 PE)	caotico malvagio
Mannaro, Orso Mannaro	umanoide	umano mutaforma	5 (1.800 PE)	neutrale buono
Mannaro, Ratto Mannaro	umanoide	umano mutaforma	2 (450 PE)	legale malvagio
Mannaro, Tigre Mannara	umanoide	umano mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale
Mantide Guerriera	umanoide	mantide guerriera	1 (200 PE)	caotico neutrale
Mezzo Drago Rosso Veterano	umanoide	umano	5 (1.800 PE)	qualsiasi
Nano Grigio	umanoide	nano	1 (200 PE)	legale malvagio
Orco	umanoide	orco	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Orco Capo di Guerra	umanoide	orco	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Orco Occhio del Dio	umanoide	orco	2 (450 PE)	caotico malvagio
Orco Orog	umanoide	orco	2 (450 PE)	caotico malvagio
Quaggotico	umanoide	quaggotico	2 (450 PE)	caotico neutrale
Quaggotico Incantatore	umanoide	quaggotico	3 (700 PE)	caotico neutrale
Sahuagin	umanoide	sahuagin	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Sahuagin Barone	umanoide	sahuagin	5 (1.800 PE)	legale malvagio
Sahuagin Sacerdotessa	umanoide	sahuagin	2 (450 PE)	legale malvagio
Serpentoide Purosangue	umanoide	serpentoide	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Troglodita	umanoide	troglodita	1/4 (50 PE)	caotico malvagio
Uomo Lucertola	umanoide	uomo lucertola	1/2 (100 PE)	neutrale
Uomo Lucertola Re/Regina	umanoide	uomo lucertola	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Uomo Lucertola Sciamano	umanoide	uomo lucertola	2 (450 PE)	neutrale
Uomo Pesce	umanoide	uomo pesce	1/8 (25 PE)	neutrale
Uomo Rana	umanoide	uomo rana	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Uomo Sciacallo	umanoide	mutaforma	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Uomo Uccello	umanoide	uomo uccello	1/4 (50 PE)	neutrale buono

ELENCO DEI MOSTRI PER NOME

Nome	Tipo	Etichetta	Grado di Sfida	Allineamento
Abitatore del Profondo	umanoide	abitatore profondo	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Abitatore del Profondo Capogruppo	umanoide	abitatore profondo	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Abitatore del Profondo Sommo Sacerdote	umanoide	abitatore profondo	6 (2.300 PE)	neutrale malvagio
Aboleto	aberrazione		10 (5.900 PE)	legale malvagio
Alce	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Alce Gigante	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Anchego	mostruosità		2 (450 PE)	disallineato
Angelo Deva	celestiale		10 (5.900 PE)	legale buono
Angelo Planetario	celestiale		16 (15.000 PE)	legale buono
Angelo Solare	celestiale		21 (33.000 PE)	legale buono
Aquila	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Aquila Gigante	bestia		1 (200 PE)	neutrale buono
Arpia	mostruosità		1 (200 PE)	caotico malvagio
Artiglio Strisciante	non morto		0 (10 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Cespuglio	pianta		1/8 (25 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Spina	pianta		1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Avvizzito, Viticcio	pianta		1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Avvoltoio	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Avvoltoio Gigante	bestia		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Azer	elementale		2 (450 PE)	legale neutrale
Babau	umanoide	goblinoid	1 (200 PE)	caotico malvagio
Babau capo	umanoide	goblinoid	3 (700 PE)	caotico malvagio
Babbuino	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Balena Assassina	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Banshee	non morto		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Basilisco	mostruosità		3 (700 PE)	disallineato
Batrace del Caos Blu	aberrazione		7 (2.900 PE)	caotico neutrale
Batrace del Caos Girino	aberrazione		1/8 (25 PE)	caotico neutrale
Batrace del Caos Grigio	aberrazione		9 (5.000 PE)	caotico neutrale
Batrace del Caos Nero	aberrazione		10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Batrace del Caos Rosso	aberrazione		5 (1.800 PE)	caotico neutrale
Batrace del Caos Verde	aberrazione		8 (3.900 PE)	caotico neutrale
Becco d'Ascia	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Behir	mostruosità		11 (7.200 PE)	neutrale malvagio
Bestia Distorcete	mostruosità		3 (700 PE)	legale malvagio
Bizzarria d'Acqua	elementale		3 (700 PE)	neutrale
Bulette	mostruosità		5 (1.800 PE)	disallineato
Cambion	immondo		5 (1.800 PE)	qualsiasi malvagio
Cammello	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Cane della Morte	mostruosità		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Cane Intermittente	fatato		1/4 (50 PE)	legale buono
Caparela	aberrazione		8 (3.900 PE)	caotico neutrale
Caprone	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Caprone Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cavaliere della Morte	non morto		17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Cavallo da Corsa	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cavallo da Guerra	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Cavallo da Tiro	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cavallo Marino	bestia		0 (0 PE)	disallineato
Cavallo Marino Gigante	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Centauro	mostruosità		2 (450 PE)	neutrale buono
Centopiedi Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cervo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Chimera	mostruosità		6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Chuul	aberrazione		4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Ciclope	gigante		6 (2.300 PE)	caotico neutrale
Cinghiale	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Cinghiale Gigante	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Coatl	celestiale		4 (1.100 PE)	legale buono
Coboldo	umanoide	coboldo	1/8 (25 PE)	legale malvagio
Coboldo Alato	umanoide	coboldo	1/4 (50 PE)	legale malvagio
Coccatrice	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Coccodrillo	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Coccodrillo Gigante	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Colosso di Terra	mostruosità		5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Corvo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Cubo Gelatinoso	melma		2 (450 PE)	disallineato
Daimon, Arcanodaimon	immondo	daimon	12 (8.400 PE)	neutrale malvagio

