



# THE NO LANDS BESTIARY

ADATTAMENTO  
PER LA **5A** EDIZIONE

- TOMO I -





**BELVA D'OSSIDIANA**

Mostruosità Grande, Neutrale Malvagio.

**Classe armatura:** 16 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 75

**Velocità:** 12 m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 17 (+3)

**Intelligenza** 5(-3)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 6(-2)

**Abilità:** Percezione +6, Furtività + 5

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione cieca (vantaggio sui test di Percezione, per localizzare creature invisibili).

**Immunità ai danni:** Fuoco, resistenza ai danni perforanti causati da armi a distanza.

**Sfida:** 5 (1800 px).

**Azioni:**

**Multiattacco.** la Belva di Ossidiana attacca con due artigli e il morso. Quando possibile attacca con il soffio di fuoco, invece del morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: + 6, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d10 + 3 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: + 6, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6 + 3 danni taglienti.

**Soffio di fuoco (RICARICA 5-6).** esala un cono di fuoco lungo 6 metri. Ogni creatura colpita deve effettuare un TS su Des. con CD 14, subendo 5d8 danni, dimezzabili.

**SPINATO**

Mostruosità Grande, Caotico Neutrale.

**Classe armatura:** 17 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 26

**Velocità:** 9 m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 10 (+0)

**Costituzione** 14 (+2)

**Intelligenza** 4 (-3)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 5 (-3)

**Abilità:** Percezione +2,

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 12

**Sfida:** 3

**Azioni:**

**Multiattacco.** Lo Spinato attacca con due artigli.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +7, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d6+3 danni taglienti, +7 (2d6) danni da veleno.

**Veleno:** sia gli artigli che la puntura degli aculei di uno Spinato sono fortemente debilitanti, e infigge 7 (2d6) danni di veleno aggiuntivi.

**Corazza Spinata.** Se un avversario entra in corpo a corpo con uno Spinato, deve effettuare un tiro salvezza Des con CD 11, o essere punto dai suoi aculei, subendo 1D4 danni e l'effetto del suo Veleno.

**Veleno:** sia gli artigli che la puntura degli aculei di uno Spinato è fortemente debilitante. Impone un TS contro Tempra con CD 12, danni iniziali 1D6 forza, secondari 2D6 forza.





## TROLL

Gigante Grande, Neutrale.

**Classe armatura:** 14 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 98

**Velocità:** 9 m

**Forza** 22 (+6)

**Destrezza** 10 (+0)

**Costituzione** 20 (+5)

**Intelligenza** 5 (-3)

**Saggezza** 9 (-1)

**Carisma** 6 (-2)

**Abilità:** Percezione +1,

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

**Linguaggi:** Gigante

**Sfida:** 6

**Rigenerazione.** il Troll recupera 10 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se il troll subisce danni da fuoco o da acido, questo tratto non si attiva all'inizio del suo prossimo turno. Il troll muore solo se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non può rigenerare.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Troll attacca con due artigli e un morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +9, portata 3 m, un bersaglio, 1d8+6 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +9, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6+6 danni perforanti.

**Colpo Terrificante.** Al posto dei suoi normali attacchi un Troll può effettuare un singolo Attacco in mischia: +7, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6+12 danni contun- denti, se denneggiato il bersaglio deve effettuare un TS su Costituzione o cadere prono a 6m di distanza.

## VERMIFORO

Mostruosità Grande, Caotico Malvagio.

**Classe armatura:** 18 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 83

**Velocità:** 9 m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 14 (+2)

**Intelligenza** 15 (+2)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 3 (-4)

**Abilità:** Percezione +4,

**Sensi:** Vista Cieca 18m, Percezione passiva 14

**Sfida:** 8

**Rigenerazione.** il Vermiforo recupera 5 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se subisce danni da fuoco o da acido, questo tratto non si attiva all'inizio del suo prossimo turno.

**Individuazione della Vita.** Un Vermiforo sente ogni forma di vita nel raggio di 24 metri ed è anche in grado di percepirne la forza vitale, riuscendo in questa maniera a selezionare le prede più deboli (ovviamente a volte questo criterio comporta possibilità di errore).

**Vulnerabilità agli effetti ad area.** Qualsiasi effetto in- fligga danni ad area, causa il doppio dei danni con- tro un Vermiforo e qualsiasi TS viene effettuato con svantaggio.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Vermiforo attacca con due artigli e un morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +7, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d8+3 danni taglienti, +17 (5d6) danni da veleno.

**Morso.** Attacco in mischia: +7, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6+3 danni perforanti, +7 (5d6) danni da veleno.

**Malattia.** Ogni volta che un Vermiforo colpisce un avversario, esso deve effettuare un TS su Costitu- zione con CD 12. In caso di fallimento contrae una malattia mortale. Dopo 1d6 ore il bersaglio deve ef- fettuare un secondo TS con CD 14 o morire. Una volta morto egli diventa incubatrice per la nascita di un nuovo Vermiforo che però avviene solo nel 5% dei casi. La malattia è curabile solo con un incantesimo di Guarigione.



**MARMOORIANO**

Umanoide medio, Neutrale.

**Classe armatura:** 14 (Armatura di Corallo), 16 in acqua.

**Punti ferita:** 38

**Velocità:** 6m, Nuotare 12m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 10 (+0), 14 (+2) in acqua.

**Costituzione** 16 (+3)

**Intelligenza** 10 (+0)

**Saggezza** 12 (+1)

**Carisma** 10 (+0)

**Abilità:** Percezione +3,

**Sensi:** Scurovisione 9 m, Percezione passiva 13

**Sfida:** 2

**Anfibio.** I marmooriani possono respirare sia aria che acqua.

**Azioni:**

**Spada/lancia.** Attacco in mischia: +5, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d8+3 danni taglienti/perforanti.

**MEDUSA DI MARMOOR**

Umanoide medio, Neutrale Malvagio.

**Classe armatura:** 16 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 46

**Velocità:** Nuotare 12m

**Forza** 12 (+1)

**Destrezza** 16 (+3)

**Costituzione** 14 (+2)

**Intelligenza** 16 (+3)

**Saggezza** 14 (+2)

**Carisma** 16 (+3)

**Abilità:** Percezione +1,

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 11

**Sfida:** 4

**Charme.** Una Medusa di Marmoor può tentare di affascinare un umanoide maschio, che dovrà superare un TS su Saggezza con CD 13 o subire i medesimi effetti dell'incantesimo Charmare persone, ma con una durata di 24 ore. Una Medusa può tenere sotto il suo controllo fino a 10 dadi vita di creature contemporaneamente.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Una Medusa attacca con una Spada lunga e un morso.

**Spada Lunga.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d8+6 danni Perforanti.

**Morso.** Attacco in mischia: +8, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d4+1, +7 (2d6) danni da veleno.

**Veleno:** Il morso dei serpenti di una medusa di Marmoor causa paralisi se non si supera un TS su Costituzione con CD 13.





## THORISSIEL

Umanoide medio, Neutrale.

**Classe armatura:** 14 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 12

**Velocità:** Nuotare 9m

**Forza** 10 (+0)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 10 (+0)

**Intelligenza** 16 (+3)

**Saggezza** 16 (+3)

**Carisma** 14 (+2)

**Tiri Salvezza:** Intelligenza +7, Saggezza +7

**Abilità:** Percezione +6, Arcana +8, Religione +8, Natura +8

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 16

**Sfida:** 7

**Magia.** I Thorissiel hanno un naturale rapporto con la magia acquatica, possono lanciare qualsiasi incantesimo con descrittore acqua, un qualsiasi numero di volte, come se fossero di 15° livello e sono considerati in generale maghi di 9° sia per la loro riserva di magie che per il livello di lancio.

**Preveggenza.** I Thorissiel godono di una potente e particolare forma di preveggenza che gli consente ogni round di vedere in anticipo cosa accadrà a sé stessi nel minuto seguente, ciò li rende particolarmente "difficili" da uccidere.

## DARKLY

Umanoide medio, Neutrale Buono.

**Classe armatura:** 16 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 28

**Velocità:** 9 m

**Forza** 12 (+1)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 12 (+1)

**Intelligenza** 15 (+2)

**Saggezza** 11 (+0)

**Carisma** 13 (+1)

**Abilità:** Percezione +2,

**Sensi:** Scurovisione 27 m, Percezione passiva 12

**Sfida:** 2

**Mimetismo.** Un Darkly può cambiare il colore della propria pelle, diventando simile all'ambiente che lo circonda, ottenendo vantaggio alle prove di Furtività. Tale bonus si applica solo fintanto che il Darkly resta fermo.

