

STATISTICHE dei MOSTRI EVOCATI

1° Livello		4° Livello		7° Livello	
Cane celestiale	LB	Aquila gigante celestiale	CB	Avoral (guardinal)	NB
Corvo immondo	LM	Arconte lanterna	LB	Babau (demone)	CM
Falco immondo	CM	Leone celestiale	CB	Balena, fanone celestiale	NB
Focena celestiale	NB	Lupo crudele immondo	LM	Cacciatore invisibile	N
Gufo celestiale	LB	Mantide religiosa gigante immonda	NM	Diavolo d'ossa [Osyluth]	LM
Millepiedi mostruoso immondo Medio	NM	Mephit dell'acqua	N	Djinni (genio)	CB
Piovra immonda	CM	Mephit dell'aria	N	Elefante celestiale	LB
Ragno mostruoso immondo Piccolo	CM	Mephit del fuoco	N	Elementale dell'acqua, Enorme	N
Scarabeo di fuoco gigante celestiale	NB	Mephit del ghiaccio	N	Elementale dell'aria, Enorme	N
Scimmia celestiale	CB	Mephit del magma	N	Elementale del fuoco, Enorme	N
Scorpione mostruoso immondo Piccolo	NM	Mephit della melma	N	Elementale della terra, Enorme	N
Serpente immondo, vipera Piccola	CM	Mephit della polvere	N	Girallon immondo	CM
Tasso celestiale	CB	Mephit della sale	N	Megaraptor immondo	CM
Topo crudele immondo	LM	Mephit della terra	N	Piovra gigante immonda	CM
		Mephit del vapore	N	Scorpione mostruoso immondo Enorme	NM
		Ragno mostruoso immondo Grande	CM	Slaad rosso	CN
		Segugio Yeth	NM		
		Serpente immondo, vipera Enorme	CM		
		Squalo immondo Grande	NM		
		Ululatore	CM		
		Vespa gigante immonda	LM		
2° Livello		5° Livello		8° Livello	
Ape gigante celestiale	LB	Achaierai	LM	Balena, capodoglio celestiale	NB
Aquila celestiale	CB	Arconte segugio	LB	Elementale dell'acqua, Maggiore	N
Cane da galoppo celestiale	NB	Cervo volante gigante celestiale	NB	Elementale dell'aria, Maggiore	N
Lemure (diavolo)	LM	Cinghiale crudele immondo	CM	Elementale del fuoco, Maggiore	N
Lupo immondo	LM	Coccodrillo gigante immondo	CM	Elementale della terra, Maggiore	N
Millepiedi mostruoso immondo Grande	NM	Deinonico immondo	LM	Gatto infernale [Bezekira]	LM
Ragno mostruoso immondo Medio	CM	Diavolo barbuto [Barbazu]	LM	Lillend	CB
Scarabeo bombardiere gigante celestiale	NB	Elementale dell'acqua, Medio	N	Millepiedi mostruoso immondo Colossale	NM
Scorpione mostruoso immondo Medio	NM	Elementale dell'aria, Medio	N	Orso crudele celestiale	LB
Seppia immonda	LM	Elementale del fuoco, Medio	N	Ragno mostruoso immondo Mastodontico	CM
Serpente immondo, vipera Media	CM	Elementale della terra, Medio	N	Seppia gigante immonda	LM
Squalo immondo Medio	NM	Gatto di mare celestiale	NB	Slaad blu	CN
		Ghiottone crudele immondo	CM	Tigre crudele immonda	CM
		Gorilla crudele immondo	CM	Tirannosauro immondo	CM
		Grifone celestiale	CB	Triceratopo celestiale	NB
		Mastino ombra	NM	Vrock (demone)	CM
		Orso bruno celestiale	LB		
		Scorpione mostruoso immondo Grande	NM		
		Squalo immondo Enorme	NM		
		Tigre immonda	CM		
3° Livello		6° Livello		9° Livello	
Bisonte celestiale	NB	Bestia del caos	CN	Bebilith (demone)	CM
Cinghiale immondo	NM	Bralani (eladrin)	CB	Couatl	LB
Coccodrillo immondo	CM	Diavolo delle catene [Kyton]	LM	Diavolo uncinato [Hamatula]	LM
Donnola crudele immonda	LM	Elasmosauro immondo	CM	Elementale dell'acqua, Anziano	N
Dretch (demone)	CM	Elementale dell'acqua, Grande	N	Elementale dell'aria, Anziano	N
Elementale dell'acqua, Piccolo	N	Elementale dell'aria, Grande	N	Elementale del fuoco, Anziano	N
Elementale dell'aria, Piccolo	N	Elementale del fuoco, Grande	N	Elementale della terra, Anziano	N
Elementale del fuoco, Piccolo	N	Elementale della terra, Grande	N	Hezrou (demone)	CM
Elementale della terra, Piccolo	N	Janni (genio)	N	Leonal (guardinal)	NB
Ghiottone immondo	CM	Leone crudele celestiale	CB	Ragno mostruoso immondo Colossale	CM
Gorilla immondo	LM	Millepiedi mostruoso immondo Mastod.	NM	Roc celestiale	CB
Ippogrifo celestiale	CB	Orca celestiale	NB	Scorpione mostruoso immondo	
Millepiedi mostruoso immondo Enorme	NM	Orso polare celestiale	LB	Mastodontico	CM
Orso nero celestiale	LB	Ragno mostruoso immondo Enorme	CM	Slaad verde	CN
Pipistrello crudele immondo	NM	Rinoceronte immondo	NM	Squalo crudele immondo	NM
Segugio infernale	LM	Serpente immondo, strangolatore gigante	CM	Strega notturna	NM
Serpente immondo, vipera Grande	CM	Xill	LM		
Serpente strangolatore immondo	LM				
Tasso crudele celestiale	CB				

1° Livello

🐾 **Cane celestiale:** Bestia magica Piccola (Animale atipico, Extraplanare); pag 270; GS 1/3; DV 1d8+2; pf (6); Iniz +3; Vel 12 m; CA 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 12; Att base +0; Lotta -3; Att +2 in mischia (1d4+1, morso); Att comp +2 in mischia (1d4+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 6; AL LB; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1.

For 13, Des 17, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6.

Abilità e Talenti: Ascoltare +5, Osservare +5, Saltare +7, Sopravvivenza +1 (bonus di +4 quando segue tracce con l'olfatto acuto); Allerta, Seguire Tracce.

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.

🐾 **Corvo immondo:** Bestia magica Minuscola (Animale atipico, Extraplanare); pag 272; GS 1/6; DV 1/4 d8; pf (1); Iniz +2; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 14 (+2 taglia, +2 Des), contatto 14, colto alla sprovvisa 12; Att base +0; Lotta -13; Att +4 in mischia (1d2-5, artigli); Att comp +4 in mischia (1d2-5, artigli); Spazio/Portata 75cm/0cm; AS Punire il bene; Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 6; AL LM; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +2.

For 1, Des 15, Cos 10, Int 3, Sag 14, Car 6.

Abilità e Talenti: Ascoltare +6, Osservare +5; Arma Accurata.

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

🐾 **Falco immondo:** Bestia magica Minuscola (Animale atipico, Extraplanare); pag 273; GS 1/3; DV 1d8; pf (4); Iniz +3; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 17 (+2 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 15, colto alla sprovvisa 14; Att base +0; Lotta -10; Att +5 in mischia (1d4-2, artigli); Att comp +5 in mischia (1d4-2, artigli); Spazio/Portata 75cm/0cm; AS Punire il bene; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 6; AL CM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +2.

For 6, Des 17, Cos 10, Int 3, Sag 14, Car 6.

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

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

🐾 **Focena celestiale:** Bestia magica Media (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il male; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 7; 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.

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.

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 celestiale:** Bestia magica Minuscola (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il male; QS scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 6; 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.

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.

🐾 **Millepiedi mostruoso immondo Medio:** Bestia magica Media (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 1/4; DV 1d8; pf (4); Iniz +2; Vel 12 m, scalare 12 m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 12; Att base +0; Lotta -1; Att +2 in mischia (1d6-1, morso); Att comp +2 in mischia (1d6-1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene, veleno; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 6; AL NM; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +0.

For 9, Des 15, Cos 10, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +10, Osservare +4, Scalare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza); Arma Accurata.

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

Veleno (Str): morso, su Temp (CD 10), danno iniziale e secondario 1d3 Des. La CD del TS è basata sulla Cos.

🐾 **Piovra immonda:** Bestia magica Piccola (Acquatico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 7; 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.

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

➤ **Ragno mostruoso immondo Piccolo:** Bestia magica Piccola (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 1/2; DV 1d8; pf (4); Iniz +3; Vel 9 m (12 m se cacciatore), scalare 6 m; CA 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11; Att base +0; Lotta -6; Att +4 in mischia (1d4-2 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d4-2 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene, veleno, ragnatela; QS Scurvisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 6; AL CM; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +0.

For 7, Des 17, Cos 10, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +11, Osservare +4, Saltare -2, Scalare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di For o Des, quale sia il migliore); Arma Accurata.

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 10), danno iniziale e secondario 1d3 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Ragnatela (Str): un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. È un attacco simile ad un attacco con la rete, ma che ha una gittata massima di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una categoria di taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 10) o squarciando la tela con una prova di For (CD 14). Entrambe si considerano azioni standard.

I ragni tessitori possono creare strati di tele appiccicose quadrate con lato di 1,5 m. Occorre una prova di Osservare (CD 20) per notare, altrimenti la creatura ci finirà contro e ne rimarrà invischiata, come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 m ha 4 pf e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Il ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

➤ **Scarabeo di fuoco gigante celestiale:** Bestia magica Piccola (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 1/3; DV 1d8; pf (4); Iniz +0; Vel 9 m; CA 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +0; Lotta -4; Att +1 in mischia (2d4, morso); Att comp +1 in mischia (2d4, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il male; QS Scurvisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5; RI 6; AL NB; TS Temp +2, Rifl +0, Vol +0.