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Nome

Daimon, Mezzodaimon	immondo	daimon	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Daimon, Nicodaimon	immondo	daimon	9 (5.000 PE)	neutrale malvagio
Daimon, Ultradaimon	immondo	daimon	13 (10.000 PE)	neutrale malvagio
Demone Damigella Ragno	immondo	demone	10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Demone Gemente	immondo	demone	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Demone Gibboso	immondo	demone	5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Demone Gracidante	immondo	demone	8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Demone Mane	immondo	demone	1/8 (25 PE)	caotico malvagio
Demone Ombra	immondo	demone	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Demone Ronzante	immondo	demone	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Demone Ruggente	immondo	demone	19 (22.000 PE)	caotico malvagio
Demone Sibilante	immondo	demone	16 (15.000 PE)	caotico malvagio
Demone Sudicio	immondo	demone	1/4 (50 PE)	caotico malvagio
Demone Taurino	immondo	demone	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Demone Ululante	immondo	demone	9 (5.000 PE)	caotico malvagio
Demone Urlante	immondo	demone	6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Demonietto	immondo	demone mutaforma	1 (200 PE)	caotico malvagio
Destriero da Incubo	immondo		3 (700 PE)	neutrale malvagio
Diavoletto	immondo	diavolo mutaforma	1 (200 PE)	legale malvagio
Diavolo Barbuto	immondo	diavolo	3 (700 PE)	legale malvagio
Diavolo Cornuto	immondo	diavolo	11 (7.200 PE)	legale malvagio
Diavolo d'Ossa	immondo	diavolo	9 (5.000 PE)	legale malvagio
Diavolo del Ghiaccio	immondo	diavolo	14 (11.500 PE)	legale malvagio
Diavolo della Fossa	immondo	diavolo	20 (25.000 PE)	legale malvagio
Diavolo delle Catene	immondo	diavolo	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Diavolo Erinni	immondo	diavolo	12 (8.400 PE)	legale malvagio
Diavolo Lemure	immondo	diavolo	0 (10 PE)	legale malvagio
Diavolo Spinato	immondo	diavolo	2 (450 PE)	legale malvagio
Diavolo Uncinato	immondo	diavolo	5 (1.800 PE)	legale malvagio
Dinolupo	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Dinosauro, Allosauro	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Dinosauro, Anchilosauro	bestia		3 (700 PE)	disallineato
Dinosauro, Plesiosauro	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Dinosauro, Pteranodonte	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Dinosauro, Tirannosauro	bestia		8 (3.900 PE)	disallineato
Dinosauro, Triceratopo	bestia		5 (1.800 PE)	disallineato
Divoratore di Intelletto	aberrazione		2 (450 PE)	legale malvagio
Donnola	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Donnola Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Doppelganger	mostruosità mutaforma		3 (700 PE)	neutrale
Dracolich Blu Adulto	non morto		17 (18.000 PE)	legale malvagio
Dragno	mostruosità		6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Adulto	drago		13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Antico	drago		20 (24.500 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Cucciolo	drago		2 (450 PE)	caotico malvagio
Drago Bianco Giovane	drago		6 (2.300 PE)	caotico malvagio
Drago Blu Adulto	drago		16 (15.000 PE)	legale malvagio
Drago Blu Antico	drago		23 (32.500 PE)	legale malvagio
Drago Blu Cucciolo	drago		3 (700 PE)	legale malvagio
Drago Blu Giovane	drago		9 (5.000 PE)	legale malvagio
Drago d'Argento Adulto	drago		16 (15.000 PE)	legale buono
Drago d'Argento Antico	drago		23 (32.500 PE)	legale buono
Drago d'Argento Cucciolo	drago		2 (450 PE)	legale buono
Drago d'Argento Giovane	drago		9 (5.000 PE)	legale buono
Drago d'Oro Adulto	drago		17 (18.000 PE)	legale buono
Drago d'Oro Antico	drago		24 (36.500 PE)	legale buono
Drago d'Oro Cucciolo	drago		3 (700 PE)	legale buono
Drago d'Oro Giovane	drago		10 (5.900 PE)	legale buono
Drago d'Ottone Adulto	drago		13 (10.000 PE)	caotico buono
Drago d'Ottone Antico	drago		20 (24.500 PE)	caotico buono
Drago d'Ottone Cucciolo	drago		1 (200 PE)	caotico buono
Drago d'Ottone Giovane	drago		6 (2.300 PE)	caotico buono
Drago di Bronzo Adulto	drago		15 (13.000 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Antico	drago		22 (30.000 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Cucciolo	drago		2 (450 PE)	legale buono
Drago di Bronzo Giovane	drago		8 (3.900 PE)	legale buono
Drago di Rame Adulto	drago		14 (11.500 PE)	caotico buono
Drago di Rame Antico	drago		21 (27.500 PE)	caotico buono
Drago di Rame Cucciolo	drago		1 (200 PE)	caotico buono
Drago di Rame Giovane	drago		7 (2.900 PE)	caotico buono