**Trappole.** I Darkly sono abili costruttori e lavoratori della pietra, sono in grado di creare meccanismi complessi e trappole che di solito usano per proteggere il proprio territorio. La CD per notare ed evitare le loro trappole è 14 (Percezione). Cadere in una loro trappola significa subire 3D6 danni ed essere avvelenati dal loro veleno, in una versione concentrata con CD 15 e i medesimi effetti.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Un Darkly attacca con la lancia e un pungiglione.

**Lancia.** Attacco in mischia: +5, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d8+2 danni perforanti.

**Pungiglione.** Attacco in mischia: +5, portata 3 m, un bersaglio, 1d4+2 danni taglienti, più veleno.

**Veleno.** Chi viene ferito da un attacco di pungiglione dei Darkly, deve effettuare un TS su Costituzione con CD 13 o rimanere avvelenato per 1 minuto. Se il tiro salvezza viene fallito di 5 o più, il bersaglio perde conoscenza per la durata dell'avvelenamento o finché non subisce danni o un'altra creatura usa la sua azione per svegliarlo.

**Abbagliare.** I Darkly come azione, possono creare una manciata di piccole luci abbaglianti che possono momentaneamente accecare chiunque si trovi entro 18m e fallisca un TS su Destrezza con CD 12. Le creature sotterranee hanno svantaggio al TS. Tali luci sono anche usate dai Darkly per illuminare il sottosuolo, o decorare le proprie opere d'arte.



**GOLIATHS**

Mostruosità Grande, Neutrale Malvagio.

**Classe armatura:** 19 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 73

**Velocità:** 9 m, Scalare 15m

**Forza** 20 (+5)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 16 (+3)

**Intelligenza** 5 (-3)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 10 (+0)

**Immunità ai Danni:** Gelo

**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Abilità:** Percezione +4,

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 14

**Sfida:** 6

**Rigenerazione.** Il Goliaths recupera 2 punti ferita all'inizio di ogni suo turno. Se il Goliaths subisce danni da fuoco o da acido, questo tratto non si attiva all'inizio del suo prossimo turno.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Goliaths attacca con due artigli e un morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +8, portata 3m, un bersaglio, 2d6+5 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +8, portata 3m, un bersaglio, 2d8+6 danni perforanti.

**KAL-RUATH**

Non Morto Medio, Malvagio.

**Classe armatura:** 16 (Armatura Pelle e Naturale).

**Punti ferita:** 118

**Velocità:** 9 m

**Forza** 22 (+6)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 18 (+4)

**Intelligenza** 7 (-2)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 6 (-2)

**Immunità ai Danni:** Gelo, Veleno

**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche. Necrotici e Psichici.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Vulnerabilità ai Danni:** Fuoco.

**Abilità:** Percezione +4,

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 14

**Sfida:** 6

**Creare Progenie.** Ogni umanoide ucciso da un Kal-Ruath, si risveglia come un Kal-Ruath dopo 24 ore.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Kal-Ruath attacca due volte con ascia.

**Ascia.** Attacco in mischia: +12, portata 1,5m, un bersaglio, 1d12+6 danni taglienti.





## DEMONE RAKH

Immondo Grande, Neutrale Malvagio.

**Classe armatura:** 21 (Armatura Pelle e Naturale).

**Punti ferita:** 321

**Velocità:** 15 m, Volare 18m

**Forza** 28 (+9)

**Destrezza** 22 (+6)

**Costituzione** 28 (+9)

**Intelligenza** 24 (+7)

**Saggezza** 22 (+6)

**Carisma** 22 (+6)

**Immunità ai Danni:** Fuoco, Veleno. Taglienti, Perforanti e Contendenti, da armi non magiche.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Tiri Salvezza:** Destrezza +12, Costituzione +15

**Abilità:** Percezione +4,

**Sensi:** Scurovisione 36 m, Percezione passiva 16

**Sfida:** 24

**Immunità magica superiore.** Un Demone Rakh è immune a tutti gli incantesimi di livello 8 o inferiore, a meno che non scelga di esserne affetto.

**Magia.** Il Demone Rakh è un incantatore di 18° livello. La sua abilità di incantatore è il Carisma (Salvezza incantesimi 22, +12 per colpire con attacchi magici).

**Trucchetti (Volontà):** Mano Magica, Colpo Infuocato, Messaggio, Raggio di Ghiaccio.

1st level (4 slots): Scudo, Mani brucianti.

2nd level (3 slots): Invisibilità, Immagine Speculare, Oscurità.

3rd level (3 slots): Palla di Fuoco, Immagine Maggiore, Controincantesimo.

4th level (3 slots): Porta dimensionale, Pelle di Pietra, Confusione.

5th level (3 slots): Telecinesi, Muro di pietra, Cono di Freddo.

6th level (1 slot): Catena di Fulmini, Disintegrazione.

7th level (1 slot): Palla di Fuoco ritardata, Tempesta di Fuoco.

8th level (1 slot): Parola del potere stordire.

9th level (1 slot): Parola del potere uccidere.

**Capacità Magiche.** Il Rakh, oltre alle sue magie, ha la possibilità di usare a volontà Dissolvi Magie, Scudo di Fuoco, Muro di Fuoco, Dominare Mostri,

Teletrasporto. Inoltre una volta al giorno può usare gli incantesimi Nube Incendiaria e Sciame di Meteore. Se ferito un Rakh genera automaticamente uno sciame di Ragni di Fuoco (creature elementali del fuoco da 4DV) dal primo sangue che versa.

**Vampa.** Ogni attacco in corpo a corpo che un Rakh porta a segno provoca anche un'esplosione che infligge 4D8 danni da fuoco a tutte le creature nel raggio di 6 metri, TS su Destrezza con CD 20 per dimezzare i danni.

### Azioni:

**Multiattacco.** Il Demone Rakh attacca quattro volte con i suoi artigli.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +15, portata 3m, un bersaglio, 4d6+9 danni taglienti + Vampa.

**Ruggito.** Un Rakh quando ruggisce crea un'aura di paura in un cono di 30 metri. I suoi nemici nell'area d'effetto devono effettuare un TS su Saggezza con CD 22 o diventare spaventato per 1 minuto. In caso di fallimento è possibile ritenere il TS alla fine di ogni turno.

**Cataclisma.** Un Rakh una volta all'anno può causare un cataclisma sul piano materiale: far svegliare un vulcano, causare uno tsunami, o un terremoto di grande potenza sono solo degli esempi di quello che può ottenere.

### AZIONI LEGGENDARIE:

Il Demone Rakh può effettuare 3 azioni leggendarie a scelta dalla lista seguente. Ogni Azione può essere usata una volta sola alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni turno il Demone recupera le Azioni Leggendarie.

**Lanciare Incantesimo (costo 2 Azioni).** Il Demone Rakh può lanciare un incantesimo dalla sua lista.

**Attacco.** Il Demone Rakh effettua un attacco di Artiglio.

**Movimento.** Il Demone Rakh può effettuare un movimento senza generare attacchi di opportunità.





DEMONO URLATORE  
Immondo Grande, Malvagio.

**Classe armatura:** 18  
**Punti ferita:** 188  
**Velocità:** 12m, Volare 30m

**Forza** 22 (+6)  
**Destrezza** 16 (+3)  
**Costituzione** 22 (+6)  
**Intelligenza** 18 (+4)  
**Saggezza** 14 (+2)  
**Carisma** 18 (+4)

**Immunità ai Danni:** Elettricità, Veleno.  
**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.  
**Immunità alle Condizioni:** Avvelenato.  
**Abilità:** Percezione +6,  
**Sensi:** Scurovisione 36 m, Telepatia 30m, Percezione passiva 16  
**Sfida:** 14

**Capacità Magiche.** Il Demone Urlatore è un incantatore di 6° livello. La sua abilità di incantatore è il Carisma (Salvezza incantesimi 16, +8 per colpire con attacchi magici). Inoltre a volontà possono lanciare: oscurità, charme su mostri, suggestione, individuazione dei pensieri.

**Trucchetti (volontà):** Mano Magica, Stretta Folgorante.  
1st level (4 slots): Scudo, Charmare persone.  
2nd level (3 slots): Invisibilità, Immagine Speculare.  
3rd level (3 slots): Fulmine, Immagine Maggiore, Lentezza.

#### Azioni:

**Multiattacco.** Il Demone Urlatore attacca due volte con Artiglio e due con ala se non sta volando.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +10, portata 1,5m, un bersaglio, 2d6+6 danni taglienti.

**Ala.** Attacco in mischia: +10, portata 3m, un bersaglio, 1d8+6 danni Perforanti.

**Soffio (ricarica 5-6).** Il Demone Urlatore emettere un cono di energia sonora di 24 metri. Il soffio infligge 12D6 danni, dimezzabili con un TS CD 16 su Costituzione.