For 10, Des 11, Cos 11, Int 3, Sag 10, Car 7.

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.

➤ **Scimmia celestiale:** Bestia magica Minuscola (Animale atipico, Extraplanare); 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 Punire il bene; QS Scurvisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 6; 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 +3, Scalare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di Des al posto di For); Agile, Arma Accurata.

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

➤ **Scorpione mostruoso immondo Piccolo:** Bestia magica Piccola (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 1/2; DV 1d8+2; pf (6); Iniz +0; Vel 9 m; CA 14 (+1 taglia, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -4; Att +1 in mischia (1d3-1, artiglio); Att comp +1/+1 in mischia (1d3-1, 2 artigli) e -4 in mischia (1d3-1 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene, stritolare 1d3-1, afferrare migliorato, veleno; QS Scurvisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 6; AL NM; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +0.

For 9, Des 10, Cos 14, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +8, Osservare +4, Scalare +3; Arma Accurata.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con l'attacco con gli artigli. 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 stritolamento. Può usare il mod di For o Des alla prova di lotta, quale sia il migliore.

Stritolare (Str): se vince una prova di lotta infligge automaticamente danni con l'artiglio.

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

Veleno (Str): pungiglione, TS su Temp (CD 12), danno iniziale e secondario 1d2 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

➤ **Serpente immondo, vipera Piccola:** Bestia magica Piccola (Animale atipico, Extraplanare); 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 6; 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.

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

➤ **Tasso celestiale:** Bestia magica Piccola (Animale atipico, Extraplanare); pag 282; GS 1/2; DV 1d8+2; pf (6); Iniz +3; Vel 9 m, scavare 3 m; CA 15 (+1 taglia, +3 Des, +1 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 12; Att base +0; Lotta -5; Att +4 in mischia (1d2-1, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d2-1, 2 artigli) e -1 in mischia (1d3-1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Ira, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 6; AL CB; TS Temp +4, Rifl +5, Vol +1.

For 8, Des 17, Cos 15, Int 3, Sag 12, Car 6.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +3, Equilibrio +5, Osservare +3, Agile, Arma Accurata, 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.

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.

🦇 **Topo crudele immondo:** Bestia magica Piccola (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 6; 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.

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

2° Livello

🦇 **Ape gigante celestiale:** Bestia magica Media (Parassita atipico, Extraplanare); GS 1; pag 284; DV 3d8; pf (13); Iniz +2; Vel 6 m, volare 24 m (buona); CA 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 12; Att base +2; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d4 più veleno, pungiglione); Att comp +2 in mischia (1d4 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene, veleno; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 8; AL LB; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +2.

For 11, Des 14, Cos 11, Int 3, Sag 12, Car 9.

Abilità e Talenti: Osservare +5, Sopravvivenza +1 (bonus di +4 quando cerca di orientarsi).

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

Veleno (Str): pungiglione, TS su Temp (CD 11), danno iniziale e secondario 1d4 Cos. Dopo aver punto, l'ape muore. La CD del TS è basata sulla Cos.

🦇 **Aquila celestiale:** Bestia magica Piccola (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il male; QS Scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 6; 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.

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.

🦇 **Cane da galoppo celestiale:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); pag 270; GS 1; DV 2d8+4; pf (13); Iniz +2; Vel 12 m; CA 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 14; Att base +1; Lotta +3; Att +3 in mischia (1d6+3, morso); Att comp +3 in mischia (1d6+3, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 7; AL NB; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +1.

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

Abilità e Talenti: Ascoltare +5, Nuotare +3, Osservare +5, Saltare +8, Sopravvivenza +1 (bonus di +4 quando segue tracce con l'olfatto acuto); Arma Accurata.

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.

Capacità di trasporto: un peso non superiore a 50 kg costituisce un carico leggero; 51-100 kg un carico medio; 101-150 kg un carico pesante. Può trascinare fino a 750 kg.

🦇 **Lemure (Diavolo):** Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio); pag 61; GS 1; DV 2d8; pf (9); Iniz +0; Vel 6 m; CA 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 14; Att base +2; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d4, artiglio); Att comp +2/+2 in mischia (1d4, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; QS Riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, senza mente, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità; AL LM; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +3.

For 10, Des 10, Cos 10, Int -, Sag 11, Car 5.

Senza mente (Str): sono privi di intelletto, e pertanto immuni a tutti gli effetti di influenza mentale (effetti di allucinazione, charme, compulsione, trame e morale).

Verdere nell'oscurità (Sop): può vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

🦇 **Lupo immondo:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); pag 276; GS 1; DV 2d8+4; pf (13); Iniz +2; Vel 15 m; CA 14 (+2 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 7; 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.

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

🦇 **Millepiedi mostruoso immondo Grande:** Bestia magica Grande (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 1; DV 3d8; pf (13); Iniz +2; Vel 12 m, scalare 12 m; CA 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 12; Att base +2; Lotta +7; Att +3 in mischia (1d8+1 più veleno, morso); Att comp +3 in mischia (1d8+1 più veleno, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Punire il bene, veleno; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 8; AL NM; TS Temp +3, Rifl +3, Vol +1.

For 13, Des 15, Cos 10, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +6, Osservare +4, Scalare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza); Arma Accurata.

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 11), danni iniziali e secondari 1d4 Des. La CD del TS è basata sulla Cos.

🦇 **Ragno mostruoso immondo Medio:** Bestia magica Media (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 1; DV 2d8+2; pf (11); Iniz +3; Vel 9 m (12 m se cacciatore), scalare 6 m; CA 14 (+3 Des, +1 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 11; Att base +1; Lotta +1; Att +4 in mischia (1d6 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d6 più veleno, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene, veleno, ragnatela; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 7; AL CM; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +0.

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

Abilità e Talenti: Nascondersi +7, Osservare +4, Saltare +0, Scalare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di For o Des, quale sia il migliore); Arma Accurata.

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 12), danni iniziali e secondari 1d4 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Ragnatela (Str): un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. È un attacco simile ad un attacco con la rete, ma che ha una gittata massima di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una categoria di taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 12) o squarciando la tela con una prova di For (CD 16). Entrambe si considerano azioni standard.

I ragni tessitori possono creare strati di tele appiccicose quadrate con lato di 1,5 m. Occorre una prova di Osservare (CD 20) per notarle, altrimenti la creatura ci finirà contro e ne rimarrà invischiata, come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 m ha 6 pf e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Il ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

☛ **Scarabeo bombardiere gigante celestiale:** Bestia magica Media (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 2; DV 2d8+4; pf (13); Iniz +0; Vel 9 m; CA 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 16; Att base +1; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d4+1, morso); Att comp +2 in mischia (1d4+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il male, spruzzo di acido; QS Scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5; RI 7; AL NB; TS Temp +5, Rifl +0, Vol +0.

For 13, Des 10, Cos 14, Int 3, Sag 10, Car 9.

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.

Spruzzo di acido (Str): una volta per round è in grado di spruzzare un cono di vapore acido di 3 m. TS su Temp (CD 13) o subire 1d4+2 danni. La CD del TS è basata sulla Cos.

☛ **Scorpione mostruoso immondo Medio:** Bestia magica Media (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 1; DV 2d8+4; pf (13); Iniz +0; Vel 12 m; CA 14 (+4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 14; Att base +1; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d4+1, artiglio); Att comp +2/+2 in mischia (1d4+1, 2 artigli) e -3 in mischia (1d4 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Punire il bene, stritolare 1d4+1, afferrare migliorato, veleno; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 7; AL NM; TS Temp +5, Rifl +0, Vol +0.

For 13, Des 10, Cos 14, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +4, Osservare +4, Scalare +5.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con l'attacco con gli artigli. 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 stritolamento. Può usare il mod di For o Des alla prova di lotta, quale sia il migliore.

Stritolare (Str): se vince una prova di lotta infligge automaticamente danni con l'artiglio.

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

Veleno (Str): pungiglione, TS su Temp (CD 13), danni iniziali e secondari 1d3 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

☛ **Seppia immonda:** Bestia magica Media (Acquatico, Extraplanare); pag 280; GS 1; DV 3d8; pf (13); Iniz +3; Vel Nuotare 18 m; CA 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 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, punire il bene; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 8; 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 trattenere l'avversario e gli infligge automaticamente danni da morso.

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

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 immondo, vipera Media:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 7; 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.

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

☛ **Squalo immondo Medio:** Bestia magica Media (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il bene; QS Percezione cieca, olfatto fine, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 8; 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.

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

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.

3° Livello

🔥 **Bisonte celestiale:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 269; GS 2; DV 5d8+15; pf (37); Iniz +0; Vel 12 m; CA 13 (-1 taglia, +4 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +13; Att +8 in mischia (1d8+9, corno); Att comp +8 in mischia (1d8+9, corno); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Fuga precipitosa, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 10; AL NB; TS Temp +7, Rifl +4, Vol +1.

For 22, Des 10, Cos 16, Int 3, Sag 11, Car 4.

Abilità e Talenti: Ascoltare +7, Osservare +5; Allerta, Resistenza Fisica.

Fuga precipitosa (Str): una mandria impaurita si dà in massa alla fuga, in direzioni casuali (ma sempre lontano dalla fonte di pericolo percepita). Corrono letteralmente sopra qualsiasi cosa di taglia Grande o inferiore che intralci la loro fuga, infliggendo 1d12 danni per ogni 5 bisonti della mandria. Un TS su Rifl (CD 18) dimezza i danni. La CD del TS è basata sulla For.

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.

🔥 **Cinghiale immondo:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); pag 271; GS 2; DV 3d8+12; pf (25); Iniz +0; Vel 12 m; CA 16 (+6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d8+3, corno); Att comp +4 in mischia (1d8+3, corno); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Ferocia, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 8; AL NM; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +2.

For 15, Des 10, Cos 17, Int 3, Sag 13, Car 4.

