



**1° Livello**

➤ **Aquila:** Animale Piccolo; pag 268; GS 1/2; DV 1d8+1; pf (5); Iniz +2; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 14 (+1 taglia, +2 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -4; Att +3 in mischia (1d4, artiglio); Att comp +3/+3 in mischia (1d4, 2 artigli) e -2 in mischia (1d4, morso); AS -; QS Visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +2.

For 10, Des 15, Cos 12, Int 3, Sag 14, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +4, Osservare +16; Allerta, Arma Accurata.

➤ **Focena:** Animale Medio (Acquatico); pag 273; GS 1/2; DV 2d8+2; pf (11); Iniz +3; Vel nuotare 24 m; CA 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +1; Att +4 in mischia (2d4, schianto); Att comp +4 in mischia (2d4, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +1.

For 11, Des 17, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +8 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata), Nuotare +8 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +7 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata); Arma Accurata.

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 6 prima di rischiare di affogare.

**Vista cieca (Str):** può "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle creature, che gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 m. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e gli obbliga ad affidarsi alla sua capacità visiva, buona quanto quella umana.

➤ **Gufo:** Animale Minuscolo; pag 274; GS 1/4; DV 1d8; pf (4); Iniz +3; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -11; Att +5 in mischia (1d4-3, artigli); Att comp +5 in mischia (1d4-3, artigli); Spazio/Portata 75cm/0cm; AS -; QS Visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +2.

For 4, Des 17, Cos 10, Int 3, Sag 14, Car 4.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +6 (bonus di +8 nelle aree in penombra); Arma Accurata.

➤ **Lupo:** Animale Medio; pag 276; GS 1; DV 2d8+4; pf (13); Iniz +2; Vel 15 m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +2; Att +3 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +3 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Sbilanciare; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1.

For 13, Des 15, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +2, Osservare +3, Sopravvivenza +1 (bonus di +4 quando segue tracce con l'olfatto acuto); Arma Focalizzata (morso), Seguire Tracce.

**Sbilanciare (Str):** quando colpisce con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (modificatore alla prova +1), senza effettuare un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce l'avversario non può reagire per tentare a sua volta di sbilanciarlo.

➤ **Piovra:** Animale Piccolo; pag 278; GS 1; DV 2d8; pf (9); Iniz +3; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 16 (+1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +2; Att +5 in mischia (0, tentacolo); Att comp +5 in mischia (0, tentacolo) e +0 in mischia (1d3, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +1.

For 12, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 3.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +13, Ascoltare +2, Nascondersi +11, Nuotare +9 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +5; Arma Accurata.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario di qualsiasi taglia con i tentacoli. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e gli infligge automaticamente danni da morso.

**Nuvola di inchiostro (Str):** può emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 3 m per altri 3 m di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un'occultamento totale. Le creature all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

**Propulsione (Str):** una volta per round può schizzare indietro come un'azione di round completo, alla velocità di 60 m. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità.

➤ **Scimmia:** Animale Minuscolo; pag 280; GS 1/6; DV 1d8; pf (4); Iniz +2; Vel 9 m, scalare 9 m; CA 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -12; Att +4 in mischia (1d3-4, morso); Att comp +4 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75cm/0cm; AS -; QS Visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +1.

For 3, Des 15, Cos 10, Int 3, Sag 12, Car 5.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +4, Ascoltare +3, Equilibrio +12, Nascondersi +10, Osservare +4, Scalare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di Des al posto di For); Agile, Arma Accurata.

➤ **Serpente, vipera Piccola:** Animale Piccolo; pag 281; GS 1/2; DV 1d8; pf (4); Iniz +7; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -6; Att +5 in mischia (1d2-2 più veleno, morso); Att comp +5 in mischia (1d2-2 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Veleno; QS Olfatto acuto; AL CM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +1.

For 6, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +11, Nuotare +6, Osservare +7, Scalare +11; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.

**Veleno (Str):** morso, TS su Temp (CD 10) danno iniziale e secondario 1d6 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

➤ **Topo crudele:** Animale Piccolo; pag 17; GS 1/3; DV 1d8+1; pf (5); Iniz +3; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -4; Att +4 in mischia (1d4 più malattia, morso); Att comp +4 in mischia (1d4 più malattia, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Malattia; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +3.

For 10, Des 17, Cos 12, Int 3, Sag 12, Car 4.

**Abilità e Talenti:** Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Nuotare +11 (usa il mod di Des al posto di For), Osservare +4, Scalare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di Des al posto di For); Allerta, Arma Accurata.

**Malattia (Str):** Febbre lurida - morso, TS su Temp (CD 11), periodo di incubazione 1d3 giorni; danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

**2° Livello**

➤ **Coccodrillo:** Animale Medio; pag 271; GS 2; DV 3d8+9; pf (22); Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d8+6, morso) o +6 in mischia (1d12+6, colpo di coda); Att comp +6 in mischia (1d8+6, morso) o +6 in mischia (1d12+6, colpo di coda); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato; QS Trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +2.

For 19, Des 12, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +4, Nascondersi +7 (bonus di +4 se immerso; bonus di +10 se immerso lasciando fuori solo gli occhi e le narici), Nuotare +12 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +4; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e lo trascina nell'acqua alta, cercando di immobilizzarlo sul fondo.

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 4 prima di rischiare di affogare.

🌀 **Elementale dell'acqua, Piccolo:** Elementale Piccolo (Acqua, Extraplanare); pag 89; GS 1; DV 2d8+2; pf (11); Iniz +0; Vel 6 m, nuotare 27 m; CA 17 (+1 taglia, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +1; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d6+3, schianto); Att comp +4 in mischia (1d6+3, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +0.

For 14, Des 10, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 1,2 m, peso 17 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +2, Nuotare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +3; Attacco Poderoso.

**Padronanza dell'acqua (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Può facilmente sovrapporre piccole imbarcazioni (1,5 m di lunghezza per DV) e bloccare vascelli più grandi (3 m di lunghezza per DV), e riduce a metà velocità navi più grandi (6 m di lunghezza per DV).

**Bagnare (Str):** il tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. È in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (liv dell'incantatore pari ai DV).

**Vortice (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un vortice, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il vortice è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 6 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraversa tale spazio. Un elementare in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 13) o subire 1d4 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 13) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del vortice poggia sul fondale, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale dell'aria, Piccolo:** Elementale Piccolo (Aria, Extraplanare); pag 91; GS 1; DV 2d8; pf (9); Iniz +7; Vel volare 30 m (perfetta); CA 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta -3; Att +5 in mischia (1d4, schianto); Att comp +5 in mischia (1d4, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +0, Rifl +6, Vol +0.

For 10, Des 17, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 1,2 m, peso 0,5 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +2, Osservare +3; Arma Accurata, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un'elementale dell'aria.

**Turbine (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il turbine è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 6 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraversa tale spazio. Un elementare in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 11) o subire 1d4 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 11) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale del fuoco, Piccolo:** Elementale Piccolo (Extraplanare, Fuoco); pag 92; GS 1; DV 2d8; pf (9); Iniz +5; Vel 15 m; CA 15 (+1 taglia, +1 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta -3; Att +3 in mischia (1d4 più 1d4 fuoco, schianto); Att comp +3 in mischia (1d4 più 1d4 fuoco, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Bruciare; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +0.

For 10, Des 13, Cos 10, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 1,2 m, peso 0,5 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +2, Osservare +3; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Schivare.

**Bruciare (Str):** TS su Rifl (CD 11) o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del TS è basata sulla Cos.

Le creature che attaccano l'elementale con armi naturali o con attacchi senz'arma subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elementale, e prendono fuoco se non superano il TS.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale della terra, Piccolo:** Elementale Piccolo (Extraplanare, Terra); pag 92; GS 1; DV 2d8+2; pf (11); Iniz -1; Vel 6 m; CA 17 (+1 taglia, -1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +1; Lotta +0; Att +5 in mischia (1d6+4, schianto); Att comp +5 in mischia (1d6+4, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Padronanza della terra, spinta; QS Scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +4, Rifl -1, Vol +0.

For 17, Des 8, Cos 13, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 1,2 m, peso 40 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +3, Osservare +2; Attacco Poderoso.

**Padronanza della terra (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

**Spinta (Str):** può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Vengono applicati anche i modificatori indicati nella padronanza della terra alle prove di For contrapposte dell'elementale.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga un elementare della terra lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

♣ **Ghiottone:** Animale Medio; pag 274; GS 2; DV 3d8+15; pf (28); Iniz +2; Vel 9 m, scavare 3 m, scalare 3 m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e -1 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Ira; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2.

For 14, Des 15, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza); Allerta, Robustezza, Seguire Tracce.

**Ira (Str):** se subisce danni combattendo, è preda di un ira furiosa nel round successivo, artigliando e mordendo fuoriosamente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Guadagna +4 alla For, +4 alla Cos, -2 alla CA. Non può interrompere la sua ira volontariamente.

♣ **Ippogrifo:** Bestia magica Grande; pag 146; GS 2; DV 3d10+9; pf (25); Iniz +2; Vel 15 m, volare 30 m (media); CA 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +11; Att +6 in mischia (1d4+4, artiglio); Att comp +6/+6 in mischia (1d4+4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS -; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +2.

For 18, Des 15, Cos 16, Int 3, Sag 13, Car 8.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +4, Osservare +8; Schivare, Virare.

**Capacità di trasporto:** un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante. Può trascinare fino a 2.250 kg.

♣ **Orso nero:** Animale Medio; pag 277; GS 2; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +1; Vel 12 m; CA 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d4+4, artiglio); Att comp +6/+6 in mischia (1d4+4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d6+2, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +2.

For 19, Des 13, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +4, Nuotare +8, Osservare +4, Scalare +4; Corriere, Resistenza Fisica.

♣ **Pipistrello crudele:** Animale Grande; pag 15; GS 2; DV 4d8+12; pf (30); Iniz +6; Vel 6 m, volare 12 m (buona); CA 20 (-1 taglia, +6 Des, +5 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +10; Att +5 in mischia (1d8+4, morso); Att comp +5 in mischia (1d8+4, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS -; QS Percezione cieca 12 m; AL NM; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +6.

For 17, Des 22, Cos 17, Int 3, Sag 14, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +12 (penalità di -4 se perde vista cieca), Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +4, Osservare +8 (penalità di -4 se perde vista cieca); Allerta, Furtivo.

**Percezione cieca (Str):** usa l'ecolocalizzazione per individuare tutte le creature entro un raggio di 12 m. gli avversari restano comunque sotto copertura totale, a meno che il pipistrello non lo possa vedere.

♣ **Seppia:** Animale Medio (Acquatico); pag 280; GS 1; DV 3d8; pf (13); Iniz +3; Vel Nuotare 18 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +8; Att +4 in mischia (0, tentacolo); Att comp +4 in mischia (0, tentacolo) e Att -1 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +2.

For 14, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +7, Nuotare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +7; Allerta, Resistenza Fisica.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con un attacco coi tentacoli. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenerne l'avversario e gli infligge automaticamente danni da morso.

**Nuvola di inchiostro (Str):** può emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 3 m per altri 3 m di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un'occultamento totale. Le creature all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

**Propulsione (Str):** una volta per round può schizzare indietro come un'azione di round completo, alla velocità di 72 m. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità.

♣ **Serpente, vipera Media:** Animale Medio; pag 281; GS 1; DV 2d8; pf (9); Iniz +7; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +0; Att +4 in mischia (1d4-1 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d4-1 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Veleno; QS Olfatto acuto; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +1.

For 8, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Nuotare +7, Osservare +5, Scalare +11; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.

**Veleno (Str):** morso, TS su Temp (CD 11) danno iniziale e secondario 1d6 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

♣ **Squalo Medio:** Animale Medio (Acquatico); pag 282; GS 1; DV 3d8+3; pf (16); Iniz +2; Vel Nuotare 18 m; CA 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +4 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Percezione cieca, olfatto fine; AL NM; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +2.