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Nome

Drago Fata Rosso, Arancio o Giallo	drago	1 (200 PE)	caotico buono
Drago Fata Verde, Blu, Indaco o Violetto	drago	2 (450 PE)	caotico buono
Drago Nero Adulto	drago	14 (11.500 PE)	caotico malvagio
Drago Nero Antico	drago	21 (27.500 PE)	caotico malvagio
Drago Nero Cucciolo	drago	2 (450 PE)	caotico malvagio
Drago Nero Giovane	drago	7 (2.900 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Adulto	drago	17 (18.000 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Antico	drago	24 (36.500 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Cucciolo	drago	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Giovane	drago	10 (5.900 PE)	caotico malvagio
Drago Rosso Giovane d'Ombr	drago	13 (10.000 PE)	caotico malvagio
Drago Verde Adulto	drago	15 (13.000 PE)	legale malvagio
Drago Verde Antico	drago	22 (30.000 PE)	legale malvagio
Drago Verde Cucciolo	drago	2 (450 PE)	legale malvagio
Drago Verde Giovane	drago	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Driade	fatato	1 (200 PE)	neutrale
Drone, Duodrone	costrutto	1/4 (50 PE)	legale neutrale
Drone, Monodrone	costrutto	1/8 (25 PE)	legale neutrale
Drone, Pentadrone	costrutto	2 (450 PE)	legale neutrale
Drone, Quadrone	costrutto	1 (200 PE)	legale neutrale
Drone, Tridrone	costrutto	1/2 (100 PE)	legale neutrale
Drow	umanoide elfo	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Drow Combattente d'Elite	umanoide elfo	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Drow Magio	umanoide elfo	7 (2.900 PE)	neutrale malvagio
Drow Sacerdotessa	umanoide elfo	8 (3.900 PE)	neutrale malvagio
Elefante	bestia	4 (1.000 PE)	disallineato
Elementale dell'Acqua	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale del Fuoco	elementale	5 (1.800 PE)	neurale
Elementale dell'Aria	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Elementale della Terra	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Empireo	celestiale titano	23 (32.500 PE)	caotico buono
Ettercap	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale malvagio
Ettin	gigante	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Falco	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Falco di Sangue	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Fantasma	non morto	4 (1.100 PE)	qualsiasi
Fauce Gorgogliante	aberrazione	2 (450 PE)	neutrale
Fomor	gigante	8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Fonfo	aberrazione	1/8 (25 PE)	legale buono
Frizzo	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Fungo Violetto	pianta	1/4 (50 PE)	disallineato
Fungo, Spora Esplosiva	pianta	1/2 (100 PE)	disallineato
Fungo, Urlatore	pianta	0 (10 PE)	disallineato
Fuoco Fatuo	non morto	2 (450 PE)	caotico malvagio
Fustigatore	mostruosità	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Gargolla	elementale	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gatto	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Gelatina Ocra	melma	2 (450 PE)	disallineato
Genio, Dao	elementale	11 (7.200 PE)	neutrale malvagio
Genio, Djinn	elementale	11 (7.200 PE)	caotico buono
Genio, Ifrit	elementale	11 (7.200 PE)	legale malvagio
Genio, Maride	elementale	11 (7.200 PE)	caotico neutrale
Ghoul	non morto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Ghoul, Ghast	non morto	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gigante del Fuoco	gigante	9 (5.000 PE)	legale malvagio
Gigante del Gelo	gigante	8 (3.900 PE)	neutrale malvagio
Gigante delle Nuvole	gigante	9 (5.000 PE)	neutrale b/m
Gigante delle Tempeste	gigante	13 (10.000 PE)	caotico buono
Gigante di Collina	gigante	5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Gigante di Pietra	gigante	7 (2.900 PE)	neutrale
Gith, Githyanki Cavaliere	umanoide gith	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Gith, Githyanki Combattente	umanoide gith	3 (700 PE)	legale malvagio
Gith, Githzerai Monaco	umanoide gith	2 (450 PE)	legale neutrale
Gith, Githzerai Zerth	umanoide gith	6 (2.300 PE)	legale neutrale
Gnoll	umanoide gnoll	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Gnoll Capo Branco	umanoide gnoll	2 (450 PE)	caotico malvagio
Gnoll Zanna del Dio	umanoide gnoll	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Gnomo delle Profondità	umanoide gnomo	1/2 (100 PE)	neutrale buono
Goblin	umanoide goblin	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Goblin Capo	umanoide goblin	1 (200 PE)	neutrale malvagio

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Nome

Golem d'Argilla	costrutto	9 (5.000 PE)	disallineato
Golem di Carne	costrutto	5 (1.800 PE)	disallineato
Golem di Ferro	costrutto	16 (15.000 PE)	disallineato
Golem di Pietra	costrutto	10 (5.900 PE)	disallineato
Gorgone	mostruosità	5 (1.800 PE)	disallineato
Granchio	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Granchio Gigante	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Grell	aberrazione	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Grico	mostruosità	2 (450 PE)	neutrale
Grico Alfa	mostruosità	7 (2.900 PE)	neutrale
Grifone	mostruosità	2 (450 PE)	disallineato
Grimlock	umanoide grimlock	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Guardiano dello Scudo	costrutto	7 (2.900 PE)	disallineato
Gufo	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Gufo Gigante	bestia	1/4 (50 PE)	neutrale
Hobgoblin	umanoide goblinoid	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Hobgoblin Capitano	umanoide goblinoid	3 (700 PE)	legale malvagio
Hobgoblin Signore della Guerra	umanoide goblinoid	6 (2.300 PE)	legale malvagio
Idra	mostruosità	8 (3.900 PE)	disallineato
Iena	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Iena Gigante	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Ippogrifo	mostruosità	1 (200 PE)	disallineato
Kenku	umanoide kenku	1/4 (50 PE)	caotico neutrale
Kraken	mostruosità	23 (50.000 PE)	caotico malvagio
Lamia	mostruosità	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Leone	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Lich	non morto	21 (33.000 PE)	qualsiasi malvagio
Lucertola	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Lucertola Gigante	bestia	1/4 (50 PE)	disallineato
Lupo	bestia	1/4 (50 PE)	disallineato
Macigno Vivente	elementale	6 (2.300 PE)	neutrale
Magma Vivente	elementale	1/2 (100 PE)	caotico neutrale
Mammut	bestia	6 (2.300 PE)	disallineato
Mannaro, Cinghiale Mannaro	umanoide umano mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Mannaro, Lupo Mannaro	umanoide umano mutaforma	3 (700 PE)	caotico malvagio
Mannaro, Orso Mannaro	umanoide umano mutaforma	5 (1.800 PE)	neutrale buono
Mannaro, Ratto Mannaro	umanoide umano mutaforma	2 (450 PE)	legale malvagio
Mannaro, Tigre Mannara	umanoide umano mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale
Manticora	mostruosità	3 (700 PE)	legale malvagio
Mantide Guerriera	umanoide mantide guerriera	1 (200 PE)	caotico neutrale
Mantoscuro	mostruosità	1/2 (100 PE)	disallineato
Mastino	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Medusa	mostruosità	6 (2.300 PE)	legale malvagio
Mefito di Fango	elementale	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Fumo	elementale	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Ghiaccio	elementale	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Magma	elementale	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Polvere	elementale	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Mefito di Vapore	elementale	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Megera di Mare	fatato	2 (450 PE)	caotico malvagio
Megera Notturna	immondo	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Megera Verde	fatato	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Melma Grigia	melma	1/2 (100 PE)	disallineato
Merrow	mostruosità	2 (450 PE)	caotico malvagio
Mezzo Drago Rosso Veterano	umanoide umano	5 (1.800 PE)	qualsiasi
Mezzogre	gigante	1 (200 PE)	qualsiasi caotico
Mimo	mostruosità mutaforma	2 (450 PE)	neutrale
Minotauro	mostruosità	3 (700 PE)	caotico malvagio
Mulo	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Mummia	non morto	3 (700 PE)	legale malvagio
Mummia, Signore delle Mummie	non morto	15 (13.000 PE)	legale malvagio
Naga d'Ossa	non morto	4 (1.300 PE)	legale malvagio
Naga Guardiano	mostruosità	10 (5.900 PE)	legale buono
Naga Spirituale	mostruosità	8 (3.900 PE)	caotico malvagio
Nano Grigio	umanoide nano	1 (200 PE)	legale malvagio
Notico	aberrazione	2 (450 PE)	neutrale malvagio
Ochu	aberrazione	5 (1.800 PE)	neutrale
Oggetto Animato, Armatura	costrutto	1 (200 PE)	disallineato
Oggetto Animato, Spada Volante	costrutto	1/4 (50 PE)	disallineato
Oggetto Animato, Tappeto del Soffocamento	costrutto	2 (450 PE)	disallineato