Abilità e Talenti: Ascoltare +7, Osservare +5; Allerta, Robustezza.

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

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

🔥 **Coccodrillo immondo:** Bestia magica Medio (Animale atipico, Extraplanare); 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, punire il bene; QS Scurovisione 18 m, trattenere il fiato, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 8; 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.

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

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

🔥 **Donnola crudele immonda:** Bestia magica Media (Extraplanare); 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 8; 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.

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

🔥 **Dretch (Demone):** Esterno Piccolo (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri); pag 46; GS 2; DV 2d8+4; pf (13); Iniz +0; Vel 6 m; CA 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d6+1, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d6+1, 2 artigli) e +2 in mischia (1d4, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Capacità magiche, evoca *tanar'ri*; QS Riduzione del danno 5/ferro freddo e bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, telepatia 30 m; AL CM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +3.

For 12, Des 10, Cos 14, Int 5, Sag 11, Car 11.

Abilità e Talenti: Ascoltare +5, Cercare +2, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +5, Sopravvivenza +0 (+2 seguendo tracce); Multiattacco.

Capacità magiche: A volontà: *nube maleodorante* (CD 13), *spaventare* (CD 12). 2° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Carisma.

Evoca *tanar'ri* (Mag): 1 volta al giorno può tentare di evocare un altro dretch con una probabilità di successo del 35%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 1° liv.

Telepatia (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che parli l'Abissale.

🔥 **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 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 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 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 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 sprovvisa 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 sprovvisa 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 sprovvisa 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 immondo:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 8; 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.

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

➤ **Gorilla immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 9; 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.

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

➤ **Ippogrifo celestiale:** Bestia magica Grande (Bestia magica atipica, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 8; 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.

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.

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.

➤ **Millepiedi mostruoso immondo Enorme:** Bestia magica Enorme (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 3; DV 6d8+6; pf (33); Iniz +2; Vel 12 m, scalare 12 m; CA 16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 14; Att base +4; Lotta +15; Att +5 in mischia (2d6+4 più veleno, morso); Att comp +5 in mischia (2d6+4 più veleno, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Punire il bene, veleno; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia; RI 11; AL NM; TS Temp +6, Rifl +4, Vol +2.

For 17, Des 15, Cos 12, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +2, Osservare +4, Scalare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 14), danni iniziali e secondari 1d6 Des. La CD del TS è basata sulla Cos.

➤ **Orso nero celestiale:** Bestia magica Medio (Animale atipico, Extraplanare); pag 277; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +1; Vel 12 m; CA 13 (+1 Des, +2 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 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 Punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 8; 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.

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.

➤ **Pipistrello crudele immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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 Punire il bene; QS Percezione cieca 12 m, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia; RI 9; 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.

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

Percezione cieca (Str): usa l'ecolocazione 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.

➤ **Segugio infernale:** Esterno Medio (Extraplanare, Fuoco, Legale, Malvagio); pag 222; GS 3; DV 4d8+4; pf (22); Iniz +5; Vel 12 m; CA 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 15; Att base +4; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d8+1 più 1d6 da fuoco, morso); Att comp +5 in mischia (1d8+1 più 1d6 da fuoco, morso); Spazio/Portata 1,5 m/1,5m; AS Arma a soffio, morso infuocato; QS Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, olfatto acuto, vulnerabilità al freddo; AL LM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +4.

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

Abilità e Talenti: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +7, Saltare +12, Sopravvivenza +7 (bonus di +8 se segue tracce con l'olfatto acuto); Corriere, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce.

Arma a soffio (Sop): cono di 3 m, una volta ogni 2d4 round, 2d4 danni da fuoco, Rifl (CD 13) dimezza.

Morso infuocato (Sop): infligge 1d6 danni da fuoco extra ogni volta che morde, come se il suo morso fosse un'arma infuocata.

➤ **Serpente immondo, vipera Grande:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 8; 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.

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

➤ **Serpente strangolatore immondo:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5; RI 8; 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.

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

🦇 **Tasso crudele celestiale:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); 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 sprovvisa 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, visione crepuscolare; RI 8; 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.

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.

4° Livello

🦅 **Aquila gigante celestiale:** Bestia magica Grande (Bestia magica atipica, Extraplanare); pag 18; GS 4; 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 sprovvisa 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 Eludere, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 9; 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.

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.

🦇 **Arconte Lanterna:** Esterno Piccolo (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale); pag 19; GS 2; DV 1d8; pf (4); Iniz +4; Vel volare 18 m (perfetta); CA 15 (+1 taglia, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 15; Att +1; Lotta -8; Att +2 contatto a distanza (1d6, raggio di luce); Att comp +2/+2 contatto a distanza (1d6, 2 raggi di luce); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Capacità magiche; QS Aura di minaccia, riduzione del danno 10/male e magia, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, teletrasporto, linguaggi; AL LB; TS Temp +2 (bonus di +4 contro il veleno), Rifl +2, Vol +2.

For 1, Des 11, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +4, Conoscenze (piani) +2, Diplomazia +4, Osservare +4, Percepire Intenzioni +4; Iniziativa Migliorata.

Aura di minaccia (Sop): un'aura di giustizia circonda l'arconte quando combatte o si arrabbia. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 m deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 12) o subire una penalità di -2 al tiro per colpire, alla CA e ai TS per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto, è immune all'aura di quello stesso arconte per 24 ore. La CD è basata sul Car e include un bonus razziale di +2.

Capacità magiche: a volontà: aiuto, fiamma perenne e individuazione del male. 3° liv dell'incantatore.

Cerchio magico contro il male (Sop): liv dell'incantatore pari ai DV dell'arconte. Capacità sempre attiva (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Linguaggi (Sop): può parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come l'incantesimo. 14° liv dell'incantatore. Capacità sempre attiva.

Teletrasporto (Sop): a volontà, 14° liv dell'incantatore. Può trasportare solo se stesso e oggetti fino a un totale di 25 kg.

Raggio di luce (Str): portata di 9 m. Questo attacco supera la riduzione del danno di qualsiasi tipo.

🦁 **Leone celestiale:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 275; GS 4; DV 5d8+10; pf (32); Iniz +3; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 10; 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.

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.

🦊 **Lupo crudele immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 14; GS 4; DV 6d8+18; pf (45); Iniz +2; Vel 15 m; CA 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 11; 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.

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

🦋 **Mantide religiosa gigante immonda:** Bestia magica Grande (Extraplanare); pag 285; GS 4; DV 4d8+8; pf (26); Iniz -1; Vel 6 m, volare 12 m; CA 14 (-1 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 8, colto alla sprovvisa 14; Att base +3; Lotta +11; Att +6 in mischia (1d8+4, artiglio) o +1 in mischia (1d6+2, morso); Att comp +6 in mischia (1d8+4, artiglio) e +1 in mischia (1d6+2, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato, punire il bene; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 9; AL NM; TS Temp +6, Rifl +0, Vol +3.

For 19, Des 8, Cos 15, Int 3, Sag 14, Car 11.

Abilità e Talenti: Nascondersi -1 (bonus di +14 se circondata da fogliame), Osservare +6.

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

➤ **Mephit dell'acqua:** Esterno Piccolo (Acqua, Extraplanare); pag 174; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +0; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +1; Att +6 in mischia (1d3+2, artiglio); Att comp +6/+6 in mischia (1d3+2, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +3.

For 14, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Nuotare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +0 (+2 con legami); Attacco Poderoso, Robustezza.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di liquido corrosivo di 4,5 m; 1d8 danni da acido, Rifl (CD 13) dimezza. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *freccia acida di Melf* (3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: *nube maleodorante*, (CD 15, 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit d'acqua, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché esposto alla pioggia o immerso nell'acqua fino alla vita.

➤ **Mephit dell'aria:** Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare); pag 174; GS 3; DV 3d8; pf (13); Iniz +7; Vel 9 m, volare 18 m (perfetta); CA 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3.

For 10, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare corde +3 (+5 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di polvere e sabbia di 4,5 m; 1d8 danni, Rifl (CD 12) dimezza. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *sfocatura* (3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: *folata di vento* (CD 14, 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit dell'aria, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché esposto ad aria in movimento.

➤ **Mephit del fuoco:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco); pag 174; GS 3; DV 3d8; pf (13); Iniz +5; Vel 9 m, volare 15 m (media); CA 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +3.

For 10, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di fuoco di 4,5 m; 1d8 danni da fuoco, Rifl (CD 12) dimezza. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *raggio rovente* (CD 14, 3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: *riscaldare il metallo* (CD 14, 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit del fuoco, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché a contatto con una fiamma grande almeno quanto quella di una torcia.

➤ **Mephit del ghiaccio:** Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare, Freddo); pag 175; GS 3; DV 3d8; pf (13); Iniz +7; Vel 9 m, volare 15 m (perfetta); CA 18 (+1 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3 più 1d4 freddo, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d3 più 1d4 freddo, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al freddo, vulnerabilità al fuoco; AL N; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3.

For 10, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di pezzi di ghiaccio di 3 m; 1d4 danni da freddo, Rifl (CD 12) dimezza. Le creature che falliscono il TS vengono tormentate da un congelamento della pelle e degli occhi, imponendo una penalità di -4 alla CA e di -2 al tiro per colpire per 3 round. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *dardo incantato* (3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: *gelare il metallo* (CD 14, 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit del fuoco, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché a contatto con un pezzo di ghiaccio di taglia almeno Minuscola oppure quando è in un ambiente a temperatura sotto zero.

➤ **Mephit del magma:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco); pag 175; GS 3; DV 3d8; pf (13); Iniz +5; Vel 9 m, volare 15 m (media); CA 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +3.