**Dominazione.** Una volta al giorno i Demoni Urlatori possono entrare nella mente di un bersaglio che non superi un TS su Saggezza con CD 16 e cambiare a proprio piacimento i suoi ricordi permanentemente. Questo potere causa nella vittima un rigetto psichico che la uccide in 2D4 giorni, a meno che non venga guarita con un incantesimo di Ristorare Maggiore, che ripristina anche la sua memoria allo stato iniziale.

GORGAL  
Esterno piccolo

**Classe armatura:** 15  
**Punti ferita:** 22  
**Velocità:** 6m, Volare 15m

**Forza** 12 (+1)  
**Destrezza** 16 (+3)  
**Costituzione** 12 (+1)  
**Intelligenza** 16 (+3)  
**Saggezza** 14 (+2)  
**Carisma** 16 (+3)

**Immunità ai Danni:** Fioco, Veleno.  
**Abilità:** Percezione +5, Furtività +5  
**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 12  
**Sfida:** 2

#### Azioni:

**Incantesimi Spotanei:** La caratteristica con cui il Gorgal lancia gli incantesimi è l'Intelligenza (CD 13). Il Gorgal può lanciare i seguenti incantesimi:  
A volontà: Invisibilità (solo su se stesso), Individuazione del magico  
1 volta al giorno: Disperdere magie

**Lancia.** Attacco in mischia: +3, portata 1,5m, un bersaglio, 1d6+1 danni taglienti.

**Combustione (una volta al giorno).** il Gorgal prende fuoco e infligge alle creature nel raggio di 1,5 m 2d4 danni da fuoco, questi danni verranno subiti anche da chiunque attaccherà il Gorgal nei 10 round seguenti all'attivazione di Combustione. Questi danni potranno essere dimezzati con un TS su Destrezza con CD 10.





DRAGO SANGUINARIO ANTICO  
Aberrazione Draconica Gargantuesca

**Classe armatura:** 19

**Punti ferita:** 290

**Velocità:** 15m, Nuotare 18m, Volo 30m

**Forza** 27 (+8)

**Destrezza** 12 (+1)

**Costituzione** 25 (+7)

**Intelligenza** 20 (+5)

**Saggezza** 17 (+3)

**Carisma** 18 (+4)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +8, Costituzione +14, Saggezza +10, Carisma +11.

**Immunità ai Danni:** Fuoco, Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Abilità:** Percezione +17, Raggirare +11, Intuizione +10, Persuasione +11.

**Sensi:** Scurovisione 36 m, Telepatia 30m, Percezione passiva 27

**Sfida:** 23

**Anfibio.** Il drago può respirare sia aria che acqua.

**Resistenza Leggendaria (3/giorno).** Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

**Aura di Maledizione.** Il Drago genera un'aura di negatività che impone a cinque entri nella sua tana un malus di 2 a tutti i TS.

**Dimora Extra-Dimensionale.** I più potenti Draghi Sanguinari rievocano con la loro magia acostituire tane all'interno delle faglie dimensionali, collegandole al primo piano materiale con la magia. In questi luoghi incantati, le leggi della fisica e l'ambiente stesso rispondono alla volontà del Drago, che può alterarlo a suo piacere con un semplice atto di volontà.

**Progenie Gigante.** Al culmine del proprio potere la forza dei Draghi Sanguinari si riflette anche sulle loro mostruose progenie che aumentano di una taglia, guadagnano 4 punti in forza e costituzione e acquisiscono guarigione rapida 5, oltre a tutti i normali poteri ed avanzamenti già riferiti.

### Azioni:

**Multiattacco.** Il Drago Sanguinario attacca due volte con Artiglio e uno con il morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +15, portata 3m, un bersaglio, 4d6+8 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +15, portata 4,5m, un bersaglio, 2d10+8 danni Perforanti.

**Coda.** Attacco in mischia: +15, portata 6m, un bersaglio, 2d8+8 danni Contundenti.

**Presenza terrificante.** Ogni creatura scelta dal Drago Sanguinario, che si trovi entro 36m da lui, deve superare un TS su saggezza con CD 19 o rimanere spaventato per un minuto. Una creatura può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno, terminandone l'effetto se riuscito. Se una creatura supera il TS, diventa immune alla presenza terrificante del drago per le prossime 24 ore.

**Soffio (ricarica 5-6).** Il Drago Sanguinario emettere un cono di 18m, che risucchia il sangue delle vittime che devono superare un TS su costituzione con CD 22, subendo 6d6 danni necrotici con un tiro fallito, o la metà con un successo. I punti ferita massimi di chi ha fallito il TS vengono ridotti di un ammontare pari al danno subito.

Il Drago Sanguinario può decidere se soffiare nuovamente il sangue accumulato costringendo tutti i bersagli nell'area ad effettuare un TS su Destrezza con CD 22, subendo un ammontare di danni pari ai pf inflitti con il soffio precedente, con un tiro fallito, o la metà con un successo.

In alternativa il Drago può curarsi di pari ammontare di punti ferita.

### AZIONI LEGGENDARIE:

Il Drago Sanguinario può effettuare 3 azioni leggendarie a scelta dalla lista seguente. Ogni Azione può essere usata una volta sola alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni turno il Drago recupera le Azioni Leggendarie.

**Attacco d'ala (costo 2 Azioni).** Il drago sbatte le sue ali. Ogni creatura nel raggio di 3m dal drago deve effettuare un TS su destrezza con CD 23 o subire 2d6+8 danni contundenti e cadere a terra prona. Il drago può poi volare in alto per metà del suo movimento di volo.

**Attacco di coda.** Il drago effettua un attacco di coda.  
**Cercare.** Il drago effettua una prova di Percezione.





## DRAGO SANGUINARIO ADULTO

Aberrazione Draconica Enorme

**Classe armatura:** 17

**Punti ferita:** 190

**Velocità:** 15m, Nuotare 18m, Volo 30m

**Forza** 23 (+6)

**Destrezza** 12 (+1)

**Costituzione** 21 (+5)

**Intelligenza** 18 (+4)

**Saggezza** 15 (+2)

**Carisma** 17 (+3)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +6, Costituzione +10, Saggezza +7, Carisma +8.

**Immunità ai Danni:** Fuoco, Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Abilità:** Percezione +12, Raggirare +8, Intuizione +7, Persuasione +8.

**Sensi:** Scurovisione 36 m, Telepatia 30m, Percezione passiva 22

**Sfida:** 16

**Anfibio.** Il drago può respirare sia aria che acqua.

**Resistenza Leggendaria (3/giorno).** Se il drago fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

### Azioni:

**Multiattacco.** Il Drago Sanguinario attacca due volte con Artiglio e uno con il morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +11, portata 1,5m, un bersaglio, 2d6+6 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +15, portata 3m, un bersaglio, 2d10+6 danni Perforanti.

**Coda.** Attacco in mischia: +15, portata 4,5m, un bersaglio, 2d8+6 danni Contundenti.

**Presenza terrificante.** Ogni creatura scelta dal Drago Sanguinario, che si trovi entro 36m da lui, deve superare un TS su saggezza con CD 16 o rimanere spaventato per un minuto. Una creatura può ripetere il TS alla fine di ogni suo turno, terminandone l'effetto

se riuscito. Se una creatura supera il TS, diventa immune alla presenza terrificante del drago per le prossime 24 ore.

**Soffio (ricarica 5-6).** Il Drago Sanguinario emettere un cono di 18m, che risucchia il sangue delle vittime che devono superare un TS su costituzione con CD 18, subendo 4d6 danni necrotici con un tiro fallito, o la metà con un successo. I punti ferita massimi di chi ha fallito il TS vengono ridotti di un ammontare pari al danno subito.

Il Drago Sanguinario può decidere se soffiare nuovamente il sangue accumulato costringendo tutti i bersagli nell'area ad effettuare un TS su Destrezza con CD 18, subendo un ammontare di danni pari ai pf inflitti con il soffio precedente, con un tiro fallito, o la metà con un successo.

In alternativa il Drago può curarsi di pari ammontare di punti ferita.

### AZIONI LEGGENDARIE:

Il Drago Sanguinario può effettuare 3 azioni leggendarie a scelta dalla lista seguente. Ogni Azione può essere usata una volta sola alla fine del turno di un'altra creatura. All'inizio di ogni turno il Drago recupera le Azioni Leggendarie.

**Attacco d'ala (costo 2 Azioni).** Il drago sbatte le sue ali. Ogni creatura nel raggio di 3m dal drago deve effettuare un TS su destrezza con CD 19 o subire 2d6+6 danni contudenti e cadere a terra prona. Il drago può poi volare in alto per metà del suo movimento di volo.

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

**Cercare.** Il drago effettua una prova di Percezione.





DRAGO SANGUINARIO GIOVANE  
Aberrazione Draconica Grande

**Classe armatura:** 16

**Punti ferita:** 126

**Velocità:** 15m, Nuotare 18m, Volo 30m

**Forza** 19 (+4)

**Destrezza** 12 (+1)

**Costituzione** 17 (+3)

**Intelligenza** 16 (+3)

**Saggezza** 13 (+1)

**Carisma** 15 (+2)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +4, Costituzione +6, Saggezza +4, Carisma +5.

**Resistenza ai Danni:** Fuoco. Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Abilità:** Percezione +7, Raggiare +5, Intuizione +4.