For 13, Des 15, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +6, Nuotare +9 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +6; Allerta, Arma Accurata.

**Percezione cieca (Str):** può localizzare una creatura sott'acqua che si trovi entro 9 m da lui.

**Olfatto fine (Str):** riesce a percepire la presenza di altre creature grazie al suo olfatto acuto in un raggio di 54 m e individuare il sangue in acqua nel raggio di 1,5 km.

♣ **Tasso crudele:** Animale Medio; pag 16; GS 2; DV 3d8+15; pf (28); Iniz +3; Vel 9 m, scavare 3 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e -1 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Ira; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +4.

For 14, Des 17, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +6, Osservare +6; Allerta, Robustezza, Seguire Tracce.

**Ira (Str):** se subisce danni combattendo, è preda di un ira furiosa nel round successivo, artigliando e mordendo fuoriosamente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Guadagna +4 alla For, +4 alla Cos, -2 alla CA. Non può interrompere la sua ira volontariamente.

**3° Livello**

🦅 **Aquila gigante:** Bestia magica Grande; pag 18; GS 3; DV 4d10+4; pf (26); Iniz +3; Vel 3 m, volare 24 m (media); CA 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+4, artiglio); Att comp +7/+7 in mischia (1d6+4, 2 artigli) e +2 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Eludere, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3.

For 18, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +6, Conoscenze (natura) +2, Osservare +15 (bonus di +4 durante le ore diurne), Percepire Intenzioni +4, Sopravvivenza +3; Allerta, Attacco in Volo.

**Eludere (Str):** non subisce alcun danno se effettua con successo un TS sui Rifl contro un attacco che consente un tiro per dimezzare i danni.

🦎 **Donnola crudele:** Animale Medio; pag 13; GS 2; DV 3d8; pf (13); Iniz +4; Vel 12 m; CA 16 (+4 Des, +2 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +4; Att +6 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +6 in mischia (1d6+3, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Attaccarsi, risucchio di sangue; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +4.

For 14, Des 19, Cos 10, Int 3, Sag 12, Car 11.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +5; Allerta, Arma Accurata, Furtivo.

**Attaccarsi (Str):** se colpisce con il morso si attacca al corpo dell'avversario con le sue possenti fauci. Perde così il bonus di Des alla CA (che scende a CA 12). Per rimuoverla, l'avversario deve prima immobilizzarla in lotta.

**Risucchio di sangue (Str):** infligge 1d4 danni alla Cos per ogni round in cui rimane attaccata.

🦍 **Gorilla:** Animale Grande; pag 274; GS 3; DV 4d8+11; pf (29); Iniz +2; Vel 9 m, scalare 9 m; CA 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +3; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+5, artiglio); Att comp +7/+7 in mischia (1d6+5, 2 artigli) e +2 in mischia (1d6+2, morso); Spazio/Portata 3m/3m; AS -; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +2.

For 21, Des 15, Cos 14, Int 3, Sag 12, Car 7.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +6, Osservare +6, Scalare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza); Allerta, Robustezza.

🦉 **Gufo gigante:** Bestia magica Grande; pag 137; GS 3; DV 4d10+4; pf (26); Iniz +3; Vel 3 m, volare 21 m (media); CA 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d6+4, artiglio); Att comp +7/+7 in mischia (1d6+4, 2 artigli) e +2 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS -; QS Visione crepuscolare superiore; AL NB; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +3.

For 18, Des 17, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +17, Conoscenze (natura) +2, Muoversi Silenziosamente +8 (bonus di +8 quando vola), Osservare +10; Allerta, Virare.

**Visione crepuscolare superiore (Str):** vede in condizioni di scarsa luminosità fino a cinque volte in più rispetto agli uomini.

🦂 **Leone:** Animale Grande; pag 275; GS 3; DV 5d8+10; pf (32); Iniz +3; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +3; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d4+5, artiglio); Att comp +7/+7 in mischia (1d4+5, 2 artigli) e +2 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d4+2; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +2.

For 21, Des 17, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +3 (bonus di +9 in zone con erba alta o folto sottobosco), Osservare +5; Allerta, Correre.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può effettuare un attacco per artigliare.

**Assaltare (Str):** se carica un avversario può compiere un attacco completo compresi due attacchi per artigliare.

**Artigliare (Str):** bonus di attacco +7 in mischia, 1d4+2 danni.

🐺 **Lupo crudele:** Animale Grande; pag 14; GS 3; DV 6d8+18; pf (45); Iniz +2; Vel 15 m; CA 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +15; Att +11 in mischia (1d8+10, morso); Att comp +11 in mischia (1d8+10, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Sbilanciare; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +6.

For 25, Des 15, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +0, Osservare +7, Sopravvivenza +2 (bonus di +4 se segue tracce con l'olfatto acuto); Allerta, Arma Focalizzata (morso), Correre, Seguire Tracce.

**Sbilanciare (Str):** quando colpisce con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (modificatore alla prova +11), senza effettuare un attacco di contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce l'avversario non può reagire per tentare a sua volta di sbilanciarlo.

🎻 **Satiro** [senza flauto]: Folletto Medio; pag 215; GS 2; DV 5d6+5; pf (22); Iniz +1; Vel 12 m; CA 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d6, colpo di testa) o +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +2 in mischia (1d6, colpo di testa) e -3 in mischia (1d4/19-20, pugnale) o +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +5.

For 10, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 recitazione), Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +3, Intimidire +3, Intrattenere (strumenti a fiato) +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +13, Raggiare +9, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 in superficie); Allerta, Mobilità, Schivare.

🐍 **Serpente strangolatore:** Animale Medio; pag 281; GS 2; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d3+4, morso); Att comp +5 in mischia (1d3+4, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato, stritolare 1d3+4; QS Olfatto acuto; AL LM; TS Temp +4, Rifl +6, Vol +2.

For 17, Des 17, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +2, Osservare +7, Scalare +14, Allerta, Robustezza.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

**Stritolare (Str):** dopo aver superato una prova di lotta contro creature di taglia Media o inferiore infligge 1d3+4 danni.

🐍 **Serpente, vipera Grande:** Animale Medio; pag 281; GS 2; DV 3d8; pf (13); Iniz +7; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +6; Att +4 in mischia (1d4 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d4 più veleno, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Veleno; QS Olfatto acuto; AL CM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +2.

For 10, Des 17, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +8, Nuotare +8, Osservare +6, Scalare +11; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.

**Veleno (Str):** morso, TS su Temp (CD 11) danno iniziale e secondario 1d6 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

🦈 **Squalo Grande:** Animale Grande (Acquatico); pag 282; GS 3; DV 7d8+7; pf (38); Iniz +6; Vel Nuotare 18 m; CA 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +5; Lotta +12; Att +7 in mischia (1d8+4, morso); Att comp +7 in mischia (1d8+4, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS -; QS Percezione cieca, olfatto fine; AL NM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +3.

For 17, Des 15, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +8, Nuotare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +7; Allerta, Iniziativa Migliorata, Tempora Possente.

**Percezione cieca (Str):** può localizzare una creatura sott'acqua che si trovi entro 9 m da lui.

**Olfatto fine (Str):** riesce a percepire la presenza di altre creature grazie al suo olfatto acuto in un raggio di 54 m e individuare il sangue in acqua nel raggio di 1,5 km.

🦄 **Thoqqua:** Elementale Medio (Extraplanare, Terra, Fuoco); pag 240; GS 2; DV 3d8+3; pf (16); Iniz +1; Vel 9 m, scavare 6 m; CA 18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d6+3 più 2d6 da fuoco, schianto); Att comp +4 in mischia (1d6+3 più 2d6 da fuoco, schianto); AS Calore, bruciare; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, percezione tellurica 18 m, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +2.

For 15, Des 13, Cos 13, Int 6, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +3, Sopravvivenza +3; Allerta, Seguire Tracce.

**Calore (Str):** il solo contatto infligge 2d6 danni da fuoco.

**Brucciare (Str):** l'avversario colpito da uno schianto deve effettuare un TS su Rifl (CD 12) o prendere fuoco. La CD del TS è basata sulla Cos. Le fiamme divampano per 1d4 round, se non vengono spente prima. Una creatura infiammata può usare un'azione di round completo per spegnere le fiamme.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

#### 4° Livello

🐾 **Cinghiale crudele:** Animale Grande; pag 13; GS 4; DV 7d8+21; pf (52); Iniz +0; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +17; Att +12 in mischia (1d8+12, corno); Att comp +12 in mischia (1d8+12, corno); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Ferocia; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +8.

For 27, Des 10, Cos 17, Int 3, Sag 13, Car 8.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +8, Osservare +8; Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro.

**Ferocia (Str):** continua a combattere senza penalità anche quando inabile o morente.

🐊 **Coccodrillo gigante:** Animale Enorme (Acquatico); pag 272; GS 4; DV 7d8+28; pf (59); Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 16 (-2 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +21; Att +11 in mischia (2d8+12, morso) o +11 in mischia (1d12+12, colpo di coda); Att comp +11 in mischia (2d8+12, morso) o +11 in mischia (1d12+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Afferrare migliorato; QS Trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +3.

For 27, Des 12, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Nascondersi +1 (bonus di +4 se immerso; bonus di +10 se immerso lasciando fuori solo gli occhi e le narici), Nuotare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +5; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Resistenza Fisica.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario di taglia Media o inferiore con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e lo trascina nell'acqua alta, cercando di immobilizzarlo sul fondo.

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 4 prima di rischiare di affogare.

🦂 **Deinonico:** Animale Medio; pag 61; GS 3; DV 4d8+16; pf (34); Iniz +2; Vel 18 m; CA 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +7; Att +7 in mischia (1d8+4, speroni); Att comp +7 in mischia (1d8+4, speroni) e +2/+2 in mischia (1d3+2, 2 artigli anteriori) e +2 in mischia (2d4+2, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Assaltare; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +2.

For 19, Des 15, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +10, Nascondersi +8, Osservare +10, Saltare +26, Sopravvivenza +10; Correre, Seguire Tracce.

**Assaltare (Str):** se carica un avversario può compiere un attacco completo.

🌊 **Elementale dell'acqua, Medio:** Elementale Medio (Acqua, Extraplanare); pag 89; GS 3; DV 4d8+12; pf (30); Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 27 m; CA 19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d8+4, schianto); Att comp +6 in mischia (1d8+4, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +7, Rifl +2, Vol +1.

For 16, Des 12, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 2,4 m, peso 140 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +3, Nuotare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +4; Attacco Poderoso, Incalzare.

**Padronanza dell'acqua (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Può facilmente sopraffare piccole imbarcazioni (1,5 m di lunghezza per DV) e bloccare vascelli più grandi (3 m di lunghezza per DV), e riduce a metà velocità navi più grandi (6 m di lunghezza per DV).

**Bagnare (Str):** il tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. È in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (liv dell'incantatore pari ai DV).

**Vortice (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un vortice, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il vortice è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 9 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 15) o subire 1d6 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 15) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del vortice poggia sul fondale, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

**Elementale dell'aria, Medio:** Elementale Medio (Aria, Extraplanare); pag 91; GS 3; DV 4d8+8; pf (26); Iniz +9; Vel volare 30 m (perfetta); CA 18 (+5 Des, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +4; Att +8 in mischia (1d6+1, schianto); Att comp +8 in mischia (1d6+1, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +3, Rifl +9, Vol +1.

For 12, Des 21, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 2,4 m, peso 1 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +3, Osservare +4; Arma Accurata, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Schivare.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un'elementale dell'aria.

**Turbine (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il turbine è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 9 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 13) o subire 1d6 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 13) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

**Elementale del fuoco, Medio:** Elementale Medio (Extraplanare, Fuoco); pag 92; GS 3; DV 4d8+8; pf (26); Iniz +7; Vel 15 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +4; Att +6 in mischia (1d6+1 più 1d6 fuoco, schianto); Att comp +6 in mischia (1d6+1 più 1d6 fuoco, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Bruciare; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +3, Rifl +7, Vol +1.