For 10, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di magma di 3 m; 1d4 danni da fuoco, Rifl (CD 12) dimezza. Le creature che falliscono il TS vengono tormentate da un'ustione della pelle e degli occhi, imponendo una penalità di -4 alla CA e di -2 al tiro per colpire per 3 round. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: può utilizzare *trasformare* su se stesso in una pozza di lava del diametro di 90 cm e profonda 15 cm. Il valore della riduzione al danno diventa 20/magia. Non può attaccare, ma può utilizzare altre capacità magiche. Può muoversi ad una velocità di 3 m, ma non può correre. Può passare attraverso piccoli fori o spaccature. Il tocco della pozza incendia materiali infiammabili. 1 volta al giorno: *pirotecnica* (CD 14, 6° liv dell'incantatore). Può usare se stesso come sorgente di fuoco senza pericolo di danneggiarsi. La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit del magma, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché a contatto con del magma, della lava o una fiamma grande almeno quanto quella di una torcia.

✿ **Mephit della melma:** Esterno Piccolo (Acqua, Extraplanare); pag 176; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +0; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +1; Att +6 in mischia (1d3+2, artiglio); Att comp +6/+6 in mischia (1d3+2, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +3.

For 14, Des 10, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +6, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +10, Nuotare +10 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +0 (+2 con legami); Attacco Poderoso, Robustezza.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di liquido corrosivo di 3 m; 1d4 danni da acido, Rifl (CD 12) dimezza. Le creature che falliscono il TS vengono tormentate da un prurito su tutta la pelle e da un forte bruciore agli occhi, imponendo una penalità di -4 alla CA e di -2 ai TxC per 3 round. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *freccia acida di Melf* (3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: *nube maleodorante* (CD 15, 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit della melma, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché in ambiente umido o fangoso.

✿ **Mephit della polvere:** Esterno Piccolo (Aria, Extraplanare); pag 176; GS 3; DV 3d8; pf (13); Iniz +7; Vel 9 m, volare 15 m (perfeta); CA 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d3, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3.

For 10, Des 17, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +13, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di particelle irritanti di 3 m; 1d4 danni, Rifl (CD 12) dimezza. Le creature che falliscono il TS vengono tormentate da un prurito su tutta la pelle e da un forte bruciore agli occhi, imponendo una penalità di -4 alla CA e di -2 ai TxC per 3 round. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *sfocatura* (3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: *muro di vento* (CD 15, 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit della polvere, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché si trovi in un ambiente arido o polveroso.

✿ **Mephit del sale:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Terra); pag 177; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz -1; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 16 (+1 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +2; Att +7 in mischia (1d3+3, artiglio); Att comp +7/+7 in mischia (1d3+3, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS Guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +3.

For 17, Des 8, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +5, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde -1 (+1 con legami); Attacco Poderoso, Robustezza.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di cristalli di sale di 3 m; 1d4 danni, Rifl (CD 13) dimezza. Le creature che falliscono il TS vengono tormentate da un prurito su tutta la pelle e da un forte bruciore agli occhi, imponendo una penalità di -4 alla CA e di -2 ai TxC per 3 round. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *polvere luccicante* (CD 14, 3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: può prosciugare l'umidità in un'area del raggio di 6 m centrata su di lui. Le creature viventi all'interno del raggio d'azione subiscono 2d8 danni (Temp (CD 14) dimezza; 6° liv dell'incantatore). Le creature acquatiche e vegetali ricevono una penalità di -2 al TS. La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit del sale, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché si trovi in un ambiente arido.

✿ **Mephit della terra:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Terra); pag 177; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz -1; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 16 (+1 taglia, -1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +2; Att +7 in mischia (1d3+3, artiglio); Att comp +7/+7 in mischia (1d3+3, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, *evoca mephit*; QS *Cambiare taglia*, guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m; AL N; TS Temp +4, Rifl +2, Vol +3.

For 17, Des 8, Cos 13, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +5, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde -1 (+1 con legami); Attacco Poderoso, Robustezza.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di pezzi di roccia e sassi di 4,5 m; 1d8 danni, Rifl (CD 13) dimezza. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta al giorno: *ammorbidire terra e pietra* (6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Cambiare Taglia (Mag): 1 volta ogni ora può cambiare la sua taglia, come ingrandire persone. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit della terra, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché si trovi sottoterra o sepolto fino alla vita.

✱ **Mephit del vapore:** Esterno Piccolo (Extraplanare, Fuoco); pag 177; GS 3; DV 3d8; pf (13); Iniz +5; Vel 9 m, volare 15 m (media); CA 16 (+1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta -1; Att +4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco, artiglio); Att comp +4/+4 in mischia (1d3 più 1d4 fuoco, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Arma a soffio, capacità magiche, evoca *mephit*; QS Sottotipo del fuoco, guarigione rapida 2, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità al fuoco, vulnerabilità al freddo; AL N; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +3.

For 10, Des 13, Cos 10, Int 6, Sag 11, Car 15.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +6, Camuffare +2 (+4 recitazione), Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +11, Osservare +6, Raggiare +8, Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Iniziativa Migliorata, Schivare.

Arma a soffio (Sop): 1 volta ogni 1d4 round come azione standard. Cono di vapore di 3 m; 1d4 danni da fuoco, Rifl (CD 12) dimezza. Le creature che falliscono il TS vengono tormentate da un'ustione della pelle e degli occhi, imponendo una penalità di -4 alla CA e di -2 ai TxC per 3 round. La CD del TS è basata sulla Cos e include un bonus razziale di +1.

Capacità magiche: 1 volta ogni ora: *sfoatura* (3° liv dell'incantatore); 1 volta al giorno: può creare una tempesta di acqua bollente, che colpisce un'area di 36 m². Le creature viventi colpite subiscono 2d6 danni da fuoco (Rifl (CD 14) dimezza; 6° liv dell'incantatore). La CD del TS è basata sul Car.

Evoca mephit (Mag): 1 volta al giorno può evocare un altro mephit del vapore, ma con una probabilità del 25% di successo. Capacità equivalente ad un incantesimo di 2° liv.

Guarigione rapida (Str): guarisce 2 danni ogni round, purché tocchi dell'acqua bollente o si trovi in un'area calda e umida.

✱ **Ragno mostruoso immondo Grande:** Bestia magica Grande (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 3; DV 4d8+4; pf (22); Iniz +3; Vel 9 m (12 m se cacciatore), scalare 6 m; CA 14 (-1 taglia, +3 Des, +2 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 11; Att base +3; Lotta +9; Att +4 in mischia (1d8+3 più veleno, morso); Att comp +4 in mischia (1d8+3 più veleno, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Punire il bene, veleno, ragnatela; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia; RI 9; AL CM; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +1.

For 15, Des 17, Cos 12, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +3, Osservare +2, Saltare +2, Scalare +11 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di For o Des, quale sia il migliore).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 13), danni iniziali e secondari 1d6 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Ragnatela (Str): un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. È un attacco simile ad un attacco con la rete, ma che ha una gittata massima di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una categoria di taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 13) o squarciando la tela con una prova di For (CD 17). Entrambe si considerano azioni standard.

I ragni tessitori possono creare strati di tele appiccicose quadrate con lato di 3 m. Occorre una prova di Osservare (CD 20) per notarle, altrimenti la creatura ci finirà contro e ne rimarrà invischiata, come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 m ha 12 pf e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Il ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

✱ **Segugio Yeth:** Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio); pag 223; GS 3; DV 3d8+6; pf (19); Iniz +6; Vel 12 m, volare 18 m (buono); CA 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d8+4, morso); Att comp +6 in mischia (1d8+4, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Latrato, sbilanciare; QS Olfatto acuto, riduzione del danno 10/argento, scurovisione 18 m, volare; AL NM; TS Temp +5, Rifl +5, Vol +5.

For 17, Des 15, Cos 15, Int 6, Sag 14, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +11, Cercare +7, Osservare +11, Sopravvivenza +11 (bonus di +2 se segue tracce con l'olfatto acuto); Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce.

Latrato (Sop): tutte le creature, tranne gli esterni malvagi, entro una propagazione di 90 m devono effettuare un TS su Vol (CD 11) o cadere in preda al panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto sonoro di paura che influenza la mente. Indipendentemente dal risultato del TS, la creatura colpita da tale suono sarà comunque immune al latrato di quello stesso segugio per 24 ore. La CD del TS è basata sul Car.

Sbilanciare (Str): quando colpisce con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (modificatore alla prova +3), 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.

Volare (Sop): può interrompere o riprendere il volo come azione gratuita.

✱ **Serpente immondo, vipera Enorme:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Extraplanare); pag 281; GS 4; 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia; RI 11; 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), Corriere, Iniziativa Migliorata.

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

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

✱ **Squalo immondo Grande:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); 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 Punire il bene; QS Percezione cieca, olfatto fine, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia; RI 12; 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, Tempra Possente.

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

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

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.

✱ **Ululatore:** Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio); pag 248; GS 3; DV 6d8+12; pf (39); Iniz +7; Vel 18 m; CA 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +6; Lotta +15; Att +10 in mischia (2d8+5, morso); Att comp +10 in mischia (2d8+5, morso) e +5 in mischia (1d6+2, aculei); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Aculei, ululare; QS scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +7, Rifl +8, Vol +7.

For 21, Des 17, Cos 15, Int 6, Sag 14, Car 8.

Abilità e Talenti: Ascoltare +13, Cercare +7, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +13, Scalare +14, Sopravvivenza +2 (bonus di +2 se segue tracce); Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento.

Aculei (Str): quando morde, si agita molto e colpisce con 1d4 aculei presenti sul collo. Una creatura colpita da un aculeo deve effettuare un TS su Rifl (CD 16) o essere trafitto. Questo infligge una penalità di circostanza di -1 al tiro per colpire, ai TS e alle prove, per ogni aculeo. La CD del TS è basata sulla Des. L'aculeo può essere rimosso in sicurezza con una prova di Guarire (CD 20); diversamente togliere un aculeo infligge 1d6 danni extra.

Ululare (Str): tutti gli esseri non esterni che ascoltano l'ululato per un'ora o più sono soggetti al suo effetto. Le creature devono effettuare un TS su Vol (CD 12) o subire 1 danno alla Sag. La CD del TS è basata sul Car. Il TS viene ripetuto ogni ora di esposizione all'ululato. Si tratta di un effetto sonoro che influenza la mente.