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Nome

Ogre	gigante		2 (450 PE)	caotico malvagio
Ombra	non morto		1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Omuncolo	costrutto		0 (10 PE)	neutrale
Oni	gigante		7 (2.900 PE)	legale malvagio
Orco	umanoide	orco	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Orco Capo di Guerra	umanoide	orco	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Orco Occhio del Dio	umanoide	orco	2 (450 PE)	caotico malvagio
Orco Orog	umanoide	orco	2 (450 PE)	caotico malvagio
Orrore Corazzato	costrutto		4 (1.100 PE)	neutrale
Orrore Uncinato	mostruosità		3 (700 PE)	neutrale
Orso Bruno	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Orso Gufo	mostruosità		3 (700 PE)	disallineato
Orso Nero	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Orso Polare	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Osservatore	aberrazione		13 (10.000 PE)	legale malvagio
Osservatore, Spettatore	aberrazione		3 (700 PE)	legale neutrale
Osservatore, Tiranno della Morte	aberrazione		14 (11.500 PE)	legale malvagio
Pantera	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Pegaso	celestiale		2 (450 PE)	caotico buono
Perforatore	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Perito	mostruosità		2 (450 PE)	caotico malvagio
Persecutore Invisibile	elementale		6 (2.300 PE)	neutrale
Piovra	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Piovra Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Pipistrello	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Pipistrello Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Pixie	fatato		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Pony	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Pseudodrago	drago		1/4 (50 PE)	neutrale buono
Quaggotico	umanoide	quaggoto	2 (450 PE)	caotico neutrale
Quaggotico Incantatore	umanoide	quaggoto	3 (700 PE)	caotico neutrale
Ragno	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Ragno Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Ragno Lupo Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Ragno Talpa	mostruosità		2 (450 PE)	disallineato
Rakshasa	immondo		13 (10.000 PE)	legale malvagio
Rana	bestia		0 (0 PE)	disallineato
Rana Gigante	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Ratto	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Ratto Gigante	bestia		1/8 (25 PE)	disallineato
Remora	mostruosità		11 (7.200 PE)	disallineato
Remora Giovane	mostruosità		5 (1.800 PE)	disallineato
Revenant	non morto		5 (1.800 PE)	neutrale
Rinoceronte	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Roc	mostruosità		11 (7.200 PE)	disallineato
Rospo Gigante	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Rugginofago	mostruosità		1/2 (100 PE)	disallineato
Sahuagin	umanoide	sahuagin	1/2 (100 PE)	legale malvagio
Sahuagin Barone	umanoide	sahuagin	5 (1.800 PE)	legale malvagio
Sahuagin Sacerdotessa	umanoide	sahuagin	2 (450 PE)	legale malvagio
Salamandra	elementale		5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Salamandra, Serpente di Fuoco	elementale		1 (200 PE)	neutrale malvagio
Sanguinaccio	melma		4 (1.100 PE)	disallineato
Satiro	fatato		1/2 (100 PE)	neutrale
Scarabeo di Fuoco Gigante	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Scheletro	non morto		1/4 (50 PE)	legale malvagio
Scheletro di Cavallo da Guerra	non morto		1/2 (100 PE)	legale malvagio
Scheletro di Minotauro	non morto		2 (450 PE)	legale malvagio
Sciacallo	bestia		0 (10 PE)	disallineato
Sciame di Centopiedi	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Corvi	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Frizzi	bestia		1 (200 PE)	disallineato
Sciame di Insetti	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Pipistrelli	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Ragni	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Ratti	bestia		1/4 (50 PE)	disallineato
Sciame di Scarabei	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Sciame di Serpenti Velenosi	bestia		2 (450 PE)	disallineato
Sciame di Vespe	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato
Scimmione	bestia		1/2 (100 PE)	disallineato

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Nome

Scimmione Gigante	bestia	7 (2.900 PE)	disallineato
Scorpione	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Scorpione Gigante	bestia	3 (700 PE)	disallineato
Scortica Mente	aberrazione	7 (2.900 PE)	legale malvagio
Scortica Mente Incantatore	aberrazione	8 (3.900 PE)	legale malvagio
Segugio Infernale	immondo	3 (700 PE)	legale malvagio
Semilich	non morto	18 (20.000 PE)	neutrale malvagio
Semilich in Tana	non morto	20 (24.500 PE)	neutrale malvagio
Semilich Viaggiatore	non morto	21 (33.000 PE)	neutrale malvagio
Semilich Viaggiatore in Tana	non morto	23 (50.000 PE)	neutrale malvagio
Serpente Costrittore	bestia	1/4 (50 PE)	disallineato
Serpente Costrittore Gigante	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Serpente Velenoso	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Serpente Velenoso Gigante	bestia	1/4 (50 PE)	disallineato
Serpente Volante	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Serpentoide Abominio	mostruosità mutaforma serpent.	7 (2.900 PE)	neutrale malvagio
Serpentoide Blasfemo	mostruosità mutaforma serpent.	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Serpentoide Purosangue	umanoide serpentoide	1 (200 PE)	neutrale malvagio
Sfinge Femmina	mostruosità	11 (7.200 PE)	legale neutrale
Sfinge Maschio	mostruosità	17 (18.000 PE)	legale neutrale
Spaventapasseri	costrutto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Spettro	non morto	1 (200 PE)	caotico malvagio
Spiritello	fatato	1/4 (50 PE)	neutrale buono
Squalo Cacciatore	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Squalo Corallino	bestia	1/2 (100 PE)	disallineato
Squalo Gigante	bestia	5 (1.800 PE)	disallineato
Strige	bestia	1/8 (25 PE)	disallineato
Succube/Incubo	immondo mutaforma	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Tarrasque	mostruosità	30 (135.000 PE)	disallineato
Tasso	bestia	0 (10 PE)	disallineato
Tasso Gigante	bestia	1/4 (50 PE)	disallineato
Teschio Fiammeggiante	non morto	4 (1.100 PE)	neutrale malvagio
Testuggine Dragona	drago	17 (18.000 PE)	neutrale
Tigre	bestia	1 (200 PE)	disallineato
Tigre dai Denti a Sciabola	bestia	2 (450 PE)	disallineato
Troglodita	umanoide troglodita	1/4 (50 PE)	caotico malvagio
Troll	gigante	5 (1.800 PE)	caotico malvagio
Tumulo Ambulante	pianta	5 (1.800 PE)	disallineato
Unicorno	celestiale	5 (1.800 PE)	legale buono
Uomo Albero	pianta	9 (5.000 PE)	caotico buono
Uomo Fungo Adulto	pianta	1/2 (200 PE)	legale neutrale
Uomo Fungo Germoglio	pianta	0 (10 PE)	legale neutrale
Uomo Fungo Sovrano	pianta	2 (450 PE)	legale neutrale
Uomo Fungo, Spora Servitrice Quaggotico	pianta	1 (200 PE)	disallineato
Uomo Lucertola	umanoide uomo lucertola	1/2 (100 PE)	neutrale
Uomo Lucertola Re/Regina	umanoide uomo lucertola	4 (1.100 PE)	caotico malvagio
Uomo Lucertola Sciamano	umanoide uomo lucertola	2 (450 PE)	neutrale
Uomo Pesce	umanoide uomo pesce	1/8 (25 PE)	neutrale
Uomo Rana	umanoide uomo rana	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Uomo Sciacallo	umanoide mutaforma	1/2 (100 PE)	caotico malvagio
Uomo Uccello	umanoide uomo uccello	1/4 (50 PE)	neutrale buono
Vampiro	non morto mutaforma	13 (10.000 PE)	legale malvagio
Vampiro, Progenie Vampirica	non morto	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Verme Purpureo	mostruosità	15 (13.000 PE)	disallineato
Vespa Gigante	bestia	1/2 (100 PE)	disallineato
Viverna	drago	6 (2.300 PE)	disallineato
Wight	non morto	3 (700 PE)	neutrale malvagio
Worg	mostruosità	1/2 (100 PE)	neutrale malvagio
Wraith	non morto	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio
Xorn	elementale	5 (1.800 PE)	neutrale
Yeti	mostruosità	3 (700 PE)	caotico malvagio
Yeti, Abominevole	mostruosità	9 (5.000 PE)	caotico malvagio
Zombi	non morto	1/4 (50 PE)	neutrale malvagio
Zombi Ogre	non morto	2 (450 PE)	neutrale malvagio
Zombi Osservatore	non morto	5 (1.800 PE)	neutrale malvagio