For 12, Des 17, Cos 14, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 2,4 m, peso 1 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +3, Osservare +4; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare.

**Bruciare (Str):** TS su Rifl (CD 14) o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del TS è basata sulla Cos.

Le creature che attaccano l'elementale con armi naturali o con attacchi senz'arma subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elementale, e prendono fuoco se non superano il TS.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

**Elementale della terra, Medio:** Elementale Medio (Extraplanare, Terra); pag 92; GS 3; DV 4d8+12; pf (30); Iniz -1; Vel 6 m; CA 18 (-1 Des, +9 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +8; Att +8 in mischia (1d8+7, schianto); Att comp +8 in mischia (1d8+7, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Padronanza della terra, spinta; QS Scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +7, Rifl +0, Vol +1.

For 21, Des 8, Cos 17, Int 4, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 2,4 m, peso 375 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +4, Osservare +3; Attacco Poderoso, Incalzare.

**Padronanza della terra (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

**Spinta (Str):** può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Vengono applicati anche i modificatori indicati nella padronanza della terra alle prove di For contrapposte dell'elementale.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga un elementare della terra lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

**Falcofreccia giovane:** Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare); pag 99; GS 3; DV 3d8+3; pf (16); Iniz +5; Vel volare 18 m (perfetta); CA 20 (+1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +0; Att +9 contatto a distanza (2d6, raggio di elettricità) o +9 in mischia (1d6+1, morso); Att comp +9 contatto a distanza (2d6, raggio di elettricità) o +9 in mischia (1d6+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Raggio di elettricità; QS Scurovisione 18 m, immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10; AL N; TS Temp +4, Rifl +8, Vol +4.

For 12, Des 21, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 13.

*Abilità e Talenti:* Artista della Fuga +11, Ascoltare +7, Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +7 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +2 se nel Piano dell'Aria), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami); Arma Accurata, Schivare.

**Raggio di elettricità (Sop):** 1 volta per round può rilasciare un raggio di elettricità con una gittata di 15 m.

**Gatto di mare:** Bestia magica Grande; pag 110; GS 4; DV 6d10+18; pf (51); Iniz +1; Vel 3 m, nuotare 12 m; CA 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +6; Lotta +14; Att +9 in mischia (1d6+4, artiglio); Att comp +9+9 in mischia (1d6+4, artiglio) e +4 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Squartare 2d6+6; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +8, Rifl +6, Vol +5.

For 19, Des 12, Cos 17, Int 3, Sag 13, Car 10.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +8, Nuotare +12 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +7; Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro.

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 6 prima di rischiare di affogare.

**Squartare (Str):** quando colpisce con entrambi gli artigli si avventa sull'avversario e ne dilania le carni, infliggendo automaticamente 2d6+6 danni extra.

**Ghiottone crudele:** Animale Grande; pag 13; GS 4; DV 5d8+23; pf (45); Iniz +3; Vel 9 m, scalare 3 m; CA 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +13; Att +8 in mischia (1d6+6, artiglio); Att comp +8+8 in mischia (1d6+6, 2 artigli) e +3 in mischia (1d8+3, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Ira; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +5.

For 22, Des 17, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 10.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +7, Osservare +7, Scalare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza); Allerta, Robustezza, Seguire Tracce.

**Ira (Str):** se subisce danni combattendo, è preda di un ira furiosa nel round successivo, artigliando e mordendo furiosamente fino alla propria morte o a quella dell'avversario. Guadagna +4 alla For, +4 alla Cos, -2 alla CA. Non può interrompere la sua ira volontariamente.

🐾 **Gorilla crudele:** Animale Grande; pag 14; GS 3; DV 5d8+13; pf (35); Iniz +2; Vel 9 m, scalare 4,5 m; CA 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +13; Att +8 in mischia (1d6+6, artiglio); Att comp +8/+8 in mischia (1d6+6, 2 artigli) e +3 in mischia (1d8+3, morso); Spazio/Portata 3m/3m; AS Squartare 2d6+9; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +5.

For 22, Des 15, Cos 14, Int 3, Sag 12, Car 7.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +6, Scalare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza); Allerta, Robustezza.

**Squartare (Str):** quando colpisce con entrambi gli artigli si avventa sull'avversario e ne dilania le carni, infliggendo automaticamente 2d6+12 danni extra.

🐾 **Orso bruno:** Animale Grande; pag 277; GS 4; DV 6d8+24; pf (51); Iniz +1; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +16; Att +11 in mischia (1d8+8, artiglio); Att comp +11 in mischia (1d8+8, 2 artigli) e +6 in mischia (2d6+4, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +3.

For 27, Des 13, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 6.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +4, Nuotare +12, Osservare +7; Correre, Resistenza Fisica, Seguire Tracce.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con un artiglio. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario.

🐾 **Salamandra delle fiamme:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco); pag 214; GS 3; DV 4d8+8; pf (26); Iniz +1; Vel 6 m; CA 19 (+1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +4; Lotta +1; Att +6 in mischia (1d6+1/x3 più 1d6 da fuoco, lancia); Att comp +6 in mischia (1d6+1/x3 più 1d6 da fuoco, lancia) e +4 in mischia (1d4 più 1d6 da fuoco, colpo di coda); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato, calore, stritolare 1d4 più 1d6 da fuoco; QS Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL NM; TS Temp +6, Rifl +5, Vol +6.

For 12, Des 13, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 13.

*Abilità e Talenti:* Artigianato (metallurgia) +8, Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +12, Osservare +11; Allerta, Multiattacco.

**Calore (Str):** il solo contatto infligge 1d6 danni da fuoco. Anche le sue armi metalliche conducono questo calore.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario fino a una categoria di taglia più grande con il suo attacco con il colpo di coda. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

**Stritolare (Str):** dopo aver superato una prova di lotta infligge 1d4 danni più 1d6 danni da fuoco.

🐾 **Serpente, vipera Enorme:** Animale Enorme; pag 281; GS 3; DV 6d8+6; pf (33); Iniz +8; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 15 (-2 taglia, +4 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +15; Att +6 in mischia (1d6+4 più veleno, morso); Att comp +6 in mischia (1d6+4 più veleno, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Veleno; QS Olfatto acuto; AL CM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +3.

For 16, Des 15, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 2.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +7, Equilibrio +10, Nascondersi +3, Nuotare +11, Osservare +7, Scalare +11; Arma Focalizzata (morso), Correre, Iniziativa Migliorata.

**Veleno (Str):** morso, TS su Temp (CD 14) danno iniziale e secondario 1d6 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

🐾 **Squalo Enorme:** Animale Enorme (Acquatico); pag 282; GS 4; DV 10d8+20; pf (65); Iniz +6; Vel Nuotare 18 m; CA 15 (-2 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13; Att base +7; Lotta +20; Att +10 in mischia (2d6+7, morso); Att comp +10 in mischia (2d6+7, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS -; QS Percezione cieca, olfatto fine; AL NM; TS Temp +11, Rifl +9, Vol +4.

For 21, Des 15, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 2.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +10, Nuotare +13 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +10; Allerta, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

**Percezione cieca (Str):** può localizzare una creatura sott'acqua che si trovi entro 9 m da lui.

**Olfatto fine (Str):** riesce a percepire la presenza di altre creature grazie al suo olfatto acuto in un raggio di 54 m e individuare il sangue in acqua nel raggio di 1,5 km.

🐾 **Tigre:** Animale Grande; pag 283; GS 4; DV 6d8+18; pf (45); Iniz +2; Vel 12 m; CA 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +4; Lotta +14; Att +9 in mischia (1d8+6, artiglio); Att comp +9/+9 in mischia (1d8+6, 2 artigli) e +4 in mischia (2d6+3, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d8+3; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +3.

For 23, Des 15, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 6.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +3, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +3 (bonus di +5 in zone di erba alta o folto sottobosco), Nuotare +11, Osservare +3; Allerta, Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso).

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con l'artiglio o con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può effettuare un attacco per artigliare.

**Assaltare (Str):** se carica un avversario può compiere un attacco completo compresi due attacchi per artigliare.

**Artigliare (Str):** bonus di attacco +9 in mischia, 1d8+3 danni.

🐾 **Tojanida giovane:** Esterno Piccolo (Acqua, Extraplanare); pag 242; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +1; Vel 3 m, nuotare 27 m; CA 22 (+1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 21; Att base +3; Lotta +1; Att +6 in mischia (2d6+2, morso); Att comp +6 in mischia (2d6+2, morso) e +1/+1 in mischia (1d4+1, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato, nuvola di inchiostro; QS Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10; AL N; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +4.

For 14, Des 13, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 9.

*Abilità e Talenti:* Artista della Fuga +7, Ascoltare +7, Cercare +6, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +1, Nascondersi +11, Nuotare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +9, Percepire Intenzioni +7, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +2 su altri Piani), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Combattere alla Cieca, Schivare.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con l'artiglio o con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario. Sott'acqua può trascinare una vittima afferrata della sua stessa taglia o più piccola alla massima velocità (ma non può correre). Una tattica tra le preferite consiste di afferrare un unico avversario e poi indietreggiare, portando il malcapitato lontano dai suoi alleati.

**Nuvola di inchiostro (Str):** può emettere una nube a forma sferica composta di inchiostro nero con un raggio di 9 m, una volta al minuto come azione gratuita. Come *nube di nebbia* (liv dell'incantatore pari ai DV). Fuori dall'acqua l'inchiostro viene spruzzato come un getto lungo fino a 9 m. La creatura colpita deve effettuare un TS su Rifl (CD 13) o rimanere accecata per 1 round. La CD del TS è basata sulla Cos.

**Visione a 360° (Str):** consentita dalle diverse aperture nel guscio. Non può venir attaccato sul fianco.

🐉 **Unicorno:** Besta magica Grande; pag 249; GS 3; DV 4d10+20; pf (42); Iniz +3; Vel 18 m; CA 18 (-1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +4; Lotta +13; Att +11 in mischia (1d8+8, corno); Att comp +11 in mischia (1d8+8, corno) e +3/+3 in mischia (1d4+2, 2 zoccoli); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS -; QS Scurovisione 18 m, cerchio magico contro il male, capacità magiche, immunità al veleno, allo charme e alla compulsione, olfatto acuto, empatia selvatica; AL CB; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +6.

For 20, Des 17, Cos 21, Int 10, Sag 21, Car 24.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +11, Muoversi Silenziosamente +9, Osservare +11, Saltare +21, Sopravvivenza +8 (bonus di +3 entro i confini della sua foresta); Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Allerta.

**Cerchio magico contro il male (Sop):** l'unicorno non può farlo cessare di sua volontà.

**Capacità magiche:** a volontà, come azione gratuita: *individuazione del male*. 1 volta al giorno: *teletrasporto superiore* (entro i confini della sua foresta). 3 volte al giorno: *cura ferite leggere*; 1 volta al giorno: *cura ferite moderate* (5° liv dell'incantatore), toccando una creatura con il suo corno. 1 volta al giorno: *neutralizza veleno* (CD 21, 8° liv dell'incantatore), toccando una creatura con il suo corno. Le CD dei TS sono basate sul Car.

**Empatia selvatica (Str):** funziona come il privilegio di classe del druido, ma l'unicorno ha un bonus razziale di +6 alla prova.

🐉 **Xorn minore:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Terra); pag 260; GS 3; DV 3d8+9; pf (22); Iniz +0; Vel 6 m, scavare 6 m; CA 23 (+1 taglia, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 23; Att base +4; Lotta -1; Att +6 in mischia (2d8+2, morso); Att +6 in mischia (2d8+2, morso) e +4/+4/+4 in mischia (1d3+1, 3 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Visione a 360°, scorrere sulla terra, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica 18 m; AL N; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +3.