**Sensi:** Scurovisione 36 m, Telepatia 30m, Percezione passiva 17

**Sfida:** 9

**Anfibio.** Il drago può respirare sia aria che acqua.

#### Azioni:

**Multiattacco.** Il Drago Sanguinario attacca due volte con Artiglio e uno con il morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +7, portata 1,5m, un bersaglio, 2d6+4 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +7, portata 3m, un bersaglio, 2d10+4 danni Perforanti.

**Soffio (ricarica 5-6).** Il Drago Sanguinario emettere un cono di 18m, che risucchia il sangue delle vittime che devono superare un TS su costituzione con CD 14, subendo 3d6 danni necrotici con un tiro fallito, o la metà con un successo. I punti ferita massimi di chi ha fallito il TS vengono ridotti di un ammontare pari al danno subito.

Il Drago Sanguinario può decidere se soffiare nuovamente il sangue accumulato costringendo tutti i bersagli nell'area ad effettuare un TS su Destrezza con CD 14, subendo un ammontare di danni pari ai pf inflitti con il soffio precedente, con un tiro fallito, o la metà con un successo. In alternativa il Drago può curarsi di pari ammontare di punti ferita.

DRAGO SANGUINARIO CUCCILO  
Aberrazione Draconica Media

**Classe armatura:** 15

**Punti ferita:** 36

**Velocità:** 9m, Nuotare 12m, Volo 20m

**Forza** 15 (+2)

**Destrezza** 12 (+1)

**Costituzione** 13 (+1)

**Intelligenza** 14 (+2)

**Saggezza** 11 (+0)

**Carisma** 13 (+1)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +3, Costituzione +3, Saggezza +2, Carisma +3.

**Resistenza ai Danni:** Fuoco. Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Abilità:** Percezione +4.

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Telepatia 15m, Percezione passiva 14

**Sfida:** 3

**Anfibio.** Il drago può respirare sia aria che acqua.

#### Azioni:

**Morso.** Attacco in mischia: +15, portata 3m, un bersaglio, 1d10+2 danni Perforanti.

**Soffio (ricarica 5-6).** Il Drago Sanguinario emettere un cono di 18m, che risucchia il sangue delle vittime che devono superare un TS su costituzione con CD 11, subendo 2d6 danni necrotici con un tiro fallito, o la metà con un successo. I punti ferita massimi di chi ha fallito il TS vengono ridotti di un ammontare pari al danno subito.

Il Drago Sanguinario può decidere se soffiare nuovamente il sangue accumulato costringendo tutti i bersagli nell'area ad effettuare un TS su Destrezza con CD 11, subendo un ammontare di danni pari ai pf inflitti con il soffio precedente, con un tiro fallito, o la metà con un successo.

In alternativa il Drago può curarsi di pari ammontare di punti ferita.





TANA DEL DRAGO SANGUINARIO (Giovane, Adulto o Antico)

**Generare Progenie.** L'abilità forse più incredibile di un Drago Sanguinario è quella di poter creare la "Progenie del Drago Sanguinario", ovvero una schiera di servi pronti a seguire gli ordini del loro padrone a qualsiasi costo e che vivono per nutrirlo ed uccidere i suoi nemici. La generazione di questi esseri avviene a partire da creature umanoidi o animali di taglia medie vive, che il drago al posto di uccidere infetta, in poche ore esse mutano diventando delle larve, il primo dei tre stadi evolutivi di queste creature. Col tempo la Progenie diventa un po' più forte e resistente, passando agli stadi giovane ed infine matura.

PROGENIE DEL DRAGO SANGUINARIO

Larva: Aberrazione Media

**Classe armatura:** 16

**Punti ferita:** 38

**Velocità:** 6m, Nuotare 12m, Scavare 3m

**Forza** 18 (+4)

**Destrezza** 10 (+0)

**Costituzione** 17 (+3)

**Intelligenza** 8 (-1)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 6 (-2)

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Paralizzato, Sonno.

**Abilità:** Percezione +5, Furtività +3.

**Sensi:** Vista cieca 18m, Percezione passiva 15

**Sfida:** 3

La Progenie del Drago Sanguinario si presenta come mostri che mantengono un aspetto solo sommaria-mente umanoide. Hanno teste con molti occhi, vagamente schiacciate, la loro pelle è biancastra e flaccida, gli arti superiori sono allungati in tentacoli di circa un metro e mezzo e quelli inferiori sono orribilmente deformati in una serie di protuberanze più piccole.

Si muovono strisciando e lasciano dietro di sé un secrezione fangosa grigia dall'odore maleodorante, simile ad argilla. Chiunque entri in contatto diretto con questa sostanza deve effettuare un TS su tempra con CD 10 o essere colpito dalla malattia della Progenie. La Progenie è composta di esseri intelligenti, ma

completamente dominati e quindi la logica delle loro azioni è subordinata alla volontà del loro padrone.

**Scie:** Quando si muove una Progenie lascia una scia di secrezione maleodorante. Da un lato questa scia permette di seguire facilmente i movimenti dell'aberrazione, ma dall'altro all'interno di queste vie tracciate le Progenie diventano molto più veloci a muoversi, passando da movimento 6 a movimento 9. In virtù di questa capacità il soccorso che si danno l'un l'altra tramite l'abilità "Richiamo", giunge in tempi più rapidi.

**Sensi tellurici:** nel raggio di 18 metri la Progenie, che è dotata di una vista pessima, è in grado di percepire qualsiasi movimento di creature terrestri. L'abilità risulta particolarmente utile quando è applicata al loro movimento sotterraneo, o in acqua.

**Risucchio:** quando una Progenie colpisce con entrambi i tentacoli, riesce a risucchiare sangue al bersaglio, per 2D4 danni aggiuntivi, tali danni curano la progenie di un equivalente numero di punti ferita.

**Malattia:** Ogni volta che la Progenie colpisce un avversario impone lui un TS su Costituzione con CD 10, se questo è fallito trasmette la sua malattia. La malattia della Progenie trasforma il bersaglio in una Progenie. La trasformazione avviene dopo 24 ore circa ed è preannunciata da perdita di lucidità, febbre e conati di vomito. La malattia della Progenie è trasmessa tramite il muco che i mostri secernono, che è intriso di piccoli insetti parassiti che infettano l'ospite tramite tagli, ferite, o anche semplicemente il tocco. Può essere curata con un incantesimo Ristorare, Ristorare Superiore o Guarigione.

**Azioni:**

**Multiattacco.** La Progenie attacca due volte con Tentacolo..

**Tentacolo.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5m, un bersaglio, 1d6+4 danni contundenti.

**Richiamo:** Una Progenie può emettere un richiamo che viene udito nel raggio di 60 metri e permette ad altre Progenie nei paraggi di giungere in suo soccorso.



**DRAGONE ARTICO**

Drago Enorme, neutrale

**Classe armatura:** 18

**Punti ferita:** 178

**Velocità:** 12, Scalare 9, Nuotare 12

**Forza** 23 (+6)

**Destrezza** 10 (+0)

**Costituzione** 21 (+5)

**Intelligenza** 5 (-3)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 11 (+0)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +4, Costituzione +9, Saggezza +4, Carisma +4.

**Immunità ai Danni:** Gelo.

**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche o Adamantio.

**Abilità:** Percezione +8.

**Sensi:** Scurovisione 18m, Vista cieca 9m, Percezione passiva 18

**Sfida:** 11

**Agguato.** I Dragoni Artici nei periodi di caccia più difficile si lasciano ricoprire di neve e si mimetizzano completamente, se la posizione scelta resta inviolata cadono in un profondo stato di letargo, emergendovi in un periodo più caldo successivo di almeno 2-4 anni, ma se mentre attendono di addormentarsi qualcuno passa vicino alla loro posizione (cosa che percepiscono grazie alla Vista cieca), emergono dal loro nascondiglio e attaccano la preda con un'imboscata, cogliendo di sorpresa le prede ignare.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Dragone Artico attacca 4 volte: due con gli artigli, uno con il morso, uno con la coda.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +10, portata 1,5m, un bersaglio, 2d6+6 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +10, portata 3m, un bersaglio, 2d10+6 danni Perforanti.