ELENCO DEI MOSTRI PER TIPO DI TERRENO**MOSTRI DELL'ARTICO**

Nome	Grado di Sfida
gufo, popolano	0 (10 PE)
bandito, coboldo, combattente tribale, falco di sangue	1/8 (25 PE)
esploratore, mefite del ghiaccio, orco	1/4 (50 PE)
mezz'ogre, orso bruno	1 (200 PE)
berserker, capitano dei banditi, druido, grifone, ogre, orco occhio del dio, orog, orso polare, tigre dai denti a sciabola	2 (450 PE)
lupo invernale, manticora, veterano, yeti	3 (700 PE)
orso mannaro, remora giovane, revenant, troll	5 (1.800 PE)
drago bianco giovane, mammut	6 (2.300 PE)
gigante del gelo	8 (3.900 PE)
yeti abominevole	9 (5.000 PE)
remora, roc	11 (7.200 PE)
drago bianco adulto	13 (10.000 PE)
drago bianco antico	20 (24.500 PE)

MOSTRI DELLE COLLINE

Nome	Grado di Sfida
aquila, avvoltoio, babbuino, caprone, corvo, iena, popolano	0 (10 PE)
bandito, coboldo, combattente tribale, donnola gigante, falco di sangue, guardia, mastino, mulo, serpente velenoso, strige	1/8 (25 PE)
alce, becco d'ascia, cinghiale, coboldo alato, goblin, gufo gigante, lupo, pantera (coguaro), pseudodrago, ragno lupo gigante, sciame di corvi, sciame di pipistrelli	1/4 (50 PE)
caprone gigante, esploratore, gnoll, hobgoblin, orco, sciame di insetti, worg	1/2 (100 PE)
aquila gigante, arpia, dinolupo, goblin capo, iena gigante, ippogrifo, leone, mezzogre, orso bruno	1 (200 PE)
Alce gigante, berserker, capitano dei banditi, cinghiale gigante, druido, gnoll capo branco, grifone, ogre, orco occhio del dio, orog, pegaso, perito	2 (450 PE)
hobgoblin capitano, lupo mannaro, manticora, megera verde, ragno fase, veterano	3 (700 PE)
cinghiale mannaro, ettin, gnoll zanna del dio	4 (1.100 PE)
bulette, cinghiale mannaro, gigante di collina, gorgone, revenant, troll	5 (1.800 PE)
chimera, ciclope, uomo macigno, viverna	6 (2.300 PE)
drago di rame giovane, gigante di pietra	7 (2.900 PE)
drago rosso giovane	10 (5.900 PE)
roc	11 (7.200 PE)
drago di rame adulto	14 (11.500 PE)
drago rosso adulto	17 (18.000 PE)
drago di rame antico	21 (27.500 PE)
drago rosso antico	24 (36.500 PE)

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Terreno

MOSTRI DELLE COSTE

Nome	Grado di Sfida
aquila, granchio, popolano	0 (10 PE)
bandito, coboldo, combattente tribale, falco di sangue, granchio gigante, guardia, serpente velenoso, strige, uomo pesce	1/8 (25 PE)
coboldo alato, lucertola gigante, pseudodrago, pteranodonte, ragno lupo gigante,	1/4 (50 PE)
esploratore, sahuagin	1/2 (100 PE)
aquila gigante, arpia, rospo gigante	1 (200 PE)
berserker, capitano dei banditi, druido, grifone, megera marina, merrow, ogre, plesiosauro, sahuagin sacerdotessa	2 (450 PE)
manticora, veterano	3 (700 PE)
banshee	4 (1.100 PE)
elementale dell'acqua, sahuagin barone	5 (1.800 PE)
ciclope	6 (2.300 PE)
drago di bronzo giovane	8 (3.900 PE)
drago blu giovane	9 (5.000 PE)
djin, maride, roc	11 (7.200 PE)
gigante delle tempeste	13 (10.000 PE)
drago di bronzo adulto	15 (13.000 PE)
drago blu adulto	16 (15.000 PE)
testuggine dragona	17 (18.000 PE)
drago di bronzo antico	22 (30.000 PE)
drago blu antico	23 (32.500 PE)