For 15, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +6, Cercare +6, Conoscenze (dungeon) +6, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +3, Nascondersi +10, Osservare +8, Sopravvivenza +6 (bonus di +2 seguendo tracce o sotterranei); Multiattacco, Robustezza.

**Visione a 360° (Str):** consentita dagli occhi posti in modo simmetrico attorno alla testa. Non può venir attaccato sul fianco.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga uno xorn lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

## 5° Livello

🐉 **Balena, orca:** Animale Enorme (Acquatico); pag 269; GS 5; DV 9d8+48; pf (88); Iniz +2; Vel nuotare 15 m; CA 16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +6; Lotta +22; Att +12 in mischia (2d6+12, morso); Att comp +12 in mischia (2d6+12, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS -; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +11, Rifl +8, Vol +5.

For 27, Des 15, Cos 21, Int 3, Sag 14, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata), Nuotare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +14 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata); Allerta, Correre, Resistenza Fisica, Robustezza.

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 8 prima di rischiare di affogare.

**Vista cieca (Str):** può "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle creature, che gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 m. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e gli obbliga ad affidarsi alla sua capacità visiva, buona quanto quella umana.

🐉 **Elasmosauro:** Animale Enorme; pag 62; GS 7; DV 10d8+66; pf (111); Iniz +2; Vel 6 m, nuotare 15 m; CA 13 (-2 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 11; Att base +7; Lotta +23; Att +13 in mischia (2d8+12, morso); Att comp +13/+13 in mischia (2d8+12, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS -; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +4.

For 26, Des 14, Cos 22, Int 3, Sag 13, Car 9.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +4, Nascondersi -4 (bonus di +8 nell'acqua), Nuotare +16, Osservare +9; Robustezza (2), Schivare, Tempra Possente.

🐉 **Elementale dell'acqua, Grande:** Elementale Grande (Acqua, Extraplanare); pag 89; GS 5; DV 8d8+32; pf (68); Iniz +2; Vel 6 m, nuotare 27 m; CA 20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18; Att base +6; Lotta +15; Att +10 in mischia (2d8+5, schianto); Att comp +10/+10 in mischia (2d8+5, 2 schianti); Spazio/Portata 3m/3m; AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +10, Rifl +4, Vol +2.

For 20, Des 14, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 4,8 m, peso 1.125 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Nuotare +13 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +6; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato.

**Padronanza dell'acqua (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Può facilmente sopraffare piccole imbarcazioni (1,5 m di lunghezza per DV) e bloccare vascelli più grandi (3 m di lunghezza per DV), e riduce a metà velocità navi più grandi (6 m di lunghezza per DV).

**Bagnare (Str):** il tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. È in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (liv dell'incantatore pari ai DV).

**Vortice (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un vortice, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il vortice è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 12 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraversa tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 19) o subire 2d6 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 19) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del vortice poggia sul fondale, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale dell'aria, Grande:** Elementale Grande (Aria, Extraplanare); pag 91; GS 5; DV 8d8+24; pf (60); Iniz +11; Vel volare 30 m (perfetta); CA 20 (-1 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13; Att base +6; Lotta +12; Att +12 in mischia (2d6+2, schianto); Att comp +12/+12 in mischia (2d6+2, 2 schianti); Spazio/Portata 3m/3m; AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +5, Rifl +13, Vol +2.

For 14, Des 25, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 4,8 m, peso 2 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +5, Osservare +6; Arma Accurata, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Schivare.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un'elementale dell'aria.

**Turbine (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il turbine è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 12 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schiantare e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 16) o subire 2d6 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 16) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale del fuoco, Grande:** Elementale Grande (Extraplanare, Fuoco); pag 92; GS 5; DV 8d8+24; pf (60); Iniz +9; Vel 15 m; CA 18 (-1 taglia, +5 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +6; Lotta +12; Att +10 in mischia (2d6+2 più 2d6 fuoco, schianto); Att comp +10/+10 in mischia (2d6+2 più 2d6 fuoco, 2 schianti); Spazio/Portata 3m/3m; AS Bruciare; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +5, Rifl +11, Vol +2.

For 14, Des 21, Cos 16, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 4,8 m, peso 2 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +5, Osservare +6; Arma Accurata, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare.

**Bruciare (Str):** TS su Rifl (CD 17) o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del TS è basata sulla Cos.

Le creature che attaccano l'elementale con armi naturali o con attacchi senz'arma subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elementale, e prendono fuoco se non superano il TS.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale della terra, Grande:** Elementale Grande (Extraplanare, Terra); pag 92; GS 5; DV 8d8+32; pf (68); Iniz -1; Vel 6 m; CA 18 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18; Att base +6; Lotta +17; Att +12 in mischia (2d8+7, schianto); Att comp +12/+12 in mischia (2d8+7, 2 schianti); Spazio/Portata 3m/3m; AS Padronanza della terra, spinta; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +10, Rifl +1, Vol +2.

For 25, Des 8, Cos 19, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 4,8 m, peso 3.000 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +6, Osservare +5; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato.

**Padronanza della terra (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

**Spinta (Str):** può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Vengono applicati anche i modificatori indicati nella padronanza della terra alle prove di For contrapposte dell'elementale.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga un elementale della terra lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Falcofreccia adulto:** Esterno Medio (Aria, Extraplanare); pag 99; GS 5; DV 7d8+7; pf (38); Iniz +5; Vel volare 18 m (perfetta); CA 21 (+5 Des, +6 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +7; Lotta +9; Att +12 contatto a distanza (2d8, raggio di elettricità) o +12 in mischia (1d8+3, morso); Att comp +12 contatto a distanza (2d8, raggio di elettricità) o +12 in mischia (1d8+3, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Raggio di elettricità; QS Scurovisioe 18 m, immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10; AL N; TS Temp +6, Rifl +10, Vol +6.

For 14, Des 21, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 13.

*Abilità e Talenti:* Artista della Fuga +15, Ascoltare +11, Cercare +10, Conoscenze (piani) +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +15, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Sopravvivenza +11 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +2 se nel Piano dell'Aria), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami); Arma Accurata, Attacco in Volo, Schivare.

**Raggio di elettricità (Sop):** 1 volta per round può rilasciare un raggio di elettricità con una gittata di 15 m.

🌀 **Grifone:** Bestia magica Grande; pag 133; GS 4; DV 7d10+21; pf (59); Iniz +2; Vel 6 m, volare 24 m (media); CA 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +15; Att +11 in mischia (2d6+4, morso); Att comp +11 in mischia (2d6+4, morso) e +8/+8 in mischia (1d4+2, 2 artigli); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Assaltare, artigliare 1d6+2; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +5.

For 18, Des 15, Cos 16, Int 5, Sag 13, Car 8.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +6, Osservare +10, Saltare +8; Arma Focalizzata (morso), Multiattacco, Volontà di Ferro.

**Assaltare (Str):** se carica un avversario può compiere un attacco completo compresi due attacchi per artigliare.

**Artigliare (Str):** bonus di attacco +8 in mischia, 1d6+2 danni.

**Capacità di trasporto:** un peso non superiore a 150 kg costituisce un carico leggero; 151-300 kg un carico medio; 301-450 kg un carico pesante. Può trascinare fino a 750 kg.

🦁 **Janni (Genio):** Esterno Medio (Nativo); pag 112; GS 4; DV 6d8+6; pf (33); Iniz +6; Vel 6 m, volare 4,5 m (perfetta) in cotta di maglia; vel base sul terreno 9 m, volare 6 m (perfetta); CA 18 (+2 Des, +1 naturale, +5 cotta di maglia), contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +9; Att +9 in mischia (1d6+4/18-20, scmititarra) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+4/18-20, scmititarra) o +8/+3 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS *Cambiare taglia*, capacità magiche; QS scurovisione 18m, resistenza elementare, *spostamento planare*, resistenza al fuoco 10, telepatia 30 m; AL N; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +7.

For 16, Des 15, Cos 12, Int 14, Sag 15, Car 13.

**Abilità e Talenti:** Artigianato (2 qualsiasi) +11, Artista della Fuga +6, Ascoltare +11, Cavalcare +11, Concentrazione +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +6, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami), Valutare +8; Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

**Cambiare taglia (Mag):** 2 volte al giorno, può cambiare magicamente la taglia di una creatura, come gli incantesimi ingrandire persone o ridurre persone, eccetto che funziona anche sui janni. Temp (CD 13) nega. La CD del TS è basata sul Car. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno: *invisibilità* (solo su se stesso), *parlare con gli animali*. 12° liv dell'incantatore. 1 volta al giorno: *creare cibo e acqua* (7° liv dell'incantatore) e *transizione eterea* (12° liv dell'incantatore) per 1 ora. La CD dei TS è basata sul Car.

**Spostamento planare (Mag):** capacità che trasporta il genio e fino ad altre 6 creature, purché si stiano tutte tenendo per mano con il genio, in qualsiasi piano elementare, nel Piano Astrale o nel Piano Materiale. 13° liv dell'incantatore.

**Telepatia (Sop):** comunica con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio entro i 30 m.

**Resistenza elementare (Str):** può sopravvivere sui Piani Elementali di Acqua, Aria, Fuoco o Terra fino a 48 ore. Non riuscire a tornare sul Piano Materiale al termine di questo periodo di tempo infligge al janni 1 danno per ogni ora addizionale, fino a quando non muore o non torna sul Piano Materiale.

🦁 **Leone crudele:** Animale Grande; pag 14; GS 5; DV 8d8+24; pf (60); Iniz +2; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +6; Lotta +17; Att +13 in mischia (1d6+7, artiglio); Att comp +13/+13 in mischia (1d6+7, 2 artigli) e +7 in mischia (1d8+3, morso); Spazio/Portata 3m/1,5 m; AS Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d6+3; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +9, Rifl +8, Vol +7.

For 25, Des 15, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +2 (bonus di +6 in zone con erba alta o folto sottobosco), Osservare +7, Saltare +10; Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Corriere.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può effettuare un attacco per artigliare.

**Assaltare (Str):** se carica un avversario può compiere un attacco completo compresi due attacchi per artigliare.

**Artigliare (Str):** bonus di attacco +12 in mischia, 1d3+3 danni.

🦁 **Nixie (spirito):** Folletto Piccolo (Acquatico); pag 230; GS 1; DV 1d6; pf (3); Iniz +3; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11; Att base +0; Lotta -6; Att +4 in mischia (1d4-2/19-20, spada corta) o +4 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera); Att comp +4 in mischia (1d4-2/19-20, spada corta) o +4 a distanza (1d6/19-20, balestra leggera); Spazio/Portata 1,5m/1,5 m; AS *Charme su persone*; QS Anfibio, riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare, *respirare sott'acqua*, empatia selvatica; RI 16; AL N; TS Temp +0, Rifl +5, Vol +3.

For 7, Des 16, Cos 11, Int 12, Sag 13, Car 18.

**Abilità e Talenti:** Addestrare Animali +8, Artigianato (uno qualsiasi) +5, Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Cercare +3, Intrattenere (canto) +7, Nascondersi +7 (bonus di +5 sott'acqua), Nuotare +6 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +6, Percepire Intenzioni +5, Raggiare +8; Arma Accurata, Schivare.

**Charme su persone (Mag):** 3 volte al giorno. 4° liv dell'incantatore. Coloro che ne subiscono l'effetto devoo superare un TS su Vol (CD 15) o essere soggetti a *charme* per 24 ore. La CD del TS è basata sul Car.

**Anfibio (Str):** sebbene sia una creatura acquatica, può sopravvivere sulla terra ferma per un tempo indefinito.

**Respirare sott'acqua (Mag):** 1 volta al giorno. 12° liv dell'incantatore.

**Empatia selvatica (Str):** funziona come il privilegio di classe del druido, ma il nixie ha un bonus razziale di +6 alla prova.