**Coda.** Attacco in mischia: +10, portata 4,5m, un bersaglio, 2d8+6 danni Contudenti.

**Pioggia di Ghiaccio (una volta per combattimento).**

I Dragoni Artici non hanno un vero e proprio soffio, quello che fanno è ingurgitare grandi quantitativi di ghiaccio, frantumarli fra i denti e poi erutarli contro gli avversari. Particolari ghiandole nel loro stomaco rendono il ghiaccio ancora più freddo e duro, garantendo a quest'attacco anche la capacità di intorpidire i bersagli con il gelo estremo. Il Dragone Artico emettere un cono di 9m, i bersagli colpiti devono effettuare un TS su Destrezza con CD 17, subendo 6d6 danni in caso di fallimento, o metà del danno con un successo. Inoltre tutti i bersagli che hanno subito danno dalla pioggia di ghiaccio, agiranno con svantaggio nei tiri per colpire, nei tiri salvezza e nelle prove di abilità, del loro turno successivo.

Una volta utilizzata la Pioggia di Ghiaccio, un Dragone Artico necessita di una mezz'ora per riattivare l'abilità, in questo periodo il mostro non può fra nulla se non ingoiare grandi quantità di ghiaccio e tritarla coi denti.



**DRUPO**

Bestia magica Grande, neutrale

**Classe armatura:** 17

**Punti ferita:** 128

**Velocità:** 15, Volare 24

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 22 (+6)

**Costituzione** 16 (+3)

**Intelligenza** 15 (+2)

**Saggezza** 14 (+2)

**Carisma** 12 (+1)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +9, Costituzione +6, Saggezza +5, Intelligenza +5.

**Immunità ai Danni:** a seconda del drupone di provenienza (es: se rosso, l'elemento a cui il Drupone sarà resistente sarà il fuoco).

**Abilità:** Percezione +6, Furtività +7

**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 15

**Sfida:** 8

**Tattiche di Branco.** Il Drupone ha vantaggio sui tiri per colpire contro una creatura se almeno un altro Drupone alleato si trova entro 1,5m dal bersaglio e l'alleato non è incapacitato.

**Azioni:**

**Lanciare Incantesimi Spotanei.** La caratteristica con cui il Drupone lancia gli incantesimi è l'Intelligenza (CD 12). Il Drupone può lanciare i seguenti incantesimi:  
A volontà: Oscurità, Individuazione del magico, Nube di nebbia.

Inoltre ogni sottotipo di Drupone può avere particolare capacità magiche uniche in riferimento a quelle possedute dal progenitore drupone da cui è derivato.

**Multiattacco.** Il Drupone effettua due attacchi con gli artigli ed uno con il morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +8, portata 1,5m, un bersaglio, 2d6+6 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +8, portata 3m, un bersaglio, 2d10+6 danni Perforanti.

**Soffio (ricarica 6).** Il Drupone emettere un cono di 6m, le vittime che devono superare un TS su Riflessi con CD 15, subendo 6d6 danni con un tiro fallito, o la metà con un successo. A seconda del sottotipo di Drupone cambia anche il tipo di danno che il loro soffio produce (per esempio un sottotipo rosso, otterrà un soffio infuocato; uno verde velenoso e così via).

**CACCIATORE DEL VENTO**

Umanoide Medio, neutrale

**Classe armatura:** 15

**Punti ferita:** 32

**Velocità:** 9m, Camminare nell'aria 15m

**Forza** 12 (+1)

**Destrezza** 20 (+5)

**Costituzione** 12 (+1)

**Intelligenza** 12 (+1)

**Saggezza** 14 (+2)

**Carisma** 12 (+1)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +6, Costituzione +3, Saggezza +4.

**Abilità:** Percezione +7.

**Sensi:** Percezione passiva 15

**Sfida:** 4

**Armatura di Vento.** gli attacchi a distanza diretti contro un Cacciatore del vento sono effettuati con svantaggio a meno che siano portati da armi magiche o incantesimi.

**Arco di vento.** gli attacchi del Cacciatore del Vento portati con il suo Arco di Vento non subiscono svantaggio per colpire nemici oltre metà portata massima.

**Azioni:**

**Arco di vento.** Attacco a distanza +8, portata 90 m, un bersaglio, 1d8+5 danni perforanti.



**FIRENT**

Umanoide Medio

**Classe armatura:** 17**Punti ferita:** 34**Velocità:** 9m**Forza** 18 (+4)**Destrezza** 14 (+2)**Costituzione** 16 (+3)**Intelligenza** 10 (+0)**Saggezza** 10 (+0)**Carisma** 12 (+1)**Tiri Salvezza:** Destrezza +3, Costituzione +6, Saggezza +1.**Immunità ai Danni:** Fuoco**Vulnerabilità ai Danni:** Freddo**Abilità:** Sopravvivenza +4.**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 11**Sfida:** 3**Azioni:****Spadone.** Attacco in mischia +6, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6+4 danni taglienti**Ardere:** il Firent può prendere fuoco una volta a combattimento, infliggendo 2d6 danni da fuoco (dimezzabili con ts su destrezza, cd 12) alle creature nel raggio di 1,5 m, inoltre guadagna un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni.

Ogni volta che fa uso di questa capacità perde un anno di vita.

**KORTAK**

Elementale Enorme, Neutrale tendente al Malvagio.

**Classe armatura:** 18**Punti ferita:** 185**Velocità:** 12, Scalare 9, Nuotare 12**Forza** 23 (+6)**Destrezza** 8 (-1)**Costituzione** 21 (+5)**Intelligenza** 8 (-1)**Saggezza** 10 (+0)**Carisma** 11 (+0)**Immunità ai Danni:** Veleno.**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.**Immunità alle Condizioni:** Esausto, Paralizzato, Avvelenato, Pietrificato.**Abilità:** Percezione +4.**Sensi:** Scurovisione 36m, Percezione Tellurica 18m, Percezione passiva 14**Sfida:** 10**Scorrere sulla terra.** un Kortak può scorrere attraverso pietra, terriccio, o qualsiasi altro tipo di terreno, tranne il metallo con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, né produce rumori, o qualsivoglia segno della sua presenza. Un incantesimo "muovere la terra" lanciato su un'area che contiene un Kortak impegnato a scavare, scaglia l'elementale indietro di 9m, stordendo la creatura per un round..**Paura.** la visione di un Kortak induce un'innaturale ed atavica paura in tutte le creature con meno di 4 dadi vita che fuggono senza possibilità di TS per 2D6 round.**Padronanza della Terra.** Un Kortak attacca con vantaggio, se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando, o se sta nuotando l'elementale attacca con svantaggio.**Azioni:****Multiattacco.** Il Kortak usa controllo dei Massi. Attacca poi due volte con lo Schianto.





**Schianto.** Attacco in mischia: +10, portata 3m, un bersaglio, 2d8+6 danni Contundenti.

**Controllo dei Massi.** Un Kortak può controllare qualsiasi masso che sia a meno di 27 metri da lui. Tali pietre possono attaccare i suoi nemici rotolando loro addosso ed infliggendo 3D8 danni se non viene superato un TS su Destrezza con CD 12.

**Valanga (ricarica 5-6).** Il Kortak si muove in avanti di 3m travolgendo tutte le creature sul suo percorso che devono effettuare un TS su Forza con CD 16. In caso di fallimento subiscono 4d8+6 danni Contundenti. Se le creature colpite sono di taglia grande o inferiore, vengono considerate in lotta (CD 16 per uscirne). Fintanto che la lotta non finisce, i bersagli sono considerati intralciati e impossibilitati a respirare. Se il tiro salvezza viene superato, i bersagli si spostano dalla traiettoria del Kortak. Il Kortak può rimanere in lotta con due creature di taglia Grande o quattro di taglia Media, alla volta. All'inizio di ogni turno del Kortak le creature in lotta subiscono 2d8+6 danni Contundenti. Una creatura entro 1,5m dal Kortak, può tentare di tirare fuori da esso una creatura o un oggetto, con un'azione e una prova di Forza con CD 16.

## MASSICCIO

Gigante Enorme, Neutrale

**Classe armatura:** 18 (piastre)

**Punti ferita:** 162

**Velocità:** 12m

**Forza** 25 (+6)

**Destrezza** 8 (-1)

**Costituzione** 23 (+6)

**Intelligenza** 10 (+0)

**Saggezza** 14 (+2)

**Carisma** 12 (+1)

**Tiri Salvezza:** Destrezza +3, Costituzione +10, Saggezza +6.

**Abilità:** Atletica +11, Percezione +6.

**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 16

**Sfida:** 9

**Capacità Magiche.** Un Massiccio può usare a volontà i seguenti incantesimi: Modellare la pietra, Linguaggi, Placare terremoto (come terremoto, ma serve a bloccare fenomeni magici, o naturali, purchè non di portata eccessiva) e Muoversi nella terra.

**Colpo stordente.** Se un Massiccio ottiene un colpo critico, l'avversario deve superare un TS su Costituzione per non restare stordito 2D4 round.