Capacità di trasporto: un peso non superiore a 230 kg costituisce un carico leggero; 231-460 kg un carico medio; 461-690 kg un carico pesante. Può trascinare fino a 3.450 kg.

✱ **Vespa gigante immonda:** Bestia magica Grande (Extraplanare); pag 289; GS 4; DV 5d8+10; pf (32); Iniz +1; Vel 6 m, volare 18 m (buona); CA 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +11; Att +6 in mischia (1d3+6 più veleno, pungiglione); Att comp +6 in mischia (1d3+6 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Punire il bene, veleno; QS scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 10; AL LM; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +2.

For 18, Des 12, Cos 14, Int 3, Sag 13, Car 11.

Abilità e Talenti: Osservare +9, Sopravvivenza +1.

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

Veleno (Str): ferimento, TS su Temp (CD 14), danni iniziali e secondari 1d6 Des. La CD del TS è basata sulla Cos.

5° Livello

✱ **Achaierai:** Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio); pag 9; GS 5; DV 6d8+12; pf (39); Iniz +1; Vel 15 m; CA 20 (-1 taglia, +1 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla provvista 19; Att base +6; Lotta +14; Att +9 in mischia (2d6+4, artiglio); Att comp +9/+9 in mischia (2d6+4, artiglio) e +4 in mischia (4d6+2, morso); Spazio/Portata 3m/3m; AS Nube nera; QS scurovisione 18 m; RI 19; AL LM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +7.

For 19, Des 13, Cos 14, Int 13, Sag 14, Car 16.

Abilità e Talenti: Ascoltare +11, Diplomazia +5, Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +6, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Saltare +21, Scalare +13; Attacco rapido, Mobilità, Schivare.

Nube nera (Str): 3 volte al giorno può rilasciare una nube nera asfissiante e venefica. Tutte le creature entro 3 m (escluso l'achaierai) subiscono 2d6 danni, inoltre devono superare un TS su Temp (CD 15) o subire gli effetti di un incantesimo *demenza* (16° liv dell'incantatore) per le successive 3 ore. La CD del TS è basata sulla Cos.

✱ **Arconte segugio:** Esterno Medio (Arconte, Buono, Extraplanare, Legale); pag 20; GS 4; DV 6d8+6; pf (33); Iniz +4; Vel 12 m; CA 19 (+9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta +8; Att +8 in mischia (1d8+2, morso) o +8 in mischia (2d6+3/19-20, spadone); Att comp +8 in mischia (1d8+2, morso) e +3 in mischia (1d4+1, schianto) o +8/+3 in mischia (2d6+3/19-20, spadone) e +3 in mischia (1d8+1, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Capacità magiche; QS Aura di minaccia, cambiare forma, riduzione del danno 10/male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, cerchio magico contro il male, olfatto acuto, teletrasporto, linguaggi; RI 16; AL LB; TS Temp +6 (bonus di +4 contro il veleno), Rifl +5, Vol +6.

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

Abilità e Talenti: Ascoltare +10, Concentrazione +10, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9 (bonus di +4 in forma canina), Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Saltare +15, Sopravvivenza +10 (bonus di +2 se segue tracce; bonus di +4 in forma canina); Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce.

Aura di minaccia (Sop): un'aura di giustizia circonda l'arconte quando combatte o si arrabbia. Qualsiasi creatura ostile entro un raggio di 6 m deve effettuare con successo un TS su Vol (CD 16) o subire una penalità di -2 al tiro per colpire, alla CA e ai TS per 24 ore o finché non riescono a colpire l'arconte che ha generato l'aura. Una creatura che ha resistito o ha spezzato l'effetto, è immune all'aura di quello stesso arconte per 24 ore. La CD è basata sul Car e include un bonus razziale di +2.

Cambiare forma (Sop): può assumere qualsiasi forma canina (tutti i canidi di tipo animale) di taglia da Piccola a Grande. Perde i suoi attacchi con il morso, schianto e spadone, ma ottiene l'attacco con il morso della forma scelta.

Capacità magiche: a volontà: *aiuto*, *fiamma perenne* e *individuazione del male*, *messaggio*. 3° liv dell'incantatore.

Cerchio magico contro il male (Sop): liv dell'incantatore pari ai DV dell'arconte. Capacità sempre attiva (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Linguaggi (Sop): può parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come l'incantesimo. 14° liv dell'incantatore. Capacità sempre attiva.

Teletrasporto (Sop): a volontà, 14° liv dell'incantatore. Può trasportare solo se stesso e oggetti fino a un totale di 25 kg.

🐉 **Cervo volante gigante celestiale:** Bestia magica Grande (Parassita atipico, Extraplanare); pag 284; GS 5; DV 7d8+21; pf (52); Iniz +0; Vel 6 m; CA 19 (-1 taglia, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 19; Att base +5; Lotta +15; Att +10 in mischia (4d6+9, morso); Att comp +10 in mischia (4d6+9, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Punire il male, travolgere 2d8+3; QS Scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia; RI 12; AL NB; TS Temp +8, Rifl +2, Vol +2.

For 23, Des 10, Cos 17, Int 3, Sag 10, Car 9.

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.

Travolgere (Str): Rifl (CD 19) dimezza. La CD del TS è basata sulla For.

🐉 **Cinghiale crudele immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 13; GS 5; DV 7d8+21; pf (52); Iniz +0; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +6 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 12; 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.

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

🐉 **Cocodrillo gigante immondo:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); pag 272; GS 5; 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia, trattenere il fiato, visione crepuscolare; RI 12; 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.

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

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

🐉 **Deinonico immondo:** Bestia magica Media (Animale atipico, Extraplanare); pag 61; GS 3; DV 4d8+16; pf (34); Iniz +2; Vel 18 m; CA 17 (+2 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 9; 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.

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

🐉 **Diavolo barbuto [Barbazu]:** Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio); pag 54; GS 5; DV 6d8+18; pf (45); Iniz +6; Vel 12 m; CA 19 (+2 Des, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 17; Att base +6; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d10+3 più ferita infernale, falcione) o +8 in mischia (1d6+2, artiglio); Att comp +9/+4 in mischia (1d10+3 più ferita infernale, falcione) o +8/+8 in mischia (1d6+2, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m (3m con il falcione); AS Capacità magiche, ferita infernale, barba, frenesia da battaglia, evoca baatezu; QS Riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, telepatia 30 m; RI 17; AL LM; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +5.

For 15, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 10, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +9, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +11, Osservare +9, Percepire Intenzioni +9, Scalare +11; Arma Focalizzata (falcione), attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata.

Capacità magiche: a volontà: *teletrasporto superiore* (solo se se stesso più 25 kg di oggetti). 12° liv dell'incantatore.

Ferita infernale (Sop): i danni che infligge con il falcione provocano ferite che non si rimarginano. La creatura colpita perde 2 pf extra ogni round. È possibile arrestare l'emorragia con una prova di Guarire (CD 16) o tramite un incantesimo *curare* o *guarigione*, ma chi lo lancia deve superare una prova di liv dell'incantatore (CD 16). È una capacità propria del diavolo, non dell'arma. La CD del TS è basata sulla Cos.

Barba (Str): se colpisce un avversario con entrambi gli artigli, allora lo colpisce automaticamente anche con la sua barba irsuta. La creatura colpita subisce 1d8+2 danni e deve superare un TS su Temp (CD 16) o contrare i "brividi diabolici" (periodo di incubazione di 1d4 giorni, 1d4 danni alla For). Il danno viene subito ogni giorno, finché non supera tre TS consecutivi su Temp, la malattia viene curata magicamente o la vittima muore. La CD del TS è basata sulla Cos.

Frenesia da battaglia (Str): 2 volte al giorno, può cadere in preda ad una frenesia da battaglia simile all'ira barbarica (+4 For, +4 Cos, +2 ai TS su Vol, penalità -2 alla CA) [bonus +2 ai TxC e ai danni e 12 pf extra]. La frenesia dura per 6 round e non soffre dell'affaticamento dopo esserne uscito.

Evoca baatezu (Mag): 2 volte al giorno, può tentare di evocare 2d10 lemmi con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo barbuto con una probabilità di successo del 35%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 3° liv.

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

Vedere nell'oscurità (Sop): può vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

🔥 **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 sprovvisa 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 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 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 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 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 sprovvisa 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 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 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 sprovvisa 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 sprovvisa 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.

✿ **Gatto di mare celestiale:** Bestia magica Grande (Bestia magica atipica, Extraplanare); pag 110; GS 5; 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 Punire il male, squartare 2d6+6; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia, trattenere il fiato, visione crepuscolare; RI 11; 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.

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.

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 immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 13; GS 6; 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 10; 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 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.

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

✿ **Gorilla crudele immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 14; GS 4; 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 Punire il bene, squartare 2d6+9; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 10; 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.

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

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

✿ **Grifone celestiale:** Bestia magica Grande (Bestia magica atipica, Extraplanare); pag 133; GS 5; 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 12; 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.

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.

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.

✿ **Mastino ombra:** Esterno Medio (Extraplanare); pag 170; GS 5; DV 4d8+12; pf (30); Iniz +5; Vel 15 m; CA 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13; Att base +4; Lotta +7; Att +7 morso (1d6+4, morso); Att comp +7 morso (1d6+4, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Latrato, Sbilanciare; QS Scurovisione 18 m, mimetizzarsi con le ombre, olfatto acuto; AL NM; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +5.

For 17, Des 13, Cos 17, Int 4, Sag 12, Car 13.

Abilità e Talenti: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +8, Sopravvivenza +8 (bonus di +4 se segue tracce con l'olfatto acuto); Iniziativa Migliorata, Schivare, Seguire Tracce.