🦁 **Orso polare:** Animale Grande; pag 277; GS 4; DV 8d8+32; pf (68); Iniz +1; Vel 12 m, nuotare 9 m; CA 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +6; Lotta +18; Att +13 in mischia (1d8+8, artiglio); Att comp +13 in mischia (1d8+8, 2 artigli) e +8 in mischia (2d6+4, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +3.

For 27, Des 13, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +5, Nascondersi -2 (bonus di +12 nelle zone innevate), Nuotare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +7; Corriere, Resistenza Fisica, Seguire Tracce.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con un artiglio. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario.

🦁 **Rinoceronte:** Animale Grande; pag 279; GS 4; DV 8d8+40; pf (76); Iniz +0; Vel 9 m; CA 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +18; Att +13 in mischia (2d6+12, corno); Att comp +13 in mischia (2d6+12, corno); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Carica poderosa; QS Visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +3.

For 26, Des 10, Cos 21, Int 3, Sag 13, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14, Osservare +3; Allerta, Attacco Naturale Migliorato (corno), Resistenza Fisica.

**Carica poderosa (Str):** infligge 4d6+24 danni quando carica.

🦁 **Satiro:** Folletto Medio; pag 215; GS 4; DV 5d6+5; pf (22); Iniz +1; Vel 12 m; CA 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d6, colpo di testa) o +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +2 in mischia (1d6, colpo di testa) e -3 in mischia (1d4/19-20, pugnale) o +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Flauto; QS Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +5.

For 10, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 13.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 recitazione), Conoscenze (natura) +9, Diplomazia +3, Intimidire +3, Intrattenere (strumenti a fiato) +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +15, Raggiare +9, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 in superficie); Allerta, Mobilità, Schivare.

**Flauto (Sop):** tutte le creature entro 18 m (tranne i satiri) devono superare un TS su Vol (CD 13), altrimenti subiscono gli effetti di *charme su persone*, *sonno* o *paura* (10° liv dell'incantatore). In mano ad altre creature, il flauto non ha alcun potere speciale. Se il TS ha successo la creatura è immune allo strumento per 24 ore. La CD del TS è basata sul Car.

🐍 **Serpente, strangolatore gigante:** Animale Enorme; pag 281; GS 5; DV 11d8+14; pf (63); Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 15 (-2 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +8; Lotta +23; Att +13 in mischia (1d8+10, morso); Att comp +13 in mischia (1d8+10, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Afferrare migliorato, stritolare 1d8+10; QS Olfatto acuto; AL CM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +4.

For 25, Des 17, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 2.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +9, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +16, Osservare +9, Scalare +17; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Resistenza Fisica, Robustezza.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

**Stritolare (Str):** dopo aver superato una prova di lotta contro creature di taglia Media o inferiore infligge 1d8+10 danni.

🐙 **Tojanida adulto:** Esterno Medio (Acqua, Extraplanare); pag 242; GS 5; DV 7d8+14; pf (45); Iniz +1; Vel 3 m, nuotare 27 m; CA 23 (+1 Des, +12 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 22; Att base +7; Lotta +10; Att +10 in mischia (2d8+3, morso); Att comp +10 in mischia (2d8+3, morso) e +5/+5 in mischia (1d6+1, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato, nuvola di inchiostro; QS Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10; AL N; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +6.

For 16, Des 13, Cos 15, Int 10, Sag 12, Car 9.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +11, Ascoltare +11, Cercare +14, Conoscenze (piani) +6, Diplomazia +1, Nascondersi +11, Nuotare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +15, Percepire Intenzioni +11, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +2 su altri Piani), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Schivare.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con l'artiglio o con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario. Sott'acqua può trascinare una vittima afferrata della sua stessa taglia o più piccola alla massima velocità (ma non può correre). Una tattica tra le preferite consiste di afferrare un unico avversario e poi indietreggiare, portando il malcapitato lontano dai suoi alleati.

**Nuvola di inchiostro (Str):** può emettere una nube a forma sferica composta di inchiostro nero con un raggio di 9 m, una volta al minuto come azione gratuita. Come *nube di nebbia* (liv dell'incantatore pari ai DV). Fuori dall'acqua l'inchiostro viene spruzzato come un getto lungo fino a 9 m. La creatura colpita deve effettuare un TS su Rifl (CD 15) o rimanere accecata per 1 round. La CD del TS è basata sulla Cos.

**Visione a 360° (Str):** consentita dalle diverse aperture nel guscio. Non può venir attaccato sul fianco.

## 6° Livello

🐙 **Balena, fanone:** Animale Mastodontico (Acquatico); pag 269; GS 6; DV 12d8+78; pf (132); Iniz +1; Vel nuotare 12 m; CA 16 (-4 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +33; Att +17 in mischia (1d8+18, colpo di coda); Att comp +17 in mischia (1d8+18, colpo di coda); Spazio/Portata 6m/4,5m; AS -; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +5.

For 35, Des 13, Cos 22, Int 3, Sag 12, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +15 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata), Nuotare +20 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +14 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata); Allerta, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza (2).

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 8 prima di rischiare di affogare.

**Vista cieca (Str):** può "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle creature, che gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 m. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e gli obbliga ad affidarsi alla sua capacità visiva, buona quanto quella umana.

🐘 **Elefante:** Animale Enorme; pag 273; GS 7; DV 11d8+55; pf (104); Iniz +0; Vel 12 m; CA 15 (-2 taglia, +7 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15; Att base +8; Lotta +26; Att +16 in mischia (2d6+15, zanne); Att comp +16 in mischia (2d8+10, schianto) e +11/+11 in mischia (2d6+5, 2 pestate), o +16 in mischia (2d6+15, zanne); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Travolgere 2d8+15; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +12, Rifl +7, Vol +6.

For 30, Des 10, Cos 21, Int 3, Sag 13, Car 7.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +12, Osservare +10; Abilità Focalizzata (Ascoltare), Allerta, Resistenza Fisica, Volontà di Ferro.

**Travolgere (Str):** Rifl (CD 25) dimezza. La CD del TS è basata sulla For.

🌊 **Elementale dell'acqua, Enorme:** Elementale Enorme (Acqua, Extraplanare); pag 89; GS 7; DV 16d8+80; pf (152); Iniz +4; Vel 9 m, nuotare 36 m; CA 21 (-2 taglia, +4 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 17; Att base +12; Lotta +27; Att +17 in mischia (2d10+7, schianto); Att comp +17/+17 in mischia (2d10+7, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +7.

For 24, Des 18, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 9,6 m, peso 9.000 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +11, Nuotare +15 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +12; Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di ferro.

**Padronanza dell'acqua (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Può facilmente sopraffare piccole imbarcazioni (1,5 m di lunghezza per DV) e bloccare vascelli più grandi (3 m di lunghezza per DV), e riduce a metà velocità navi più grandi (6 m di lunghezza per DV).

**Bagnare (Str):** il tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. È in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (liv dell'incantatore pari ai DV).

**Vortice (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un vortice, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il vortice è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 15 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraversa tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 25) o subire 2d8 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 25) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del vortice poggia sul fondale, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale dell'aria, Enorme:** Elementale Enorme (Aria, Extraplanare); pag 91; GS 7; DV 16d8+64; pf (136); Iniz +13; Vel volare 30 m (perfetta); CA 21 (-2 taglia, +9 Des, +4 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 12; Att base +12; Lotta +24; Att +19 in mischia (2d8+4, schianto); Att comp +19/+19 in mischia (2d8+4, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +9, Rifl +19, Vol +5.

For 18, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 9,6 m, peso 4 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +11, Osservare +12; Allerta, Arma Accurata, Attacco Rapido, Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un'elementale dell'aria.

**Turbine (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il turbine è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 15 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 22) o subire 2d8 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 22) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale del fuoco, Enorme:** Elementale Enorme (Extraplanare, Fuoco); pag 92; GS 7; DV 16d8+64; pf (136); Iniz +11; Vel 18 m; CA 19 (-2 taglia, +7 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12; Att base +12; Lotta +24; Att +17 in mischia (2d8+4 più 2d8 fuoco, schianto); Att comp +17/+17 in mischia (2d8+4 più 2d8 fuoco, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Bruciare; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +9, Rifl +17, Vol +7.

For 18, Des 25, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 9,6 m, peso 4 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +11, Osservare +12; Allerta, Arma Accurata, Attacco Rapido, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro.

**Bruciare (Str):** TS su Rifl (CD 22) o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del TS è basata sulla Cos.

Le creature che attaccano l'elementale con armi naturali o con attacchi senz'arma subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elementale, e prendono fuoco se non superano il TS.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale della terra, Enorme:** Elementale Enorme (Extraplanare, Terra); pag 92; GS 7; DV 16d8+80; pf (152); Iniz -1; Vel 9 m; CA 18 (-2 taglia, -1 Des, +11 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 18; Att base +12; Lotta +29; Att +19 in mischia (2d10+9, schianto); Att comp +19/+19 in mischia (2d10+9, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza della terra, spinta; QS Riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +15, Rifl +4, Vol +7.

For 29, Des 8, Cos 21, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 9,6 m, peso 24.000 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +10, Osservare +9; Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro.

**Padronanza della terra (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

**Spinta (Str):** può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Vengono applicati anche i modificatori indicati nella padronanza della terra alle prove di For contrapposte dell'elementale.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga un elementale della terra lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Girallon:** Bestia magica Grande; pag 121; GS 6; DV 7d10+20; pf (58); Iniz +3; Vel 12 m, scalare 12 m; CA 16 (-1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +17; Att +12 in mischia (1d4+6, artiglio); Att comp +12/+12/+12/+12 in mischia (1d4+6, 4 artigli) e +7 in mischia (1d8+3, morso); Spazio/Portata 3m/3m; AS Squartare 2d4+9; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +5.

For 22, Des 17, Cos 14, Int 3, Sag 12, Car 7.

*Abilità e Talenti:* Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +6, Scalare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza); Robustezza (2), Volontà di Ferro.

**Squartare (Str):** se colpisce con due o più attacchi con gli artigli si aggrappa al corpo dell'avversario e ne lacerà la carne, infliggendo automaticamente 2d4+12 danni extra.

🌀 **Megaraptor:** Animale Grande; pag 62; GS 6; DV 8d8+43; pf (79); Iniz +2; Vel 18 m; CA 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +15; Att +10 in mischia (2d6+5, speroni); Att comp +10 in mischia (2d6+5, speroni) e +5/+5 in mischia (1d4+2, 2 artigli anteriori) e +5 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Assaltare; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +4.

For 21, Des 15, Cos 21, Int 3, Sag 15, Car 10.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +12, Nascondersi +9, Osservare +12, Saltare +27, Sopravvivenza +12; Correre, Robustezza, Seguire Tracce.

**Assaltare (Str):** se carica un avversario può compiere un attacco completo.

✪ **Orso crudele:** Animale Grande; pag 15; GS 7; DV 12d8+51; pf (105); Iniz +1; Vel 12 m; CA 17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +23; Att +19 in mischia (2d4+10, artiglio); Att +19/+19 in mischia (2d4+10, 2 artigli) e +13 in mischia (2d8+5, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato; QS Olfatto acuto, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +12, Rifl +9, Vol +9.

For 31, Des 13, Cos 19, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +10, Nuotare +13, Osservare +7; Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Correre, Resistenza Fisica, Robustezza.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con un artiglio. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario.

✪ **Piovra gigante:** Animale Grande (Acquatico); pag 278; GS 8; DV 8d8+11; pf (47); Iniz +2; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 18 (-1 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +15; Att +10 in mischia (1d4+5, tentacolo); Att comp +10/+10/+10/+10/+10/+10/+10/+10/+10 in mischia (1d4+5, 8 tentacoli) e +5 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3m/3m (6m con tentacolo); AS Afferrare migliorato, stritolare; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, visione crepuscolare; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +3.