MOSTRI DEI DESERTI

Nome	Grado di Sfida
avvoltoio, gatto, iena, popolano, sciacallo, scorpione	0 (10 PE)
bandito, cammello, coboldo, combattente tribale, guardia, mulo, serpente velenoso, serpente volante, strige	1/8 (25 PE)
coboldo alato, lucertola gigante, pseudodrago, ragno lupo gigante, serpente stritolatore, serpente velenoso gigante,	1/4 (50 PE)
esploratore, gnoll, hobgoblin, mefite della polvere, sciame di insetti, uomo sciacallo	1/2 (100 PE)
avvoltoio gigante, cane della morte, iena gigante, leone, mantide guerriera, mezzogre, ragno gigante, rospo gigante, serpentoide purosangue	1 (200 PE)
berserker, capitano dei banditi, druido, gnoll capo branco, ogre, serpente stritolatore gigante	2 (450 PE)
hobgoblin capitano, mummia, ragno fase, scorpione gigante, serpentoide blasfemo, wight	3 (700 PE)
coatl, gnoll zanna del dio, lamia, tigre mannara	4 (1.100 PE)
elementale dell'aria, elementale del fuoco, revenant	5 (1.800 PE)
ciclope, drago d'ottone giovane, medusa	6 (2.300 PE)
serpentoide abominio	7 (2.900 PE)
drago blu giovane	9 (5.000 PE)
naga guardiano	10 (5.900 PE)
ifrit, roc, sfinge femmina	11 (7.200 PE)
drago d'ottone adulto	13 (10.000 PE)
mummia sovrana, verme purpureo	15 (13.000 PE)
drago blu adulto	16 (15.000 PE)
dracolich blu adulto, sfinge maschio	17 (18.000 PE)
drago d'ottone antico	20 (24.500 PE)
drago blu antico	23 (32.500 PE)

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Terreno

MOSTRI DELLE FORESTE

Nome	Grado di Sfida
babbuino, cervo, cespuglio risvegliato, gatto, gufo, iena, popolano, tasso	0 (10 PE)
bandito, cespuglio avvizzito, coboldo, combattente tribale, donnola gigante, falco di sangue, guardia, mastino, ratto gigante, serpente velenoso, serpente volante, strige	1/8 (25 PE)
alce, cane intermittente, cinghiale, coboldo alato, goblin, gufo gigante, kenku, lucertola gigante, lupo, pantera, pipistrello gigante, pixie, pseudodrago, ragno lupo gigante, rana gigante, sciame di corvi, serpente stritolatore, serpente velenoso gigante, spina avvizzita, spiritello, tasso gigante	1/4 (50 PE)
esploratore, gnoll, hobgoblin, orco, orso nero, rampicante avvizzito, satiro, sciame di insetti, scimmione, uomo lucertola, vespa gigante, worg	1/2 (100 PE)
arpia, babau, dinolupo, driade, drago fata (giallo o più giovane), goblin capo, iena gigante, mezzogre, orso bruno, ragno gigante, rospo gigante, serpente purosangue, tigre	1 (200 PE)
Albero risvegliato, alce gigante, anchego, berserker, capitano dei banditi, centauro, cinghiale gigante, drago fata (verde o più anziano), druido, ettercap, fuoco fatuo, gnoll capo branco, grico, ogre, orco occhio del dio, orog, pegaso, ratto mannaro, sciame di serpenti velenosi, serpente stritolatore gigante, uomo lucertola sciamano	2 (450 PE)
bestia distorcente, hobgoblin capitano, lupo mannaro, megera verde, orso gufo, ragno fase, serpenteide blasfemo, veterano	3 (700 PE)
banshee, cinghiale mannaro, coatl, gnoll zanna del dio, tigre mannara	4 (1.100 PE)
gorgone, orso mannaro revenant, tumulo ambulante, troll, unicorno	5 (1.800 PE)
grico alpha, oni, scimmione gigante, serpenteide abominio	7 (2.900 PE)
drago verde giovane	8 (3.900 PE)
uomo albero	9 (5.000 PE)
drago d'oro giovane, naga guardiano	10 (5.900 PE)
drago verde adulto	15 (13.000 PE)
drago d'oro adulto	17 (18.000 PE)
drago verde antico	22 (30.000 PE)
drago d'oro antico	24 (36.500 PE)

MOSTRI DELLE MONTAGNE

Nome	Grado di Sfida
aquila, caprone	0 (10 PE)
combattente tribale, coboldo, falco di sangue, guardia, strige	1/8 (25 PE)
coboldo alato, pseudodrago, pteranodonte, sciame di pipistrelli, uomo aquila	1/4 (50 PE)
caprone gigante, esploratore, orco	1/2 (100 PE)
aquila gigante, arpia, ippogrifo, leone, mezzogre	1 (200 PE)
alce gigante, berserker, druido, grifone, ogre, orco occhio del dio, orog, perito, tigre dai denti a sciabola	2 (450 PE)
basilisco, manticora, segugio infernale, veterano	3 (700 PE)
ettin	4 (1.100 PE)
bulette, elementale dell'aria, troll	5 (1.800 PE)
chimera, ciclope, uomo macigno, viverna	6 (2.300 PE)
gigante di pietra	7 (2.900 PE)
gigante del gelo	8 (3.900 PE)
drago d'argento giovane, gigante del fuoco, gigante delle nuvole	9 (5.000 PE)
drago rosso giovane	10 (5.900 PE)
roc	11 (7.200 PE)
drago d'argento adulto	16 (15.000 PE)
drago rosso adulto	17 (18.000 PE)
drago d'argento antico	23 (32.500 PE)
drago rosso antico	24 (36.500 PE)

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Terreno

MOSTRI DELLE PALUDI

Nome	Grado di Sfida
corvo, ratto	0 (10 PE)
coboldo, combattente tribale, ratto gigante, serpente velenoso, strige	1/8 (25 PE)
coboldo alato, lucertola gigante, mefite del fango, rana gigante, sciame di corvi, sciame di ratti, serpente stritolatore, serpente velenoso gigante, uomo rana	1/4 (50 PE)
coccodrillo, esploratore, orco, sciame di insetti, uomo lucertola	1/2 (100 PE)
ghoul, ragno gigante, rospo gigante, serpentoide purosangue	1 (200 PE)
druido, fuoco fatuo, ghash, ogre, orco occhio del dio, sciame di serpenti velenosi, serpente stritolatore gigante, uomo lucertola sciamano	2 (450 PE)
megea verde, serpentoide blasfemo, wight	3 (700 PE)
coccodrillo gigante, elementale dell'acqua, revenant, troll, tumulto ambulante	5 (1.800 PE)
drago nero giovane, serpentoide abominio	6 (2.300 PE)
idra	8 (3.900 PE)
drago nero adulto	14 (11.500 PE)
drago nero antico	21 (27.500 PE)