Latrato (Sop): tutte le creature, tranne gli esterni malvagi, entro una propagazione di 90 m devono effettuare un TS su Vol (CD 13) o cadere in preda al panico per 2d4 round. Si tratta di un effetto sonoro di paura che influenza la mente. Indipendentemente dal risultato del TS, la creatura colpita da tale suono sarà comunque immune al latrato di quello stesso mastino per 24 ore. La CD del TS è basata sul Car.

Sbilanciare (Str): quando colpisce con il morso può tentare di sbilanciare l'avversario come azione gratuita (modificatore alla prova +3), 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.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): in qualsiasi condizione che non sia la piena luce del giorno, può svanire nelle ombre, ottenendo un occultamento totale. Nemmeno le luci artificiali o gli incantesimi come *luce* o *fiamma perenne* sono in grado di negare questa capacità. L'incantesimo *luce diurna* è invece sufficiente.

✿ **Orso bruno celestiale:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 277; GS 5; 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 11; 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.

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.

♣ **Scorpione mostruoso immondo Grande:** Bestia magica Grande (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 4; DV 5d8+10; pf (32); Iniz +0; Vel 15 m; CA 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +11; Att +6 in mischia (1d6+4, artiglio); Att comp +6/+6 in mischia (1d6+4, 2 artigli) e +1 in mischia (1d6+2 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Punire il bene, stritolare 1d6+4, afferrare migliorato, veleno; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia; RI 10; AL NM; TS Temp +6, Rifl +1, Vol +1.

For 19, Des 10, Cos 14, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi +0, Osservare +4, Scalare +8.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con l'attacco con gli artigli. 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 stritolamento. Può usare il mod di For o Des alla prova di lotta, quale sia il migliore.

Stritolare (Str): se vince una prova di lotta infligge automaticamente danni con l'artiglio.

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

Veleno (Str): pungiglione, TS su Temp (CD 14), danni iniziali e secondari 1d4 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

♣ **Squalo immondo Enorme:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); pag 282; GS 6; 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 Punire il bene; QS Percezione cieca, olfatto fine, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia; RI 15; 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.

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

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 immonda:** Bestia magica Grande (Extraplanare); pag 283; GS 5; 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 11; 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.

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

6° Livello

♣ **Bestia del caos:** Esterno Medio (Caotico, Extraplanare); pag 32; GS 7; DV 8d8+8; pf (44); Iniz +5; Vel 6 m; CA 16 (+1 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15; Att base +8; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d3+2 più instabilità corporea, artiglio); Att comp +10/+10 in mischia (1d3+2 più instabilità corporea, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Instabilità corporea; QS scurovisione 18 m, immunità ai colpi critici e alle trasformazioni; RI 15; AL CN; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +6.

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

Abilità e Talenti: Acrobazia +14, Artista della Fuga +12, Ascoltare +11, Nascondersi +12, Osservare +11, Saltare +9, Scalare +13, Sopravvivenza +0 (bonus di +2 se segue tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare.

Instabilità corporea (Sop): la creatura vivente colpita deve superare un TS su Temp (CD 15) o diventare un ammasso spugnoso e informe (la forma della vittima si scioglie, fluisce, si contorce e bolle). La CD del TS è basata sulla Cos.

La vittima risulta incapace di reggere o usare qualsiasi oggetto (vestiti, armature, anelli, elmi, zaini), che diventano d'intralcio, riducendo la Des di -4. La velocità viene ridotta di -3 o ad un quarto del normale, quale che sia il minore. Un dolore così forte impedisce di lanciare incantesimi, di usare oggetti magici o di distinguere amici dai nemici (penalità di -4 al tiro per colpire, probabilità del 50% di mancare il colpo).

Ogni round che la creatura trascorre in stato amorfo subisce la perdita permanente di 1 punto di Sag a causa dello shock mentale. Se la Sag scende a 0, la creatura diventa a sua volta una bestia del caos. La vittima può riottenere la sua forma originaria con un'azione standard effettuando una prova di Car (CD 15). Un successo ristabilisce la forma normale della creatura per 1 min. In caso di fallimento, la vittima può ritentare ad ogni round finché non ha successo.

L'instabilità corporea non è una malattia o una maledizione. Un incantesimo *trasformazione o pelle di pietra* non cura la vittima, ma fissa la sua forma per la durata dell'incantesimo. Questo problema viene risolto con *guarire, ristorare o ristorare superiore* (è però necessario un *ristorare* separato per recuperare i punti Sag persi).

Immunità alle trasformazioni (Str): la forma della bestia del caos non può venir fissata o influenzata da alcuna magia mortale. Effetti di metamorfosi o pietrificazione costringono la bestia del caos ad assumere una nuova forma, ma nel suo turno successivo può subito tornare alla sua forma mutabile con un'azione gratuita.

♣ **Bralani (eladrin):** Esterno Medio (Buono, Caotico, Eladrin, Extraplanare); pag 87; GS 6; DV 6d8+18; pf (45); Iniz +8; Vel 12 m, volare 30 m (perfetta); CA 20 (+4 Des, +6 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +6; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d6+4/18-20, *scimitarra sacra*+1) o +11 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito sacro*+1 [bonus di For +4]) o +10 in mischia (1d6+4, schianto); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+4/18-20, *scimitarra sacra*+1) o +11/+6 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito sacro*+1 [bonus di For +4]) o +10 in mischia (1d6+4, schianto); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Capacità magiche, esplosione turbinante; QS Forma alternativa, riduzione del danno 10/ferro freddo o male, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, linguaggi; RI 17; AL CB; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +7.

For 18, Des 18, Cos 17, Int 13, Sag 14, Car 14.

Abilità e Talenti: Acrobazia +13, Addestrare Animali +11, Artista della Fuga +13, Ascoltare +13, Cavalcare +6, Concentrazione +12, Diplomazia +4, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Percepire Intenzioni +11, Saltare +10, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami); Allerta, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata.

Capacità magiche: a volontà: *charme su persone* (CD 13), *folata di vento* (CD 14), *immagine speculare*, *muro di vento*, *sfocatura*; 2 volte al giorno: *cura ferite gravi* (CD 15), *fulmine* (CD 15). 12° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Esplosione turbinante (Sop): in forma di turbine, può attaccare con un'esplosione improvvisa di vento, che infligge 3d6 danni lungo una linea di 6 m (Riflessi (CD 16) dimezza). La CD del TS è basata sulla Cos.

Forma alternativa (Sop): può passare dalla sua forma umanoide a quella di turbine e viceversa con un'azione standard. In forma umanoide non può volare o usare la sua esplosione turbinante, ma può utilizzare le sue capacità magiche e le sue armi. In forma di turbine può volare, attaccare con lo schianto e con l'esplosione turbinante e utilizzare capacità magiche.

Rimane in una forma fintantoché non decide di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, né ritorna ad una particolare forma quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero*, tuttavia, rivela contemporaneamente entrambe le forme.

Linguaggi (Sop): può parlare con qualsiasi creatura che possieda un linguaggio, come l'incantesimo. 14° liv dell'incantatore. Capacità sempre attiva.

♣ **Diavolo delle catene [Kyton]:** Esterno Medio (Extraplanare, Legale, Malvagio); pag 55; GS 6; DV 8d8+16; pf (52); Iniz +6; Vel 9 m; CA 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +8; Lotta +10; Att +10 in mischia (2d4+2/19-20, catena); Att comp +10/+10 in mischia (2d4+2/19-20, 2 catene); Spazio/Portata 1,5m/1,5m (3m con le catene); AS Catene danzanti, sguardo snervante; QS Riduzione del danno 5/bene o argento, scurovisione 18 m, immunità al freddo, rigenerazione 2; RI 18; AL LM; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +6.

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

Abilità e Talenti: Artigianato (metallurgia) +17, Artista della Fuga +13, Ascoltare +13, Intimidire +12, Osservare +13, Scalare +13, Utilizzare Corde +2 (+4 con legami); Allerta, Critico Migliorato (catena), Iniziativa Migliorata.

Catene danzanti (Sop): può controllare fino a 4 catene entro 6 m con un'azione standard, facendole danzare o muovere secondo il suo volere. Può inoltre estenderle fino a 4,5 m e farci spuntare pungiglioni affilati come rasoi. Attaccano con la stessa efficacia del diavolo. Se una catena appartiene ad un'altra creatura, la creatura può tentare un TS sulla Vol (CD 15) per spezzare il potere esercitato dal diavolo su quella catena. Se il tiro ha successo, il kyton non può tentare di controllare quella particolare catena per 24 ore o fino a quando la catena non viene lasciata dal suo proprietario. La CD del TS è basata sul Car.

Può arrampicarsi sulle catene che controlla alla sua normale velocità senza bisogno di effettuare prove di Scalare.

Sguardo snervante (Sop): raggio di azione 9 m, Vol (CD 15) nega. Può rendere il suo volto simile a quello dei cari o dei nemici giurati del proprio avversario. Coloro che falliscono il TS subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire per 1d3 round. La CD del TS è basata sul Car.

Rigenerazione (Str): subisce danni normali solo dalle armi in argento o da quelle di allineamento buono e dagli incantesimi con il descrittore del bene.

Se perde una parte del proprio corpo la rigenera in 2d6x10 min. Avvicinare l'arto amputato al moncherino consente di riattaccarlo all'istante.

♣ **Elasmosauro immondo:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Extraplanare); pag 62; GS 9; 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 Punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 15; 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.

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

♣ **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 sprovvisa 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 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 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 sprovvisa 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 sprovvisa 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.

✚ **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 sprovvisa 16; Att base +6; Lotta +9; Att +9 in mischia (1d6+4/18-20, scimitarra) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+4/18-20, scimitarra) 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 sul 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 elementale, nel Piano Astrale o nel Piano Materiale. 13° liv dell'incantatore.

Telepatia (Sop): comunica con qualsiasi creatura che possiede 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 celestiale:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 14; GS 7; DV 8d8+24; pf (60); Iniz +2; Vel 12 m; CA 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 13; 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.

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.