### Azioni:

**Multiattacco.** Il Massiccio effettua due attacchi con il Martello.

**Martello.** Attacco in mischia +11, portata 3m, un bersaglio, 3d8+7 danni Contundenti.

## SCINTILLA ELEMENTALE (fuoco)

Elemente Minuscolo

**Classe armatura:** 15 (Destrezza e taglia)

**Punti ferita:** 3

**Velocità:** 3m

**Forza** 4 (-3)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 6 (-2)

**Intelligenza** 3 (-4)

**Saggezza** 10 (0)

**Carisma** 12 (+1)

**Immunità ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Abilità:** Percezione +4

**Sensi:** Percezione passiva 14

**Sfida:** 2

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

**Incantare.** Osservare la danza di una scintilla di fuoco, può essere pericoloso, infatti chiunque cada della loro danza ipnotica deve superare un TS su Saggezza con CD 12, se fallisce la meraviglia è tale che





si può restare ore intenti nella loro contemplazione. Ogni round potrà tentare un novo Ts per liberarsi da questo incantamento.

**Empatia con la natura.** Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica bel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo po' allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

SCINTILLA ELEMENTALE (Acqua)  
Elementale minuscolo

**Classe armatura:** 15 (Destrezza e taglia )  
**Punti ferita:** 3  
**Velocità:** nuotare 27 m

**Forza** 4 (-3)  
**Destrezza** 14(+2)  
**Costituzione** 6 (-2)  
**Intelligenza** 3 (-4)  
**Saggezza** 10 (0)  
**Carisma** 12 (+1)

**Immunità ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contudenti, da armi non magiche.

**Abilità:** Percezione +4  
**Sensi:** Percezione passiva 14  
**Sfida:** 2

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

**Empatia acquatica.** una Scintilla Elementale dell'Acqua può comunicare con qualsiasi creatura acquatica naturale

**Padronanza dello stato.** Una scintilla d'acqua può mutare il suo corpo nelle tre forme che sono proprie all'acqua: ghiaccio, liquido (che è il suo stato più comune), o gassoso tramite il quale può spostarsi volando per brevi tratti ad fattore movimento di 3.

**Empatia con la natura.** Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica bel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo po' allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

SCINTILLA ELEMENTALE (Terra)  
Elementale minuscolo

**Classe armatura:** 15 (Destrezza e taglia )  
**Punti ferita:** 3  
**Velocità:** nuotare 3 m

**Forza** 4 (-3)  
**Destrezza** 14(+2)  
**Costituzione** 6 (-2)  
**Intelligenza** 3 (-4)  
**Saggezza** 10 (0)  
**Carisma** 12 (+1)

**Immunità ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contudenti, da armi non magiche.

**Abilità:** Percezione +4  
**Sensi:** Percezione passiva 14  
**Sfida:** 2

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

**Empatia con la natura.** Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica bel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo po' allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

**Scorrere sulla terra.** una scintilla di terra può scorrere attraverso pietra, terriccio, o qualsiasi altro tipo di terreno, tranne il metallo con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, né produce rumori, o qualsivoglia segno della sua presenza.





## SCINTILLA ELEMENTALE (Aria)

Elementale minuscolo

**Classe armatura:** 15 (Destrezza e taglia )**Punti ferita:** 3**Velocità:** Volare 24 m**Forza** 4 (-3)**Destrezza** 14(+2)**Costituzione** 6 (-2)**Intelligenza** 3 (-4)**Saggezza** 10 (0)**Carisma** 12 (+1)**Immunità ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contudenti, da armi non magiche.**Abilità:** Percezione +4**Sensi:** Percezione passiva 14**Sfida:** 2

Le Scintille, di nessun tipo, attaccano qualsiasi essere vivente. Sono per loro natura schive e solitarie e godono di piaceri per lo più incomprensibili alle razze intelligenti.

**Invisibilità.** come da omonimo incantesimo, ma sempre attivo.

**Empatia con la natura.** Se una scintilla viene uccisa, morendo crea un'onda empatica nel raggio di circa un centinaio di metri, qualsiasi creatura naturale appartenente all'elemento della scintilla che avverta tale comunicazione, attacca immediatamente il colpevole. Talvolta è possibile che l'assassino sia infastidito da piccole ed innocue creature, ma se si è sfortunati, tale richiamo può allertare anche mostri molto grossi e pericolosi.

## SPIRITO DEL DESERTO

Elementale Medio

**Classe armatura:** 15**Punti ferita:** 41**Velocità:** Volare 24 m**Forza** 12 (+1)**Destrezza** 20 (+5)**Costituzione** 14 (+2)**Intelligenza** 12 (+1)**Saggezza** 12 (+1)**Carisma** 14 (+2)**Immunità ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contudenti, da armi non magiche.**Abilità:** Percezione +6**Sensi:** Vista Cieca 18m, Percezione passiva 16**Sfida:** 5

**Mimetismo desertico.** Uno Spirito del Deserto può diventare completamente invisibile se nel proprio habitat naturale. Per mantenere il proprio stato di mimetismo è necessario che non compia azioni di movimento.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Lo Spirito del Deserto effettua due attacchi di Colpo d'aria.

**Colpo d'aria.** Attacco in mischia +9, portata 3m, un bersaglio, 2d4+5 danni Contudenti.

**Soffocamento.** Uno Spirito del Deserto può tentare di entrare nelle vie respiratorie di un nemico e quindi soffocarlo. Il bersaglio può tentare di liberarsi superando un TS su Tempra con CD 15 ogni round, fino a che non riesce a vomitare lo spirito, o muore soffocato. Anche se una vittima di quest'attacco si riuscisse a liberare, resterebbe stordita un round per ogni round di apnea subito. Uno Spirito del Deserto che viene espulso da un corpo non può usare nuovamente la sua abilità per un'ora.

**Allargarsi (ricarica 6).** Uno Spirito del Deserto, può aumentare il suo volume per un tempo limitato, assorbendo sabbia e piccole pietre che sono intorno a lui. Perché questa capacità funzioni è necessario che lo Spirito sia in un territorio sassoso, o sabbioso. Come effetto del potere, l'elementale





guadagna 30 punti ferita temporanei, un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni, e la classe armatura aumenta di 2. Terminati i punti ferita temporanei, perde anche gli altri bonus guadagnati con Allargarsi.

**Dispersione.** come azione standard uno Spirito del Deserto può dissolversi, scomparendo. Tale abilità non uccide lo spirito, ma lo rarefa a tal punto da renderlo intangibile e invisibile a qualsiasi mezzo di indagine meno potente di Visione del Vero. In questo stato l'elementale non subisce danno da alcuna fonte, ma può essere distrutto da un incantesimo di dissolvi magie lanciato nell'area che occupa. Lo Spirito del Deserto può riassumere forma fisica dopo minimo tre round da quando si è disperso.

#### ALBERO IMPALATORE

Non-morto vegetale grande, Malvagio

**Classe armatura:** 17

**Punti ferita:** 128

**Velocità:** 0

**Forza** 20 (+5)

**Destrezza** 10 (+0)

**Costituzione** 16 (+3)

**Intelligenza** 13 (+1)

**Saggezza** 11 (+0)

**Carisma** 5 (-3)

**Immunità ai Danni:** Contudenti.

**Abilità:** Percezione +6

**Sensi:** Percezione Tellurica 18m, Percezione passiva 16

**Sfida:** 6

**Attrazione Olfattiva.** L'Albero Impalatore emette un dolciastro odore che si diffonde in un raggio di circa una sessantina di metri intorno al suo tronco, chiunque entri in quest'area deve effettuare un TS su Saggezza con CD 13, o essere attratto verso le immediate vicinanze dell'Albero.

**Imprigionamento.** Una creatura Impalata che non riesce a liberarsi viene portata lentamente alla base del tronco dell'Albero Impalatore, dove le sue radici lo imprigionano e cominciano a succhiare tutti i liquidi del suo corpo (danni automatici, 2D4 da acido al round). Si tratta di una morte lenta e dolorosa, resa ancor più agghiacciante dal fatto che le vittime subiscono una perdita di un punto di forza al round (automatico), fino a che non giungono a 0, restando completamente incapaci di muoversi, ma comunque vive ed in grado di sentire il dolore. Per liberarsi dall'imprigionamento è necessaria una prova di Forza (Atletica) con CD 18, o una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 20. Una creatura entro 1,5m dall'Albero Impalatore, può tentare di tirare fuori da esso una creatura o un oggetto, con un'azione e una prova di Forza (Atletica) con CD 18.

#### Azioni:

**Multiattacco.** Un Albero Impalatore effettua due attacchi con i Rami affilati.

**Ramo affilato.** Attacco in mischia: +8, portata 3m, un bersaglio, 2d6+5 danni taglienti + Impalamento.

**Impalamento.** Quando un ramo affilato di un Albero Impalatore colpisce un bersaglio, questo viene sollevato dal suolo se non supera un TS su Destrezza con CD 16. Se impalato un bersaglio viene portato in 3 round alla base del tronco dell'Albero, subendo automaticamente 2D4 danni da disidratazione per round. Il ramo che impala i bersagli inocula inoltre un potente sedativo nelle vittime che devono superare un TS su Costituzione con CD 16, o subire un danno alla destrezza di 1D6 punti. Le vittime possono cercare di liberarsi con una prova di Forza (Atletica) con CD 16, o una prova di Destrezza (Acrobazia) con CD 18.