For 20, Des 15, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 3.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +12, Ascoltare +4, Nascondersi +12, Nuotare +13 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +6; Abilità Focalizzata (Nascondersi), Allerta, Robustezza.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario di qualsiasi taglia con un tentacolo. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

**Stritolare (Str):** dopo aver superato una prova di lotta infligge 2d8+6 danni.

**Nuvola di inchiostro (Str):** può emettere una nuvola di inchiostro nero alta e larga 6 m per altri 6 m di lunghezza, una volta al minuto come azione gratuita. Tale nuvola le fornisce un'occultamento totale. Le creature all'interno della nube subiscono gli effetti di un'oscurità totale.

**Propulsione (Str):** una volta per round può schizzare indietro come un'azione di round completo, alla velocità di 60 m. Deve muoversi in linea retta, ma non provoca attacchi di opportunità.

**Tentacoli:** un avversario può tentare di spezzare i tentacoli come se fossero armi. I tentacoli hanno 10 pf ciascuno. Se la piovra gigante sta utilizzando il tentacolo attaccato per afferrare un avversario, utilizzerà un altro tentacolo per compiere l'attacco di opportunità provocato dall'avversario che sta provando a spezzare. Recidere un tentacolo infligge 5 danni alla creatura, che se perde quattro dei suoi tentacoli di solito si ritira dal combattimento. La creatura si fa ricrescere gli arti recisi in 1d10+10 giorni.

✪ **Pixie (spirito):** Folletto Piccolo (Acquatico); pag 230; GS 4; DV 1d6; pf (3); Iniz +4; Vel 6 m, volare 18 m (buona); CA 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -6; Att +5 in mischia (1d4-2/19-20, spada corta) o +5 a distanza (1d6-2/x3, arco lungo); Att comp +5 in mischia (1d4-2/19-20, spada corta) o +5 a distanza (1d6-2/x3, arco lungo); Spazio/Portata 1,5m/1,5 m; AS capacità magiche, frecce speciali; QS Riduzione del danno 10/ferro freddo, invisibilità superiore, visione crepuscolare; RI 15; AL NB; TS Temp +0, Rifl +6, Vol +4.

For 7, Des 18, Cos 11, Int 16, Sag 15, Car 16.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +8, Ascoltare +8, Cavalcare +8, Cercare +9, Concentrazione +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Raggiare +7; Arma Accurata, Schivare.

**Invisibilità superiore (Sop):** rimane invisibile anche quando attacca. Questa capacità è costante, ma può sopprimerla o ripristinarla come azione gratuita.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno: *confusione inferiore* (CD 14), *dissolvi magie*, *immagine permanente* (CD 19); solo elemento visivi e uditivi), *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del male*, *individuazione dei pensieri* (CD 15), *intralciare* (CD 15), *luci danzanti*, *metamorfosi* (solo su se stesso). 8° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

✪ **Salamandra comune:** Esterno Media (Extraplanare, Fuoco); pag 214; GS 6; DV 9d8+18; pf (58); Iniz +1; Vel 6 m; CA 18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +11; Att +11 in mischia (1d8+3/x3 più 1d6 da fuoco, lancia); Att comp +11 in mischia (1d8+3/x3 più 1d6 da fuoco, lancia) e +9 in mischia (2d6+1 più 1d6 da fuoco, colpo di coda); Spazio/Portata 1,5m/1,5m (3m con la coda); AS Afferrare migliorato, calore, stritolare 2d6+1 più 1d6 da fuoco; QS Scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/magia, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL NM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +8.

For 14, Des 13, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 13.

**Abilità e Talenti:** Artigianato (metallurgia) +19, Ascoltare +8, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cercare +12, Diplomazia +3, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +18, Raggiare +11; Allerta, Attacco Poderoso, Multiattacco.

**Calore (Str):** il solo contatto infligge 1d6 danni da fuoco. Anche le sue armi metalliche conducono questo calore.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario fino a una categoria di taglia più grande con il suo attacco con il colpo di coda. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

**Stritolare (Str):** dopo aver superato una prova di lotta infligge 2d6+1 danni più 1d6 danni da fuoco.

✪ **Xorn comune:** Esterno Medio (Extraplanare, Terra); pag 260; GS 6; DV 7d8+17; pf (48); Iniz +0; Vel 6 m, scavare 6 m; CA 24 (+14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 24; Att base +8; Lotta +8; Att +10 in mischia (4d6+3, morso); Att +10 in mischia (4d6+3, morso) e +8/+8/+8 in mischia (1d4+1, 3 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS -; QS Visione a 360°, scorrere sulla terra, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica 18 m; AL N; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +5.

For 17, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +10, Cercare +10, Conoscenze (dungeon) +10, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +10, Sopravvivenza +10 (bonus di +2 seguendo tracce o sotterranei); Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Robustezza.

**Visione a 360° (Str):** consentita dagli occhi posti in modo simmetrico attorno alla testa. Non può venir attaccato sul fianco.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga uno xorn lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

## 7° Livello

🦋 **Balena, capodoglio:** Animale Mastodontico (Acquatico); pag 269; GS 7; DV 12d8+87; pf (141); Iniz +1; Vel nuotare 12 m; CA 16 (-4 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +33; Att +17 in mischia (4d6+12, morso); Att comp +17 in mischia (4d6+12, morso) e +12 in mischia (1d8+6, colpo di coda); Spazio/Portata 6m/4,5m; AS -; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +6.

For 35, Des 13, Cos 24, Int 3, Sag 14, Car 6.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +15 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata), Nuotare +20 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +14 (penalità di -4 qualora vista cieca venga negata); Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza.

**Trattenere il fiato (Str):** per un numero di round pari a Cos x 8 prima di rischiare di affogare.

**Vista cieca (Str):** può "vedere" emettendo suoni ad alta frequenza, non percepibili dalla maggior parte delle creature, che gli consente di localizzare oggetti e creature entro 36 m. Un incantesimo *silenzio* nega questa capacità e gli obbliga ad affidarsi alla sua capacità visiva, buona quanto quella umana.

🦋 **Cacciatore invisibile:** Elementale Grande (Aria, Extraplanare); pag 35; GS 7; DV 8d8+16; pf (52); Iniz +8; Vel 9 m, volare 9 m (perfetta); CA 17 (-1 taglia, +4 Des, +4 naturale); Att base +6; Lotta +14; Att +10 in mischia (2d6+4, schianto); Att comp +10/+10 in mischia (2d6+4, 2 schianti); Spazio/Portata 3m/3m; QS Scurovisione 18 m, tratti degli elementali, invisibilità naturale, seguire tracce migliorato; AL N; TS Temp +4, Rifl +10, Vol +4.

For 18, Des 19, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 11.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +13, Cercare +13, Muoversi Silenziosamente +15, Osservare +13, Sopravvivenza +2 (bonus di +2 se segue tracce); Arma Focalizzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento.

**Invisibilità naturale (Sop):** capacità sempre attiva, anche quando attacca, non soggetta a *epurare invisibilità*.

**Seguire tracce migliorato (Str):** segue perfettamente le tracce e effettua prove di Osservare, invece di Sopravvivenza.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🦋 **Djinni (Genio):** Esterno Grande (Aria, Extraplanare); pag 111; GS 5; DV 7d8+14; pf (45); Iniz +8; Vel 6 m, volare 18 m (perfetta); CA 16 (-1 taglia, +4 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +7; Lotta +15; Att +10 in mischia (1d8+4, schianto); Att +10/+10 in mischia (1d8+4, 2 schianti); Spazio/Portata 3m/3m; AS Capacità magiche, padronanza dell'aria, turbine; QS Scurovisione 18 m, *spostamento planare*, telepatia 30 m, immunità all'acido; AL CB; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +7.

For 18, Des 19, Cos 14, Int 14, Sag 15, Car 15.

**Abilità e Talenti:** Artigianato (1 qualsiasi) +12, Artista della Fuga +14, Ascoltare +12, Concentrazione +12, Conoscenze (1 qualsiasi) +12, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +14, Osservare +12, Percepire Intenzioni +12, Sapienza Magica +12, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami), Valutare +12; Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Schivare.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro il djinni.

**Capacità magiche:** a volontà: *invisibilità*, (solo su se stesso); 1 volta al giorno: *creare cibo e acqua*, *creare vino* (come *creare acqua*, ma con il vino), *creazione maggiore* (la materia vegetale creata è permanente), *immagine persistente* (CD 17) e *camminare nel vento*. Come incantesimi lanciati da uno stregone di 20° liv (CD 12 + liv dell'incantesimo), *forma gassosa* (per 1 ora di tempo). 20° liv dell'incantatore. La CD dei TS è basata sul Car.

**Turbine (Sop):** 1 volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 7 round di seguito. Il turbine è largo 1,5 m alla base e fino a 9 m in cima, raggiungendo un'altezza max di 15 m (minimo 3 m). Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraversa tale spazio. Un djinni in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 20) o subire 3d6 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 20) o essere risucchiata e subire automaticamente 1d8 danni per round. La CD del TS è basata sulla For e include un bonus razziale di +3.

Le creature volanti catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. Il djinni può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Spostamento planare (Mag):** capacità che trasporta il genio e fino ad altre 6 creature, purché si stiano tutte tenendo per mano con il genio, in qualsiasi piano elementale, nel Piano Astrale o nel Piano Materiale. 13° liv dell'incantatore.

**Telepatia (Sop):** comunica con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio entro i 30 m.

🦋 **Elementale dell'acqua, Maggiore:** Elementale Enorme (Acqua, Extraplanare); pag 89; GS 9; DV 21d8+105; pf (199); Iniz +5; Vel 9 m, nuotare 36 m; CA 22 (-2 taglia, +5 Des, +9 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +15; Lotta +31; Att +21 in mischia (2d10+8, schianto); Att comp +21/+21 in mischia (2d10+8, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +17, Rifl +14, Vol +9.

For 26, Des 20, Cos 21, Int 8, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 10,8 m, peso 10.500 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14, Nuotare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +14; Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di ferro.

**Padronanza dell'acqua (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Può facilmente sopraffare piccole imbarcazioni (1,5 m di lunghezza per DV) e bloccare vascelli più grandi (3 m di lunghezza per DV), e riduce a metà velocità navi più grandi (6 m di lunghezza per DV).

**Bagnare (Str):** il tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. È in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (liv dell'incantatore pari ai DV).

**Vortice (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un vortice, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il vortice è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 18 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraversa tale spazio. Un elementare in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 28) o subire 2d8 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 28) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del vortice poggia sul fondale, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌀 **Elementale dell'aria, Maggiore:** Elementale Enorme (Aria, Extraplanare); pag 91; GS 9; DV 21d8+84; pf (178); Iniz +14; Vel volare 30 m (perfetta); CA 26 (-2 taglia, +10 Des, +8 naturale), contatto 18, colto alla sprovvisa 16; Att base +15; Lotta +28; Att +23 in mischia (2d8+5, schianto); Att comp +23/+23 in mischia (2d8+5, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +11, Rifl +22, Vol +9.

For 20, Des 31, Cos 18, Int 8, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 10,8 m, peso 5 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14, Osservare +14; Allerta, Arma Accurata, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un'elementale dell'aria.

**Turbine (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il turbine è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 18 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementale in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 25) o subire 2d8 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 25) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🔥 **Elementale del fuoco, Maggiore:** Elementale Enorme (Extraplanare, Fuoco); pag 92; GS 9; DV 21d8+84; pf (178); Iniz +12; Vel 18 m; CA 24 (-2 taglia, +8 Des, +8 naturale), contatto 16, colto alla sprovvisa 16; Att base +15; Lotta +28; Att +22 in mischia (2d8+5 più 2d8 fuoco, schianto); Att comp +22/+22 in mischia (2d8+5 più 2d8 fuoco, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Bruciare; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +11, Rifl +20, Vol +9.

For 20, Des 27, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 10,8 m, peso 5 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14, Osservare +14; Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Volontà di Ferro.