➤ **Millepiedi mostruoso immondo Mastodontico:** Bestia magica Mastodontico (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 8; DV 12d8+12; pf (66); Iniz +2; Vel 12 m, scalare 12 m; CA 18 (-4 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvisa 16; Att base +9; Lotta +27; Att +11 in mischia (2d8+9 più veleno, morso); Att comp +11 in mischia (2d8+9 più veleno, morso); Spazio/Portata 6m/4,5m; AS Punire il bene, veleno; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia; RI 17; AL NM; TS Temp +9, Rifl +6, Vol +4.

For 23, Des 15, Cos 12, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -2, Osservare +4, Scalare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 17), danni iniziali e secondari 1d8 Des. La CD del TS è basata sulla Cos.

➤ **Orca celestiale:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); pag 269; GS 7; DV 9d8+48; pf (88); Iniz +2; Vel nuotare 15 m; CA 16 (-2 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 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 Punire il male; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 14; 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, Corriere, Resistenza Fisica, Robustezza.

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.

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.

➤ **Orso polare celestiale:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 277; GS 6; 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 sprovvisa 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 5, al freddo 5 e all'elettricità 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 13; 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.

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.

➤ **Ragno mostruoso immondo Enorme:** Bestia magica Enorme (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 10; DV 8d8+16; pf (52); Iniz +3; Vel 9 m (12 m se cacciatore), scalare 6 m; CA 16 (-2 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 13; Att base +6; Lotta +18; Att +9 in mischia (2d6+6 più veleno, morso); Att comp +9 in mischia (2d6+6 più veleno, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Punire il bene, veleno, ragnatela; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia; RI 13; AL CM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +2.

For 15, Des 17, Cos 12, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -1, Osservare +4, Saltare +4, Scalare +12 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di For o Des, quale sia il migliore).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 16), danni iniziali e secondari 1d8 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Ragnatela (Str): un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. È un attacco simile ad un attacco con la rete, ma che ha una gittata massima di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una categoria di taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 16) o squarciando la tela con una prova di For (CD 20). Entrambe si considerano azioni standard.

I ragni tessitori possono creare strati di tele appiccicose quadrate con lato di 4,5 m. Occorre una prova di Osservare (CD 20) per notarle, altrimenti la creatura ci finirà contro e ne rimarrà invischiata, come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 m ha 14 pf e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Il ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

➤ **Rinoceronte immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 279; GS 6; DV 8d8+40; pf (76); Iniz +0; Vel 9 m; CA 16 (-1 taglia, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 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, punire il bene; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 16; 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.

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

➤ **Serpente immondo, strangolatore gigante:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Extraplanare); pag 281; GS 7; 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia; RI 16; 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.

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

➤ **Xill:** Esterno Medio (Extraplanare); pag 260; GS 6; DV 5d8+10; pf (32); Iniz +7; Vel 12 m; CA 20 (+3 Des, +7 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 17; Att base +5; Lotta +7; Att +7 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta) o +7 in mischia (1d4+2, artiglio) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Att comp +5/+5 in mischia (1d6+2/19-20, 2 spade corte) e +5/+5 in mischia (1d4+2, 2 artigli), o +4/+4 a distanza (1d8/x3, 2 archi lunghi); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Afferrare migliorato, impiantare, paralisi; QS Scurovisione 18 m, movimento planare; RI 21; AL LM; TS Temp +6, Rifl +7, Vol +5.

For 15, Des 16, Cos 15, Int 12, Sag 12, Car 11.

Abilità e Talenti: Acrobazia +11, Artista della Fuga +11, Ascoltare +9, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +9, Percepire Intenzioni +8, Scalare +10, Utilizzare Corde +3 (+5 con legami); Combattere con Più Armi, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con uno o più artigli. Riceve un bonus di +2 alla prova di lotta per ogni artiglio che va a segno. 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 mordere il nemico automaticamente. Il morso non infligge alcun danno, ma inietta un veleno paralizzante.

Paralisi (Str): la creatura che è stata morsa deve effettuare un TS su Temp (CD 14) o rimanere paralizzato per 1d4 ore. La CD del TS è basata sulla Cos.

Impiantare (Str): come azione standard, lo xill deposita le proprie uova all'interno di una creatura paralizzato. I piccoli emergono dopo circa 90 giorni, divorando dall'interno l'organismo ospite. Un incantesimo *rimuovi malattia* libera la vittima dall'uovo, come anche una prova di Guarire (CD 25), ma ogni nuovo tentativo dopo il primo fallimento infligge 1d4 danni al malato.

Movimento planare (Sop): possono calarsi dal Piano Etereo con un'azione di movimento, ma impiegano 2 round per farvi ritorno, nel corso del quale rimangono immobili. Quando uno xill svanisce si fa più difficile da colpire: gli avversari hanno una probabilità del 20% di mancarlo al primo round e del 50% nel secondo. Può compiere un movimento planare con una creatura consenziente o indifesa.

7° Livello

➤ **Avoral (guardinal):** Esterno Medio (Buono, Extraplanare, Guardinal); pag 135; GS 9; DV 7d8+35; pf (66); Iniz +6; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 24 (+6 Des, +8 naturale), contatto 16, colto alla sprovvisa 18; Att base +7; Lotta +9; Att +13 in mischia (2d6+2, artiglio) o +9 in mischia (2d8+2, ala); Att comp +13/+13 in mischia (2d6+2, 2 artigli) o +9/+9 in mischia (2d8+2, 2 ali); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Capacità magiche, aura di paura; QS Riduzione del danno 10/male o argento, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, resistenza al freddo 10 e al suono 10, parlare con gli animali, visione del vero; RI 25; AL NB; TS Temp +10 (bonus di +4 contro il veleno), Rifl +11, Vol +8.

For 15, Des 23, Cos 20, Int 15, Sag 16, Car 16.

Abilità e Talenti: Addestrare Animali +13, Ascoltare +13, Camuffare +3 (+5 recitazione), Cavalcare +8, Concentrazione +15, Conoscenze (1 qualsiasi) +12, Diplomazia +7, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +21, Percepire Intenzioni +13, Raggiare +13, Sapienza Magica +12; Arma Accurata, Attacco in Volo, Capacità Magica Potenziata (dardo incantato).

Capacità magiche: a volontà: *aiuto*, *blocca persone* (CD 16), *cerchio magico contro il male* (solo su se stesso), *comando* (CD 14), *dardo incantato*, *dissolvi magie*, *folata di vento* (CD 15), *individuazione del magico*, *luce*, *porta dimensionale*, *sfoatura* (solo su se stesso), *vedere invisibilità*; 3 volta al giorno: *fulmine* (CD 16). 8° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Aura di paura (Sop): 1 volta al giorno, emanazione del raggio di 6 m. Come l'incantesimo *paura* lanciato da un'incantatore di 8° liv (CD 17). La CD del TS è basata sul Car.

Imposizione delle mani (Sop): come il privilegio di classe del paladino, tranne che ogni giorno il guardinal può curare una quantità di danni pari al suo normale totale di pf.

Parlare con gli animali (Sop): come l'incantesimo (8° liv dell'incantatore), ma è un'azione gratuita e non richiede alcun suono.

Visione del vero (Sop): come l'incantesimo (14° liv dell'incantatore), con l'eccezione che il raggio d'azione è personale e che si deve concentrare per un round completo per farlo funzionare e rimane attivo finché continua a concentrarsi.

➤ **Babau (demone):** Esterno Medio (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri); pag 43; GS 6; DV 7d8+35; pf (66); Iniz +1; Vel 9 m; CA 19 (+1 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 18; Att base +7; Lotta +12; Att +12 in mischia (1d6+5, artiglio); Att comp +12/+12 in mischia (1d6+5, 2 artigli) e +7 in mischia (1d6+2, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Attacco furtivo +2d6, capacità magiche, *evoca tanar'ri*; QS Riduzione del danno 10/ferro freddo o bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, bava protettiva, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, telepatia 30 m; RI 14; AL CM; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +6.

For 21, Des 12, Cos 20, Int 14, Sag 13, Car 16.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +11, Ascoltare +19, Camuffare +13, Cercare +20, Disattivare Congegni +12, Muoversi Silenziosamente +19, Nascondersi +19, Rapidità di Mano +11, Scalare +15, Scassinare Serrature +11, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 se segue tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami); Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco.

Attacco furtivo (Str): infligge 2d6 danni extra tutte le volte che a un nemico viene negato il proprio bonus di Des, o quando il attacca sui fianchi.

Capacità magiche: a volontà: *dissolvi magie*, *oscurità*, *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti), *vedere invisibilità*. 7° liv dell'incantatore.

Bava protettiva (Sop): un muco gelatinoso di colore rossastro ricopre la pelle del babau. Ogni arma che lo colpisce subisce 1d8 danni da acido causati dalla poltiglia corrosiva e la durezza dell'arma non riduce questi danni. Un'arma magica può effettuare un TS su Rifl (CD 18) per evitare di subire questi danni. Una creatura che colpisce il babau con un attacco senz'armi, con uncolpo senz'armi, un incantesimo a contatto o un'arma naturale subisce questi danni, come pure può evitarlo con un TS sui Rifl (CD 18). Le CD dei TS sono basate sulla Cos.

Evoca tanar'ri (Mag): 1 volta al giorno può tentare di evocare un altro babau con una probabilità di successo del 40%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 3° liv.

Telepatia (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che parli l'Abissale.

✿ **Balena, fanone celestiale:** Bestia magica Mastodontica (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); pag 269; GS 8; 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 Punire il male; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 17; 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).

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.

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 agli oggetti ai colpi critici o agli attacchi sui fianchi.