## FUOCO DEL CREPUSCOLO

Non-morto minuscolo

**Classe armatura:** 19**Punti ferita:** 1**Velocità:** Volare 24m**Forza** 1 (-5)**Destrezza** 20 (+5)**Costituzione** 10 (+0)**Intelligenza** 10 (+0)**Saggezza** 10 (+0)**Carisma** 10 (+0)**Immunità ai Danni:** Fisici e Magici.**Immunità alle Condizioni:** Tutte.**Sensi:** Vista Cieca 18m, Percezione passiva 10**Sfida:** 5

Distuggere un fuoco del crepuscolo è estremamente semplice, se si sa come fare. Basta rompere l'oggetto a cui è connesso e da cui nasce. Di contro non esiste magia, o arma che possa danneggiarlo, se lo si attacca in maniera diretta. L'incantesimo **Visione del Vero** mostra un collegamento invisibile fra l'apparizione del Fuoco e l'oggetto a cui è connesso, in alternativa per individuarlo è anche possibile andare per esclusione, sapendo che di solito queste forme di energia negativa sono collegate ad oggetti di particolare rilevanza, storica, religiosa, o locale.

**Azioni:**

**Sogni mortali.** Un fuoco del Crepuscolo induce Sogni mortali in chiunque entri a contatto con lui. Quando questo accade il bersaglio deve effettuare un TS su Saggezza con CD 16 o cadere vittima di un'illusione che gli fa rivivere più e più volte i momenti di catastrofe che sono legati alla morte del luogo in cui il mostro si è generato. I sogni sono pericolosi, perché anebbiano la mente di coloro che li subiscono facendoli sfasare rispetto al tempo e portandoli ad una lenta morte per inedia. Per risvegliarsi dall'incubo si deve essere bersaglio di un un incantesimo di **Dissolvi Magie**, o analogo, o di un **Rimuovi Maledizioni**. Si può anche destare un bersaglio soggetto ai sogni, portandolo ad almeno un centinaio di metri dal luogo di nascita del Fuoco del Crepuscolo.

## LICH DEI VARCHI

Non-morto medio

**Classe armatura:** 17**Punti ferita:** 98**Velocità:** 9m**Forza** 10 (+0)**Destrezza** 12 (+1)**Costituzione** 16 (+3)**Intelligenza** 18 (+4)**Saggezza** 14 (+2)**Carisma** 10 (+0)**Tiri Salvezza:** Costituzione +7, Saggezza +6, Intelligenza +8.**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.**Abilità:** Percezione +7, Arcana +15, Intuizione +7.**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 17**Sfida:** 10

**Magia.** Il Lich dei Varchi è un incantatore almeno di 13° livello. La sua abilità di incantatore è l'Intelligenza (Salvezza incantesimi 18, +8 per colpire con attacchi magici).

**Trucchetti (Volontà):** Mano Magica, Colpo Infuocato, Messaggio, Raggio di Ghiaccio.**1st level (4 slots):** Scudo, Mani brucianti, Detect Magic, Dardo Incantato.**2nd level (3 slots):** Invisibilità, Immagine Speculare, Freccia Acida.**3rd level (3 slots):** Palla di Fuoco, Immagine Maggiore, Controincantesimo.**4th level (2 slots):** Porta dimensionale, Confusione.**5th level (2 slots):** Nebbia Assassina, Cono di Freddo.**6th level (1 slot):** Globo di Invulnerabilità, Disintegrazione.**7th level (1 slot):** Dito della Morte, Tempesta di Fuoco.

**Aura di Disperazione.** A partire dal secondo round di infestazione di un luogo da parte di un Lich dei Varchi, egli comincia a permearlo con un'aura di disperazione che si irradia a partire da lui, fino a coprire un'area massima di una cinquantina di metri di raggio, ad un ritmo di crescita di circa 3 m per round. Chiunque entri nell'area deve





superare un TS su Saggezza con CD 14 o diventare Spaventato per gli echi mentali del dolore e della pazzia presenti.

**Sfasamento Temporale.** Un lich dei Varchi attraversa le soglie del tempo come se fossero una dimensione in cui si sposta erraticamente, questo comporta che rivive fasi della sua esistenza nel passato, presente e futuro in maniera inconsapevole ed imprevedibile. Potrebbe comparire in un luogo con ancora la sua riserva di magie intatta, o con quasi ogni incantesimo consumato, potrebbe avere quando compare incantesimi protettivi addosso (più o meno utili alla situazione) e così via, il tutto a discrezione del master. L'unica costante è che nel momento in cui un Lich dei Varchi compare in un nuovo luogo è al pieno dei propri punti ferita.

**Pazzia.** Un lich dei Varchi soffre un costante stato di completa scarsa lucidità mentale, alimentata dal dolore che non lo abbandona mai. Questa pazzia oltre ad essere motivazione del suo comportamento distruttivo, comporta reazioni non prevedibili e insensate, che rendono ulteriormente difficile combattere contro questo tipo di non morto, che potrebbe non esitare un istante a lanciare ai propri piedi un incantesimo di Palla di Fuoco, subendone insieme ai suoi nemici ogni conseguenza.

PERDUTO  
Non-morto medio

**Classe armatura:** 14

**Punti ferita:** 68

**Velocità:** 9m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 12 (+1)

**Costituzione** 16 (+3)

**Intelligenza** 11 (+0)

**Saggezza** 15 (+2)

**Carisma** 11 (+0)

**Immunità ai Danni:** Freddo

**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contendenti, da armi non magiche.

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.

**Abilità:** Percezione +5, Furtività +4.

**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 15

**Sfida:** 4

**Capacità magiche.** Un perduto può usare le seguenti capacità magiche: tre volte al giorno Infliggi Ferite Leggere (usato anche come cura per il caduto stesso); a volontà Luci Danzanti; tre volte al giorno Suono Fantasma.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Perduto effettua due attacchi di Tocco Consumante.

**Tocco Consumante.** Attacco in mischia +6, portata 1,5m, un bersaglio, 2d8+3 danni Necrotici.

Il tocco consumante di un Perduto causa un dolore lancinante che impedisce di parlare e causa cecità, se non viene superato un TS su Costituzione con CD 13. L'effetto dura 2D4 round, durante i quali ogni ulteriore danno provocato dal tocco del Perduto causa doppi danni.



**STRAZIATORE**

Non morto medio, Malvagio

**Classe armatura:** 15 (Armatura naturale).

**Punti ferita:** 46

**Velocità:** 9 m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 14 (+2)

**Costituzione** 14 (+2)

**Intelligenza** 13 (+1)

**Saggezza** 10 (+0)

**Carisma** 11 (+0)

**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Avvelenato.

**Abilità:** Percezione +5, Furtività +4.

**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 15

**Sfida:** 3

**Assimilazione.** quando uno Straziatore uccide e mangia un nemico può rubare alcune delle capacità possedute dalla vittima.

**Combattente:**

- 12 pf temporanei.
- Multiattacco
- Attacco con Arma (Spada Lunga)

**Ladro:**

- 8 pf temporanei.
- Attacco Furtivo con Pugnale
- Bonus di 4 alle prove di furtività.

**Azioni:**

**Morso.** Attacco in mischia: +5, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6+3 danni Perforanti.

**Multiattacco.** Uno straziatore attacca due volte con la spada lunga.

**Spada Lunga.** Attacco in mischia: +7, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d8+5 danni Taglienti.

**Pugnale.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d8+4 danni Perforanti +2d6 danni da attacco furtivo se la situazione lo permette.

**INCUBO DI TENEBRE**

Esterno medio, Neutrale Malvagio

**Classe armatura:** 15

**Punti ferita:** 108

**Velocità:** Volare 18m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 15 (+2)

**Costituzione** 18 (+4)

**Intelligenza** 12 (+1)

**Saggezza** 11 (+0)

**Carisma** 11 (+0)

**Immunità ai Danni:** Freddo

**Resistenza ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.

**Abilità:** Percezione +3, Furtività +5.

**Sensi:** Scurovisione 18m, Percezione passiva 13

**Sfida:** 6

**Capacità Magiche.** un Incubo di Tenebre può lanciare Oscurità e Maledizione a volontà.

**Tocco Debilitante.** Ogni attacco di un Incubo di Tenebre che va a segno causa la perdita al bersaglio di un punto di Forza, se non viene superato un TS su Costituzione con CD 14. Se un bersaglio per queste perdite arriva a 0, muore e scompare nel piano dell'ombra.