**Bruciare (Str):** TS su Rifl (CD 24) o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del TS è basata sulla Cos.

Le creature che attaccano l'elementale con armi naturali o con attacchi senz'arma subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elementale, e prendono fuoco se non superano il TS.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌋 **Elementale della terra, Maggiore:** Elementale Enorme (Extraplanare, Terra); pag 92; GS 9; DV 21d8+105; pf (199); Iniz -1; Vel 9 m; CA 20 (-2 taglia, -1 Des, +13 naturale), contatto 7, colto alla sprovvisa 20; Att base +15; Lotta +33; Att +23 in mischia (2d10+10, schianto); Att comp +23/+23 in mischia (2d10+10, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza della terra, spinta; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +17, Rifl +6, Vol +9.

For 31, Des 8, Cos 21, Int 8, Sag 11, Car 11.

**Dimensioni:** Altezza 10,8 m, peso 27.000 kg.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +14, Osservare +14; Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro.

**Padronanza della terra (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

**Spinta (Str):** può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Vengono applicati anche i modificatori indicati nella padronanza della terra alle prove di For contrapposte dell'elementale.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga un elementale della terra lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

⚡ **Falcofreccia anziano:** Esterno Grande (Aria, Extraplanare); pag 99; GS 8; DV 15d8+45; pf (112); Iniz +5; Vel volare 18 m (perfetta); CA 22 (-1 taglia, +5 Des, +8 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 17; Att base +15; Lotta +25; Att +19 contatto a distanza (2d8, raggio di elettricità) o +21 in mischia (2d6+9, morso); Att comp +19 contatto a distanza (2d8, raggio di elettricità) o +21 in mischia (2d6+9, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Raggio di elettricità; QS Scurovisione 18 m, immunità all'acido, all'elettricità e al veleno, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10; AL N; TS Temp +12, Rifl +14, Vol +10.

For 22, Des 21, Cos 16, Int 10, Sag 13, Car 13.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +23, Ascoltare +21, Cercare +18, Conoscenze (piani) +18, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +23, Osservare +21, Percepire Intenzioni +19, Sopravvivenza +19 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +2 se nel Piano dell'Aria), Utilizzare Corde +5 (+7 con legami); Allerta, Arma Accurata, Attacco in Volo, Arma Focalizzata (morso), Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento, Schivare.

**Raggio di elettricità (Sop):** 1 volta per round può rilasciare un raggio di elettricità con una gittata di 15 m.



☛ **Xorn anziano:** Esterno Grande (Extraplanare, Terra); pag 260; GS 8; DV 15d8+63; pf (130); Iniz +0; Vel 6 m, scavare 6 m; CA 25 (-1 taglia, +16 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 25; Att base +14; Lotta +20; Att +21 in mischia (4d8+7, morso); Att +21 in mischia (4d8+7, morso) e +19/+19/+19 in mischia (1d6+3, 3 artigli); Spazio/Portata 3m/3m; AS -; QS Visione a 360°, scorrere sulla terra, riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo e al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica 18 m; AL N; TS Temp +13, Rifl +9, Vol +9.

For 25, Des 10, Cos 19, Int 10, Sag 11, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +18, Cercare +22, Conoscenze (dungeon) +18, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Osservare +22, Sopravvivenza +18 (bonus di +2 seguendo tracce o sotterranei); Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco, Robustezza, Spingere Migliorato.

**Visione a 360° (Str):** consentita dagli occhi posti in modo simmetrico attorno alla testa. Non può venir attaccato sul fianco.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga uno xorn lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

## 8° Livello

☛ **Roc:** Animale Mastodontico; pag 210; GS 9; DV 18d8+126; pf (207); Iniz +2; Vel 6 m, volare 24 (buona); CA 17 (-4 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 15; Att base +13; Lotta +37; Att +21 in mischia (2d6+12, sperone); Att +21/+21 in mischia (2d6+12, 2 speroni) e +19 in mischia (2d8+6, morso); Spazio/Portata 6m/4,5m; AS -; QS Visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +18, Rifl +13, Vol +9.

For 34, Des 15, Cos 24, Int 3, Sag 13, Car 11.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +10, Nascondersi -3, Osservare +14; Allerta, Attacco Poderoso, Ghermire, Multiattacco, Virare, Volontà di Ferro.

☛ **Salamandra nobile:** Esterno Grande (Extraplanare, Fuoco); pag 214; GS 10; DV 15d8+45; pf (112); Iniz +1; Vel 6 m; CA 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +15; Lotta +25; Att +23 in mischia (1d8+9/x3 più 1d8 da fuoco, *lancia lunga*+3); Att comp +23 in mischia (1d8+9/x3 più 1d8 da fuoco, *lancia lunga*+3) e +18 in mischia (2d8+3 più 1d8 da fuoco, colpo di coda); Spazio/Portata 3m/3m (6m con la coda o *lancia lunga*); AS Afferrare migliorato, calore, stritolare 2d8+3 più 1d8 da fuoco, capacità magiche; QS Scurovisione 18 m, riduzione del danno 15/magia, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL NM; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +11.

For 22, Des 13, Cos 16, Int 16, Sag 15, Car 15.

**Abilità e Talenti:** Artigianato (metallurgia) +25, Ascoltare +13, Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +15, Osservare +13, Raggiare +19; Abilità Focalizzata (Artigianato [metallurgia]), Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Multiattacco.

**Calore (Str):** il solo contatto infligge 1d8 danni da fuoco. Anche le sue armi metalliche conducono questo calore.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario fino a una categoria di taglia più grande con il suo attacco con il colpo di coda. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare.

**Stritolare (Str):** dopo aver superato una prova di lotta infligge 2d8+3 danni più 1d8 danni da fuoco. Può stritolare più creature simultaneamente, purchè siano tutte almeno di due categorie di taglia inferiori rispetto a lei.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno: *mani brucianti* (CD 13), *muro di fuoco* (CD 16), *palla di fuoco* (CD 15), *sfera infuocata* (CD 14); 1 volta al giorno: *dissovi magie*, *evoca mostri VII* (elementale del fuoco Enorme). 15° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

☛ **Squalo crudele:** Animale Enorme (Acquatico); pag 9; GS 11; DV 18d8+66; pf (147); Iniz +2; Vel Nuotare 18 m; CA 17 (-2 taglia, +2 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15; Att base +13; Lotta +27; Att +18 in mischia (2d8+9, morso); Att comp +18 in mischia (2d8+9, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Afferrare migliorato, inghiottire; QS Olfatto fine; AL NM; TS Temp +14, Rifl +13, Vol +12.

For 23, Des 15, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 10.

**Abilità e Talenti:** Ascoltare +12, Nuotare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +11; Arma Focalizzata (morso), Attacco Naturale Migliorato (morso), Robustezza (4).

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire un avversario di taglia Grande o inferiore con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e nel round successivo può inghiottire l'avversario.

**Inghiottire (Str):** con una prova di lotta effettuata con successo. La creatura inghiottita subisce 1d8+4 danni contudenti più 1d8+4 danni da acido ogni round per i succhi digestivi. Può aprirsi una via di fuga con un'arma tagliente o perforante leggera che infligga 25 danni allo stomaco (CD 13). All'uscita della creatura, una contrazione muscolare richiude lo squarcio; un altro creatura inghiottita dovrà aprirsi la strada da sé. Lo stomaco di un tirannosauro di taglia Enorme può contenere 2 avversari Grandi, 8 Medi o Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o 512 Piccolissimi.

**Olfatto fine (Str):** riesce a percepire la presenza di altre creature grazie al suo olfatto acuto in un raggio di 54 m e individuare il sangue in acqua nel raggio di 1,5 km.

☛ **Tojanida anziano:** Esterno Grande (Acqua, Extraplanare); pag 242; GS 9; DV 15d8+60; pf (127); Iniz +1; Vel 3 m, nuotare 27 m; CA 24 (-1 taglia, +1 Des, +14 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 23; Att base +15; Lotta +25; Att +20 in mischia (4d6+6, morso); Att comp +20 in mischia (4d6+6, morso) e +15/+15 in mischia (1d8+3, 2 artigli); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato, nuvola di inchiostro; QS Visione a 360°, scurovisione 18 m, immunità all'acido e al freddo, resistenza all'elettricità 10 e al fuoco 10; AL N; TS Temp +13, Rifl +10, Vol +10.

For 22, Des 13, Cos 19, Int 10, Sag 12, Car 9.

**Abilità e Talenti:** Artista della Fuga +19, Ascoltare +21, Cercare +22, Conoscenze (piani) +18, Intimidire +17, Nascondersi +15, Nuotare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +25, Percepire Intenzioni +17, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +2 su altri Piani), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Schivare, Spezzare Migliorato.

**Afferrare migliorato (Str):** per usare questa capacità deve colpire con l'artiglio o con il morso. Può poi cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario. Sott'acqua può trascinare una vittima afferrata della sua stessa taglia o più piccola alla massima velocità (ma non può correre). Una tattica tra le preferite consiste di afferrare un unico avversario e poi indietreggiare, portando il malcapitato lontano dai suoi alleati.

**Nuvola di inchiostro (Str):** può emettere una nube a forma sferica composta di inchiostro nero con un raggio di 9 m, una volta al minuto come azione gratuita. Come *nube di nebbia* (liv dell'incantatore pari ai DV). Fuori dall'acqua l'inchiostro viene spruzzato come un getto lungo fino a 9 m. La creatura colpita deve effettuare un TS su Rifl (CD 21) o rimanere accecata per 1 round. La CD del TS è basata sulla Cos.

**Visione a 360° (Str):** consentita dalle diverse aperture nel guscio. Non può venir attaccato sul fianco.

## 9° Livello

🔥 **Elementale dell'acqua, Anziano:** Elementale Enorme (Acqua, Extraplanare); pag 89; GS 11; DV 24d8+120; pf (228); Iniz +6; Vel 9 m, nuotare 36 m; CA 23 (-2 taglia, +6 Des, +9 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17; Att base +18; Lotta +35; Att +25 in mischia (2d10+9/19-20, schianto); Att comp +25/+25 in mischia (2d10+9/19-20, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza dell'acqua, bagnare, vortice; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +19, Rifl +16, Vol +10.

For 28, Des 22, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 12 m, peso 12.000 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +29, Nuotare +17 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +29; Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato, Incalzare, Incalzare Potenziato, Riflessi Fulminei, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di ferro.

**Padronanza dell'acqua (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano l'acqua. Se l'avversario o l'elementale sono sulla terra ferma, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Può facilmente sovrapporre piccole imbarcazioni (1,5 m di lunghezza per DV) e bloccare vascelli più grandi (3 m di lunghezza per DV), e riduce a metà velocità navi più grandi (6 m di lunghezza per DV).

**Bagnare (Str):** il tocco spegne torce, fuochi da campo, lanterne esposte e altre fiamme libere non magiche che siano di taglia Grande o inferiore. È in grado di dissolvere fuochi magici col tocco come un *dissolvi magie* (liv dell'incantatore pari ai DV).

**Vortice (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un vortice, purché sia sott'acqua, e mantenere questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il vortice è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 18 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementare in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 31) o subire 2d8 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 31) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del vortice poggia sul fondale, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del vortice. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🔥 **Elementale dell'aria, Anziano:** Elementale Enorme (Aria, Extraplanare); pag 91; GS 11; DV 24d8+96; pf (204); Iniz +15; Vel volare 30 m (perfetta); CA 27 (-2 taglia, +11 Des, +8 naturale), contatto 19, colto alla sprovvista 16; Att base +18; Lotta +32; Att +27 in mischia (2d8+6, schianto); Att comp +27/+27 in mischia (2d8+6, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza dell'aria, turbine; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +12, Rifl +25, Vol +10.

For 22, Des 33, Cos 18, Int 10, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 12 m, peso 6 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +29, Osservare +29; Allerta, Arma Accurata, Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Attacco in Volo, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Volontà di Ferro.

**Padronanza dell'aria (Str):** le creature volanti subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni contro un'elementale dell'aria.