MOSTRI DELLE PRATERIE

Nome	Grado di Sfida
aquila, avvoltoio, caprone, cervo, gatto, iena, popolano, sciacallo	0 (10 PE)
combattente tribale, donnola gigante, falco di sangue, guardia, serpente velenoso, serpente volante, strige	1/8 (25 PE)
alce, becco d'ascia, cavallo da corsa, cinghiale, goblin, lupo, pantera (leopardo), pteranodonte, ragno lupo gigante, serpente velenoso gigante	1/4 (50 PE)
caprone gigante, coccatrice, esploratore, gnoll, hobgoblin, orco, sciame di insetti, uomo sciacallo, vespa gigante, worg	1/2 (100 PE)
aquila gigante, avvoltoio gigante, babau, goblin capo, iena gigante, ippogrifo, leone, mantide guerriera, spaventapasseri, tigre	1 (200 PE)
alce gigante, allosauro, anchego, centauro, cinghiale gigante, druido, gnoll capo branco, grifone, ogre, orco occhio del dio, orog, pegaso, rinoceronte	2 (450 PE)
anchilosauro, hobgoblin capitano, manticora, ragno fase, veterano	3 (700 PE)
cinghiale mannaro, coatl, elefante, gnoll zanna del dio, tigre mannara	4 (1.100 PE)
bulette, gorgone, triceratopo	5 (1.800 PE)
chimera, ciclope	6 (2.300 PE)
tirannosauro	8 (3.900 PE)
drago d'oro giovane	10 (5.900 PE)
drago d'oro adulto	17 (18.000 PE)
drago d'oro antico	24 (36.500 PE)

MOSTRI SOTTOMARINI

Nome	Grado di Sfida
frizzo	0 (10 PE)
uomo pesce	1/8 (25 PE)
sahuagin, serpente stritolatore, squalo corallino	1/2 (100 PE)
piovra gigante, sciame di frizzi	1 (200 PE)
megea marina, merrow, plesiosauro, sahuagin sacerdotessa, serpente stritolatore gigante, squalo cacciatore	2 (450 PE)
balena assassina	3 (700 PE)
elementale dell'acqua, sahuagin barone, squalo gigante	5 (1.800 PE)
maride	11 (7.200 PE)
gigante delle tempeste	13 (10.000 PE)
testuggine dragona	17 (18.000 PE)
kraken	23 (32.500 PE)

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Elenco dei Mostri per Terreno

MOSTRI DEL SOTTOSUOLO

Nome	Grado di Sfida
fungo urlatore, uomo fungo germoglio, scarabeo di fuoco gigante	0 (10 PE)
coboldo, combattente tribale, fonfo, ratto gigante, strige	1/8 (25 PE)
abitatore del profondo, coboldo alato, drow, centopiedi gigante, fungo viola, goblin, grimlock, lucertola gigante, pipistrello gigante, sciame di pipistrelli, serpente velenoso gigante, troglodita	1/4 (50 PE)
esploratore, fungo spora esplosiva, gnomo delle profondità, hobgoblin, mantoscuro, mefite del magma, melma grigia, uomo fungo adulto, ombra, orco, perforatore, rugginofago, sciame di insetti	1/2 (100 PE)
abitatore del profondo capogruppo, babau, ghoul, goblin capo, mezzogre, nano grigio, spora servitrice quaggotico, ragno gigante, rospo gigante, serpente di fuoco, spettro	1 (200 PE)
cubo gelatinoso, divoratore di intelletto, druido, fauce gorgogliante, gargolla, gelatina ocra, ghash, grico, mimo, notico, ogre, orco occhio del dio, orog, orso polare (orso delle caverne), quaggotico, ragno talpa, scheletro di minotauro, serpente stritolatore gigante	2 (450 PE)
abitatore del profondo supervisore, bizzarria d'acqua, doppelganger, grell, hobgoblin capitano, minotauro, quaggotico incantatore, orrore uncinato, ragno fase, segugio infernale, spettatore, veterano, wight	3 (700 PE)
chuul, ettin, fantasma, naga d'ossa, sanguinaccio, teschio fiammeggiante	4 (1.100 PE)
colosso di terra, drow combattente d'élite, elementale della terra, fustigatore, ochu, progenie vampirica, salamandra, troll, wraith, xorn, zombi osservatore	5 (1.800 PE)
chimera, ciclope, dragno	6 (2.300 PE)
drow mago, gigante di pietra, grico alpha, scortica mente	7 (2.900 PE)
caparela, fomore, naga spirituale, scortica mente arcanista	8 (3.900 PE)
gigante del fuoco	9 (5.000 PE)
aboleto	10 (5.900 PE)
behir, dao	11 (7.200 PE)
osservatore, drago rosso giovane	13 (10.000 PE)
tiranno della morte	14 (11.500 PE)
verme purpureo	15 (13.000 PE)

MOSTRI URBANI

Nome	Grado di Sfida
caprone, corvo, gatto, popolano, ratto	0 (10 PE)
bandito, coboldo, cultista, guardia, mastino, mulo, nobile, pony, ratto gigante, serpente volante, strige	1/8 (25 PE)
accolito, cavallo da corsa, cavallo da tiro, centopiedi gigante, coboldo alato, kenku, mefite del fumo, pseudodrago, scheletro, sciame di corvi, sciame di pipistrelli, serpente velenoso gigante, zombi	1/4 (50 PE)
cavallo da guerra, coccodrillo, ombra, picchiatore, sciame di insetti, vespa gigante	1/2 (100 PE)
ghoul, mezzogre, ragno gigante, serpentoide purosangue, spia, spettro	1 (200 PE)
capitano dei banditi, fanatico del culto, fuoco fatuo, gargolla, ghash, mimo, ratto mannaro, sacerdote	2 (450 PE)
bizzarria d'acqua, Cavaliere, doppelganger, ragno fase, veterano, wight	3 (700 PE)
coatl, fantasma, succube o incubo	4 (1.100 PE)
cambion, gladiatore, progenie vampirica, revenant	5 (1.800 PE)
magio, persecutore invisibile	6 (2.300 PE)
assassino	8 (3.900 PE)
arcimagio	12 (8.400 PE)
rakshasa, vampiro	13 (10.000 PE)
vampiro incantatore o combattente	15 (13.000 PE)
drago d'argento adulto	16 (32.500 PE)
drago d'argento antico	23 (32.500 PE)
tarrasque	30 (155.000 PE)