**Azioni:**

**Multiattacco.** L'Incubo Di Tenebre effettua due attacchi con gli artigli ed uno con il morso.

**Artiglio.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5m, un bersaglio, 2d10+3 danni taglienti.

**Morso.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5 m, un bersaglio, 2d6+3 danni Perforanti.

**Paura Terrificante.** la visione di un Incubo di Tenebre causa l'insorgere di una paura irrazionale e violenta. La prima volta che una creatura vede un Incubo deve non superare un TS su Saggezza con CD 14, in caso di fallimento resterà paralizzato per il terrore 1D4 round.



**BACIO**

Vegetale magico colossale

**Classe armatura:** 22**Punti ferita:** 1600**Velocità:** 0m**Forza** -**Destrezza** -**Costituzione** 30 (+10)**Intelligenza** 2 (-6)**Saggezza** 11 (+0)**Carisma** -**Resistenza ai Danni:** Fuoco, Taglienti, Perforanti e Contundenti, da armi non magiche.**Immunità alle Condizioni:** Charmato, Esausto, Spaventato, Paralizzato, Avvelenato, Stordito.**Abilità:** Percezione +16..**Sensi:** Percezione passiva 26**Sfida:** 20 (o Nessuno)

Il Bacio è immune a poteri psionici e incantesimi che influenzano la mente.

**Chiusura Mortale:** Un Bacio quando si chiude solleva di forza ogni cosa i suoi immensi petali contengano e lo inghiotte nel suo lungo ed acidissimo apparato digerente. Ogni essere vivente che si trovi al suo interno deve effettuare un TS su Costituzione ogni round dal momento in cui è stato inghiottito con CD 20, o morire. Creature volanti, che si trovano fortuitamente sul bordo dell'essere durante la chiusura possono effettuare un Ts su Destrezza con CD 18, per evitare di essere inghiottiti. Un essere vivente inghiottito che superi il TS su Costituzione, può agire nei limiti di una mobilità molto limitata, come se fosse intralciato.

**GOBLIN**

Umanoide piccolo

**Classe armatura:** 15**Punti ferita:** 7**Velocità:** 6,5m**Forza** 10 (+0)**Destrezza** 14 (+2)**Costituzione** 10 (+0)**Intelligenza** 9 (-1)**Saggezza** 8 (-1)**Carisma** 8 (-1)**Abilità:** Percezione +1, Furtività +6**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 11**Sfida:** 1/2**Azioni:**

**Lancia.** Attacco in mischia: +2, portata 1,5m, un bersaglio, 1d6 danni Perforanti.

**Fionda.** Attacco a distanza: +4, distanza 30/120m, un bersaglio, 1d4+2 danni Contundenti.

**Attacco di Massa.** Se i goblin attaccano avversari di taglia media e sono in proporzione di almeno 10 a 1, rispetto ai nemici, possono coordinarsi per effettuare un attacco di mischia di gruppo. Si tira un solo tiro per colpire con bonus pari a 1 per ogni nemico oltre il decimo che attacca un singolo bersaglio. Se l'avversario viene colpito si considera atterrato ed immobilizzato e subisce automaticamente danni per 1D8 più tante ferite quanto è il bonus per colpire. Liberarsi da questi ammassi di mostri è difficile, infatti è necessario superare una prova di Forza (Atletica) con CD 8+bonus per colpire dell'attacco di massa.



**KOBOLDO**

Umanoide piccolo

**Classe armatura:** 12**Punti ferita:** 5**Velocità:** 6,5m, Scalare 3m**Forza** 8 (-1)**Destrezza** 14 (+2)**Costituzione** 10 (+0)**Intelligenza** 9 (-1)**Saggezza** 8 (-1)**Carisma** 8 (-1)**Abilità:** Percezione +1, Furtività +4**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 11**Sfida:** 1/2**Azioni:****Spada corta.** Attacco in mischia: +4, portata 1,5m, un bersaglio, 1d6+2 danni Perforanti.**Fionda.** Attacco a distanza: +4, distanza 30/120m, un bersaglio, 1d4+2 danni Contundenti.**Imboscata.** I Koboldi usano la propria capacità di nascondersi e la conoscenza del territorio per tendere imboscate ad animali ed eventuali passanti. Se le loro prede non si accorgono di nulla i koboldi possono effettuare i loro primi attacchi con un bonus di 1 a tutti i danni. grazie ad ingegnosi schemi di attacco incrociato. Questa capacità è applicabile solo a gruppi di almeno 20 koboldi.**Disporre Trappole.** La casta dei costruttori dei Koboldi è in grado di disporre ingegnose trappole che infliggono a chiunque vi incappi 2D4 danni, se non viene superato un TS su Destrezza con CD 12.**Istinto di Sopravvivenza.** Un Koboldo sente la forza del nemico appena questo effettua un'azione. Qualora un avversario abbia più di 4 dadi vita, il Koboldo capisce di essere spacciato e tenta quindi di darsi alla fuga.**NARLAAS**

Umanoide piccolo

**Classe armatura:** 14**Punti ferita:** 26**Velocità:** 9m**Forza** 12 (-1)**Destrezza** 16 (+3)**Costituzione** 12 (+1)**Intelligenza** 12 (+1)**Saggezza** 10 (+0)**Carisma** 12 (+1)**Abilità:** Percezione +2, Furtività +5**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 12**Sfida:** 2**Tattiche di Branco.** Un Narlaas ha vantaggio sui tiri per colpire contro una creatura se almeno un altro Narlaas alleato si trova entro 1,5m dal bersaglio e l'alleato non è incapacitato.**Azioni:****Multiattacco.** Un Narlaas effettua due attacchi con gli artigli o due attacchi con la spada corta ed uno con il morso.**Spada corta.** Attacco in mischia: +4, portata 1,5m, un bersaglio, 1d6+3 danni Perforanti.**Artiglio.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5m, un bersaglio, 1d4+3 danni taglienti.**Morso.** Attacco in mischia: +6, portata 1,5 m, un bersaglio, 1d4+3 danni Perforanti.**Furia.** Un Narlaas che viene ferito in uno scontro, o capisce di essere attaccato cade in uno stato di frenesia, ottenendo resistenza ai danni contundenti, taglienti e perforanti provenienti da armi non magiche. Tale stato persiste fino alla fine dello scontro, imponendo poi al mostro un periodo di assoluto riposo equivalente al doppio della durata del combattimento.



**RHAKAAS**

Umanoide Mostruosi, Malvagio.

**Classe armatura:** 17 (Armatura Pelle e Naturale).

**Punti ferita:** 87

**Velocità:** 9 m, Nuotare 6m

**Forza** 16 (+3)

**Destrezza** 18 (+4)

**Costituzione** 16 (+3)

**Intelligenza** 16 (+3)

**Saggezza** 16 (+3)

**Carisma** 18 (+4)

**Riduzione ai Danni:** Taglienti, Perforanti e Contudenti, da armi non magiche.

**Abilità:** Percezione +7, Inuizione +7, Arcana +7, Raggiare +8.

**Sensi:** Scurovisione 18 m, Percezione passiva 17

**Sfida:** 10

**Immunità magica.** Il Rakhaas è immune a tutti gli incantesimi di livello 4 o inferiore, a meno che non scelga di esserne affetto.

**Magia.** Il Rakhaas è un incantatore di 5<sup>o</sup> livello. La sua abilità di incantatore è il Carisma (Salvezza incantesimi 16, +8 per colpire con attacchi magici).

Trucchetti (Volontà): Mano Magica, Colpo Infuocato, Messaggio, Raggio di Ghiaccio.

1st level (4 slots): Scudo, Mani brucianti.

2nd level (2 slots): Immagine Speculare, Oscurità.

3rd level (1 slots): Palla di Fuoco, Immagine Maggiore,

Inoltre è in grado di lanciare a volontà le seguenti magie: teletrasporto (solo presso la propria città); Individuazione del magico, Lettura del magico, Luci danzanti, Luce, Ipnosi, Identificare, Dissolvi Magie.

**Individuazione dei Pensieri.** Un Rhakaas percepisce le forme di intelligenza in un raggio di 30 metri circa intorno a sé. Oltre a determinarne la posizione, l'abilità determina anche il tipo di intelligenza ed il suo sviluppo.

**Stile Impareggiabile.** Ogni Rhakaas che porti a segno un colpo critico con la sua arma preferita, ha immediatamente diritto a portare un altro colpo contro il medesimo avversario col medesimo bonus di attacco.

**Azioni:**

**Multiattacco.** Il Rakhaas attacca due volte con la scimitarra.

**Scimitarra +1.** Attacco in mischia: +9, portata 1,5m, un bersaglio, 1d6+3 danni taglienti.





## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other

form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes

and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its

products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
END OF LICENSE