**Turbine (Sop):** una volta ogni 10 minuti può trasformarsi in un turbine e rimanere in questa forma fino a 1 round per ogni 2 DV. Il turbine è largo 1,5 m alla base, fino a 9 m alla sommità ed è alto 18 m. Non provoca attacchi di opportunità se si muove mentre si trova in forma di vortice, anche se entra nello spazio occupato da un'altra creatura o attraverso tale spazio. Un elementare in forma di vortice non può compiere attacchi con lo schianto e non minaccia le aree intorno a sé.

Una creatura che entra in contatto col il vortice deve effettuare un TS su Rifl (CD 28) o subire 2d8 danni. Deve superare anche un secondo TS su Rifl (CD 28) o essere risucchiata e subire automaticamente tali danni. La CD del TS è basata sulla For.

Le creature catturate possono tentare un TS ogni round per fuggire (subiscono i danni anche nel caso in cui il tiro ha successo). Le creature intrappolate non possono muoversi, devono effettuare una prova di Conc (CD 10 + liv dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo, subiscono una penalità di -4 alla Des e una penalità di -2 ai tiri per colpire. L'elementale può espellere le creature quando vuole, depositandole nel posto in cui si trova in quel momento.

Se la base del turbine poggia sul suolo, crea una nube vorticante di detriti, con diametro pari a metà dell'altezza del turbine. La nube impedisce tutti i tipi di visione, compresa la scurovisione, oltre 1,5 m. Le creature a 1,5 m di distanza hanno occultamento, e quelle più lontane hanno occultamento totale. Coloro che sono all'interno della nube devono superare una prova di Conc (CD 15 + liv dell'incantesimo) per poter lanciare un incantesimo.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🔥 **Elementale del fuoco, Anziano:** Elementale Enorme (Extraplanare, Fuoco); pag 92; GS 9; DV 24d8+96; pf (204); Iniz +13; Vel 18 m; CA 25 (-2 taglia, +9 Des, +8 naturale), contatto 17, colto alla sprovvista 16; Att base +18; Lotta +32; Att +26 in mischia (2d8+6 più 2d8 fuoco, schianto); Att comp +26/+26 in mischia (2d8+6 più 2d8 fuoco, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Bruciare; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +14, Rifl +23, Vol +10.

For 22, Des 29, Cos 18, Int 6, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 12 m, peso 6 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +28, Osservare +29; Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (schianto), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tempra Possente, Volontà di Ferro.

**Bruciare (Str):** TS su Rifl (CD 26) o prendere fuoco. Le fiamme divampano per 1d4 round. Una creatura infiammata può usare un'azione di movimento per spegnere le fiamme. La CD del TS è basata sulla Cos.

Le creature che attaccano l'elementale con armi naturali o con attacchi senz'arma subiscono i danni da fuoco come se fossero state colpite dagli attacchi dell'elementale, e prendono fuoco se non superano il TS.

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌿 **Elementale della terra, Anziano:** Elementale Enorme (Extraplanare, Terra); pag 92; GS 11; DV 24d8+120; pf (228); Iniz -1; Vel 9 m; CA 22 (-2 taglia, -1 Des, +15 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 22; Att base +18; Lotta +37; Att +27 in mischia (2d10+11/19-20, schianto); Att comp +27/+27 in mischia (2d10+10/19-20, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5m/4,5m; AS Padronanza della terra, spinta; QS Riduzione del danno 10/-, scurovisione 18 m, scorrere sulla terra, tratti degli elementali; AL N; TS Temp +19, Rifl +7, Vol +10.

For 33, Des 8, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 11.

*Dimensioni:* Altezza 10,8 m, peso 27.000 kg.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +29, Osservare +29; Allerta, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Critico Migliorato (schianto), Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro.

**Padronanza della terra (Str):** ottiene un bonus di +1 al tiro per colpire e ai danni se sia lui che l'avversario toccano il terreno. Se l'avversario sta volando o se sta nuotando, l'elementale subisce una penalità di -4 al tiro per colpire e ai danni (modificatori non inclusi nelle statistiche).

**Spinta (Str):** può cominciare una manovra di spinta senza provocare un attacco di opportunità. Vengono applicati anche i modificatori indicati nella padronanza della terra alle prove di For contrapposte dell'elementale.

**Scorrere sulla terra (Str):** può scorrere attraverso pietra, terriccio o qualsiasi altro tipo di terra, tranne il metallo, con la stessa facilità con cui un pesce nuota nell'acqua. Scavando non lascia tunnel o buchi, e non produce rumori o altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area che contenga un elementare della terra lo scaglia indietro di 9 m, stordendolo per 1 round, a meno che non effettui con successo un TS su Temp (CD 15).

**Tratti degli elementali:** Immunità al veleno, effetti di sonno, paralisi e stordimento. Non è soggetto oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

🌿 **Grig** (spirittello): Folletto Minuscolo; pag 230; GS 1; DV 1/2 d6+1; pf (2); Iniz +4; Vel 6 m, volare 12 m (scarsa); CA 18 (+2 taglia, +4 Des, +2 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 16; Att base +0; Lotta -11; Att +6 in mischia (1d3-3/19-20, spada corta) o +6 a distanza (1d4-3/x3, arco lungo); Att comp +6 in mischia (1d3-3/19-20, spada corta) o +6 a distanza (1d4-3/x3, arco lungo); Spazio/Portata 75cm/0cm; AS Capacità magiche, violino; QS Riduzione del danno 5/ferro freddo, visione crepuscolare; RI 17; AL NB; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +3.

For 5, Des 18, Cos 13, Int 10, Sag 13, Car 14.

*Abilità e Talenti:* Artigianato (uno qualsiasi), Artista della Fuga +8, Ascoltare +3, Cercare +2, Intrattener (strumenti a corda) +6, Muoversi Silenziosamente +8 (bonus di +5 in ambiente boschivo), Nascondersi +16, Osservare +3, Saltare +3; Arma Accurata, Schivare.

**Capacità magiche:** 3 volte al giorno: *camuffare se stesso*, *intralciare* (CD 13), *invisibilità* (solo su se stesso), *pirotecnica* (CD 14), *ventriloquo* (CD 13). 9° liv dell'incantatore. La CD dei TS sono basate sul Car.

**Violino (Sop):** tutte le creature (eccetto gli spiritelli) in un raggio di 9 m, devono effettuare con successo un TS su Vol (CD 12) o essere soggetti a *danza irresistibile di Otto* fintantoché la musica continua. La CD del TS è basata sul Car.

🌿 **Pixie** (spirittello): Folletto Piccolo (Acquatico); pag 230; GS 4; DV 1d6; pf (3); Iniz +4; Vel 6 m, volare 18 m (buona); CA 16 (+1 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -6; Att +5 in mischia (1d4-2/19-20, spada corta) o +5 a distanza (1d6-2/x3, arco lungo); Att comp +5 in mischia (1d4-2/19-20, spada corta) o +5 a distanza (1d6-2/x3, arco lungo); Spazio/Portata 1,5m/1,5 m; AS capacità magiche, frecce speciali; QS Riduzione del danno 10/ferro freddo, invisibilità superiore, visione crepuscolare; RI 15; AL NB; TS Temp +0, Rifl +6, Vol +4.

For 7, Des 18, Cos 11, Int 16, Sag 15, Car 16.

*Abilità e Talenti:* Artista della Fuga +8, Ascoltare +8, Cavalcare +8, Cercare +9, Concentrazione +4, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Raggiare +7; Arma Accurata, Schivare.

**Invisibilità superiore (Sop):** rimane invisibile anche quando attacca. Questa capacità è costante, ma può sopprimerla o ripristinarla come azione gratuita.

**Capacità magiche:** 1 volta al giorno: *confusione inferiore* (CD 14), *dissolvi magie*, *immagine permanente* (CD 19; solo elementale visivi e uditivi), *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del male*, *individuazione dei pensieri* (CD 15), *intralciare* (CD 15), *luci danzanti*, *metamorfofi* (solo su se stesso). 8° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Un pixie su dieci può usare *danza irresistibile di Otto* (8° liv dell'incantatore) 1 volta al giorno.

**Frecce speciali (Str):** possono cancellare la memoria o far addormentare una creatura.

**Perdita di memoria:** un avversario colpito da questa freccia deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 15) o perdere completamente la memoria. La CD del TS è basata sul Car e include un bonus razziale di +2. Il soggetto conserva le abilità, i linguaggi e le caratteristiche di classe, ma dimentica ogni altra cosa finché non riceve un incantesimo *guarigione* o la sua memoria non viene ripristinata con *desiderio limitato*, *desiderio o miracolo*.

**Sonno:** ogni nemico colpito da questa freccia, indipendentemente dai DV, deve effettuare con successo un TS su Temp (CD 15) o essere soggetto all'incantesimo *sonno*. La CD del TS è basata sul Car e include un bonus razziale di +2.

🌿 **Unicorno corsiere celestiale:** Bestia magica Grande; pag 249; GS 13; DV 8d10+75; pf (155); Iniz +4; Vel 18 m; CA 24 (-1 taglia, +4 Des, +6 naturale, *bracciali dell'armatura*+5), contatto 13, colto alla sprovvista 20; Att base +13; Lotta +24; Att +22 in mischia (1d8+10, corno); Att +22 in mischia (1d8+10, corno) e +14/+14 in mischia (1d4+3, 2 zoccoli); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Scacciare non morti 13 volte al giorno, punire il male, incantesimi; QS Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immunità al veleno, allo charme a alla compulsione, visione crepuscolare, cerchio magico contro il male, resistenza all'acido 10 e all'elettricità 10, olfatto acuto, capacità magiche, empatia selvatica; RI 20; AL CB; TS Temp +16, Rifl +12, Vol +15.

For 24, Des 18, Cos 20, Int 13, Sag 27, Car 22.

*Abilità e Talenti:* Ascoltare +15, Concentrazione +11, Conoscenze (natura) +9, Conoscenze (religioni) +8, Muoversi Silenziosamente +12, Osservare +15, Sapienza Magica +5, Sopravvivenza +15 (bonus di +2 in superficie; bonus di +3 entro i confini della sua foresta); Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Allerta, Correre, Incantesimi in Combattimento, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato.

**Punire il male (Sop):** una volta al giorno può effettuare un normale attacco in mischia che infligge danni extra pari ai propri DV (max +20) contro un avversario malvagio.

**Cerchio magico contro il male (Sop):** l'unicorno non può farlo cessare di sua volontà.

**Capacità magiche:** a volontà, come azione gratuita: *individuazione del male*. 1 volta al giorno: *teletrasporto superiore* (entro i confini della sua foresta). 3 volte al giorno: *cura ferite leggere*; 1 volta al giorno: *cura ferite moderate* (5° liv dell'incantatore), toccando una creatura con il suo corno. 1 volta al giorno: *neutralizza veleno* (CD 20, 8° liv dell'incantatore), toccando una creatura con il suo corno. Le CD dei TS sono basate sul Car.

**Empatia selvatica (Str):** funziona come il privilegio di classe del druido, ma l'unicorno ha un bonus razziale di +6 alla prova.

**Incantesimi** (6/7/6/5/4; CD del TS 18 + liv dell'incantesimo): 0 – *individuazione del magico*, *individuazione del veleno* (2), *luce*, *virtù* (2); 1° - *benedizione* (2), *calmare animali\**, *foschia occultante*, *rimuovi paura*, *santuario*, *scudo della fede*; 2° - *aiuto\** (2), *animale messaggero*, *rimuovi paralisi*, *ristorare inferiore*, *scudo su altri*; 3° - *luce incandescente* (2), *preghiera*, *protezione dall'energia*, *rimuovi maledizione*; 4° - *camminare nell'aria*, *potere divino*, *punizione sacra\**, *ristorare*.

\*Incantesimi di dominio. **Domini:** Animale (può lanciare *parlare con gli animali* 1 volta al giorno), Bene (lancia gli incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1).