INDICE ALFABETICO DEI MOSTRI

- Abitatore del Profondo...211
Aboleto...8
Alce Gigante...23
Alce...23
Anchego...155
Angeli...52
Aquila Gigante...23
Aquila...23
Arpia...155
Artiglio Strisciante...186
Avvizziti...204
Avvoltoio Gigante...24
Avvoltoio...24
Azer...103
Babau...212
Babbuino...24
Balena Assassina...24
Banshee...186
Basilisco...156
Batraci del Caos...9
Becco d'Ascia...25
Behir...157
Bestia Distorcente...156
Bizzarria d'Acqua...103
Bulette...157
Cambion...128
Cammello...25
Cane della Morte...158
Cane Intermittente...116
Caparela...12
Caprone Gigante...25
Caprone...25
Cavaliere della Morte...187
Cavallo da Corsa...26
Cavallo da Guerra...26
Cavallo da Tiro...26
Cavallo Marino Gigante...26
Cavallo Marino...26
Centauro...158
Centopiedi Gigante...27
Cervo...27
Chimera...159
Chuul...13
Ciclope...121
Cinghiale Gigante...27
Cinghiale...27
Cittadini.....239
Coatl...54
Coboldo...213
Coccatrice...159
Cocodrillo Gigante...28
Cocodrillo...28
Colosso di Terra...160
Combattenti...237
Corvo...28
Criminali...239
Cubo Gelatinoso...152
Daimon...129
Demoni...132
Destriero da Incubo...148
Diavoli...140
Dinolupo...29
Dinosauri...29
Divoratore di Intelletto...14
Donnola Gigante...31
Donnola...31
Doppelganger...160
Dracolich...67
Draghetti...68
Dragno...161
Drago d'Ombra...69
Drago Fatato...68
Driade...116
Droni...58
Elefante...31
Elementale del Fuoco...105
Elementale dell'Acqua...104
Elementale dell'Aria...104
Elementale della Terra...105
Elfo Oscuro (Drow) ...214
Empireo...55
Ettercap...162
Ettin...121
Falco di Sangue...32
Falco...32
Fantasma...188
Fauci Gorgoglianti...14
Fomor...122
Fonfo...15
Frizzo...32
Fungo Stridente...205
Fungo Violetto...205
Fuoco Fatuo...188
Fustigatore...162
Gargolla...106
Gatto...32
Gelatina Ocra...152
Geni...106
Ghoul...189
Gigante del Fuoco...123
Gigante del Gelo...123
Gigante delle Nuvole...124
Gigante delle Tempeste...125
Gigante di Collina...122
Gigante di Pietra...124
Gith...216
Gnoll...218
Gnomo delle Profondità...220
Goblin...220
Golem di Argilla...60

Golem di Carne...61	Orrore Corazzato...65
Golem di Ferro...61	Orrore Uncinato... 173
Golem di Pietra...62	Orso Bruno...36
Gorgone...163	Orso Nero...36
Granchio Gigante...33	Orso Polare...37
Granchio...33	Orsogufu...173
Grell...15	Osservatori...17
Grico...163	Pantera...37
Grifone...164	Pegaso...55
Grimlock...221	Perforatore...173
Guardiano Protettore...62	Pèrito...174
Gufo Gigante...33	Persecutore Invisibile...112
Gufo...33	Pianta Risvegliata...205
Hobgoblin...221	Piovra Gigante...38
Idra...165	Piovra...37
Iena Gigante...34	Pipistrello Gigante...38
Iena...34	Pony...39
Ippogrifo...165	Pipistrello...38
Kenku...223	Pixie...118
Kraken...166	Pseudodrago...71
Lamia...167	Quaggotico...230
Leone...34	Ragno Fase...174
Lich...190	Ragno Gigante...39
Lucertola Gigante...35	Ragno Lupo Gigante...40
Lucertola...35	Ragno Talpa...175
Lupo Invernale...168	Ragno...39
Lupo...35	Rakshasa...149
Macigno Vivente...109	Rana Gigante...40
Magi...241	Rana...40
Mammut...35	Ratto Gigante...41
Mannari...223	Ratto...41
Manticora...168	Remora...175
Mantide Guerriera...227	Revenant...196
Mantoscuro...169	Rinoceronte...41
Mastino...36	Roc...176
Medusa...169	Rospo Gigante...42
Mefiti...109	Rugginofago...177
Megera Notturna...148	Sacerdoti...243
Megere...117	Sahuagin...230
Melma Grigia...153	Salamandra...113
Merrow...170	Sanguinaccio...153
Mezzo Drago...70	Satiro...119
Mimo...170	Scarabeo di Fuoco Gigante...42
Minotauro...171	Scheletro...197
Mulo...36	Sciacallo...42
Mummia...193	Sciami...43
Naga d'Ossa...195	Scimmione Gigante...46
Naga...171	Scimmione...46
Nano Grigio (Duergo)...227	Scorpione Gigante...46
Notico...16	Scorpione...46
Ochu...16	Scortica Mente...21
Oggetti Animati...63	Segugio Infernale...149
Ogre...125	Selvaggi...244
Oni...126	Serpente Costrittore Gigante...47
Ombra...195	Serpente Costrittore...47
Omuncolo...64	Serpente Velenoso Gigante...47
Orco...228	Serpente Velenoso...47

NEXT Compendio dei Mostri, Libro 1 – Indice Alfabetico dei Mostri

Serpente Volante...47	Tumulo Ambulante...206
Serpentoidi...177	Unicorno...56
Sfinge...179	Uomo Acquatico...232
Spaventapasseri...65	Uomo Albero...207
Spettro...198	Uomo Fungo...207
Spiritello...119	Uomo Lucertola...233
Spora Esplosiva...206	Uomo Magma...114
Squalo Cacciatore...48	Uomo Rana...234
Squalo Corallino...48	Uomo Sciacallo...235
Squalo Gigante...48	Uomo Uccello...235
Strige...48	Vampiro...199
Succube/Incubo...150	Veri Draghi...72
Tarrasque...181	Verme Purpureo...182
Tasso Gigante...49	Vespa Gigante...50
Tasso...49	Viverna...101
Teschio Fiammeggiante...198	Wight...201
Testuggine Dragona...71	Worg...183
Tigre dai Denti a Sciabola...49	Wraith...201
Tigre...49	Xorn...114
Troglodita...232	Yeti...183
Troll...126	Zombi...202