✿ **Diavolo d'ossa [Osyluth]:** Esterno Grande (Baatezu, Extraplanare, Legale, Malvagio); pag 58; GS 9; DV 10d8+50; pf (95); Iniz +9; Vel 12 m; CA 25 (-1 taglia, +5 Des, +11 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 20; Att base +10; Lotta +19; Att +14 in mischia (1d8+5, morso); Att comp +14 in mischia (1d8+5, morso) e +12 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e +12 in mischia (3d4+2 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 3m/3m; AS Capacità magiche, aura di paura, veleno, *evoca baatezu*; QS Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10 e al freddo 10, vedere nell'oscurità, telepatia 30 m; RI 21; AL LM; TS Temp +12, Rifl +12, Vol +11.

For 21, Des 21, Cos 21, Int 14, Sag 14, Car 14.

Abilità e Talenti: Ascoltare +17, Camuffare +2 (+4 recitazione), Cercare +15, Concentrazione +18, Conoscenze (1 qualsiasi) +15, Diplomazia +6, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +14, Osservare +17, Percepire Intenzioni +15, Raggiare +15, Sopravvivenza +2 (bonus di +2 se segue tracce); Allerta, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Volontà di Ferro.

Aura di paura (Sop): emanazione del raggio di 1,5 m con un'azione gratuita. TS su Vol (CD 17) o essere colpite da *paura* (7° liv dell'incantatore). Una creatura che supera il TS non può essere influenzata dall'aura di quel particolare diavolo d'ossa per 24 ore. Gli altri baatezu sono immuni a quest'aura di paura. La CD del TS è basata sul Car.

Veleno (Str): ferimento, TS su Temp (CD 20), danni iniziali 1d6 For, danni secondari 2d6 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Capacità magiche: a volontà: *ancora dimensionale*, *immagine maggiore* (CD 15), *invisibilità* (solo su se stesso), *muro di ghiaccio*, *teletrasporto superiore* (se stesso più 25 kg di oggetti), *volare*. 12° liv dell'incantatore. La CD dei TS è basata sul Car.

Evoca baatezu (Mag): 1 volta al giorno, può tentare di evocare 2d10 lemuri con una probabilità di successo del 50% o un altro diavolo d'ossa con una probabilità di successo del 35%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 4° liv.

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

Vedere nell'oscurità (Sop): può vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

✿ **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.

🐘 **Elefante celestiale:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Extraplanare); pag 273; GS 9; 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 15/magia, visione crepuscolare; RI 16; 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.

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.

🌊 **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 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 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 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 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 immondo:** Bestia magica Grande (Bestia magica atipica, Extraplanare); pag 121; GS 7; 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 12; 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 lacera la carne, infliggendo automaticamente 2d4+12 danni extra.

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

🔥 **Megaraptor immondo:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 62; GS 8; 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, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 13; 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.

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

🔥 **Piovra gigante immonda:** Bestia magica Grande (Acquatico, Extraplanare); pag 278; GS 10; 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 in mischia (1d4+5, 8 tentacoli) e +5 in mischia (1d8+2, morso); Spazio/Portata 3m/3m (6m con tentacolo); AS Afferrare migliorato, stritolare, punire il bene; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare; RI 13; 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.

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

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.

♣ **Scorpione mostruoso immondo Enorme:** Bestia magica Enorme (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 9; DV 10d8+30; pf (75); Iniz +0; Vel 15 m; CA 20 (-2 taglia, +12 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 20; Att base +7; Lotta +21; Att +11 in mischia (1d8+6, artiglio); Att comp +11/+11 in mischia (1d8+6, 2 artigli) e +10 in mischia (2d4+3 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Punire il bene, stritolare 1d8+6, afferrare migliorato, veleno; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 5/magia; RI 15; AL NM; TS Temp +10, Rifl +3, Vol +3.

For 23, Des 10, Cos 16, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -4, Osservare +4, Scalare +10.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con l'attacco con gli artigli. 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 stritolamento. Può usare il mod di For o Des alla prova di lotta, quale sia il migliore.

Stritolare (Str): se vince una prova di lotta infligge automaticamente danni con l'artiglio.

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

Veleno (Str): pungiglione, TS su Temp (CD 18), danni iniziali e secondari 1d8 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

♣ **Slaad rosso:** Esterno Grande (Caotico, Extraplanare); pag 226; GS 7; DV 7d8+21; pf (52); Iniz +2; Vel 9 m; CA 19 (-1 taglia, +2 Des, +8 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +7; Lotta +16; Att +11 in mischia (2d8+5, morso); Att +11 in mischia (2d8+5, morso) e +9/+9 in mischia (1d4+2 più impiantare, 2 artigli); Spazio/Portata 3m/3m; AS Assaltare, impiantare, gracidio stordente, evoca slaad; QS Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5, al fuoco 5; AL CN; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +3.

For 21, Des 15, Cos 17, Int 6, Sag 6, Car 8.

Abilità e Talenti: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +8, Saltare +15, Scalare +15; Mobilità, Multiattacco, Schivare.

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

Impiantare (Str): un colpo riuscito con un artiglio può iniettare un uovo nel corpo dell'avversario. La creatura colpita deve effettuare un TS su Temp (CD 16) per evitare l'impianto. La CD del TS è basata sulla Cos.

Di frequente lo slaad inpianta in creature prive di sensi o in altro modo indifese (che non ottengono TS). L'uovo ha un periodo di gestazione di 1 settimana, prima di dare alla luce uno slaad blu (verde se l'ospite è un cantatore arcano), che si apre la strada a morsi, uccidendo il suo ospite. 24 ore prima della maturazione completa dell'uovo, la vittima diventa estremamente malata (-10 a tutti i punteggi delle caratteristiche, fino ad un minimo di 1). Un incantesimo *rimuovi malattia* libera la vittima dall'uovo, come una prova di Guarire (CD 25), ma ogni nuovo tentativo dopo il primo fallimento infligge 1d4 danni al malato.

Gracidio stordente (Sop): 1 volta la giorno, ogni creatura (tranne gli slaadi) in un raggio di 6 m deve effettuare un TS su Temp (CD 16) o essere stordita per 1d3 round. La CD del TS è basata sulla Cos.

Evoca slaad (Mag): 1 volta al giorno può cercare di evocare un altro slaad rosso con probabilità di successo del 40%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 3° liv.

8° Livello

♣ **Balena, capodoglio celestiale:** Bestia magica Mastodontica (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); pag 269; GS 9; 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 Punire il male; QS Vista cieca 36 m, trattenere il fiato, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 17; 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.

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.

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.

♣ **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 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 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.

✿ **Gatto infernale [Bezekira]:** Esterno Grande (Extraplanare, Legale, Malvagio); pag 60; GS 7; DV 8d8+24; pf (60); Iniz +9; Vel 12 m; CA 21 (-1 taglia, +5 Des, +7 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 16; Att base +8; Lotta +18; Att +13 in mischia (1d8+6, artiglio); Att +13/+13 in mischia (1d8+6, 2 artigli) e +7 in mischia (2d8+3, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 1d8+3; QS riduzione del danno 5/bene, scurovisione 18 m, invisibile alla luce, resistenza al fuoco 10, olfatto acuto, telepatia 30 m; RI 19; AL LM; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +8.

For 23, Des 21, Cos 17, Int 10, Sag 14, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +17, Equilibrio +16, Muoversi Silenziosamente +20, Nuotare +13, Nuotare +17, Osservare +13, Saltare +21, Scalare +17; Iniziativa Migliorata, Schivare, Seguire Tracce.

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 +13 in mischia, 1d8+3 danni.

Invisibile alla luce (Str): è invisibile in qualsiasi area abbastanza illuminata da permettere la visione ad un umano. In un'area oscurata, emette un vago contorno lucente visibile fino a 9 m di distanza (18 se i presenti sono dotati di visione crepuscolare). L'oscurità magica smorza la lucentezza e occulta il contorno.

✿ **Lillend:** Esterno Grande (Buono, Caotico, Extraplanare); pag 162; GS 7; DV 7d8+14; pf (45); Iniz +3; Vel 6 m, volare 21 m (media); CA 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvisa 14; Att base +7; Lotta +16; Att +11 in mischia (1d8+5/19-20, spada corta); Att comp +11/+6 in mischia (1d8+5/19-20, spada corta) e +6 in mischia (2d6+2, colpo di coda); Spazio/Portata 3m/3m; AS Afferrare migliorato, stritolare 2d6+5, incantesimi, capacità magiche; QS Scurovisione 18 m, immunità al veleno, resistenza al fuoco 10; AL CB; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +8.

For 20, Des 17, Cos 15, Int 14, Sag 16, Car 18.

Abilità e Talenti: Ascoltare +13, Concentrazione +12, Conoscenze (arcana) +12, Diplomazia +16, Intrattenere (1 qualsiasi) +14, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Sapienza Magica +14, Sopravvivenza +17, Valutare +12; Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Estes, Riflessi Fulminei.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con un attacco di 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 stritolarla.

Stritolare (Str): se vince una prova di lotta infligge 2d6+5 danni. Per stritolare utilizza completamente la parte inferiore del corpo, quindi non può effettuare azioni di movimento, anche se può continuare ad attaccare con la sua spada.

Incantesimi: lancia incantesimi arcani come un bardo di 6° liv (CD 14 + liv dell'incantesimo).

Tipici incantesimi da bardo conosciuti (3/4/3; TS CD 14+ liv dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, ninna nanna*; 1° - *charme su persone, cura ferite leggere, identificare, sonno*; 2° - *blocca persone, invisibilità, suono dirompente*.

Capacità magiche: 3 volte al giorno: *luce, oscurità, scassinare e terreno illusorio* (CD 18); 1 volta al giorno: *charme su persone* (CD 15), *parlare con gli animali* e *parlare con i vegetali*. 10° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Possiede la capacità musica bardica come un bardo di 6° liv.

✿ **Millepiedi mostruoso immondo Colossale:** Bestia magica Colossale (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 11; DV 24d8+24; pf (132); Iniz +2; Vel 12 m, scalare 12 m; CA 20 (-8 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 4, colto alla sprovvisa 18; Att base +18; Lotta +42; Att +18 in mischia (4d6+12 più veleno, morso); Att comp +18 in mischia (4d6+12 più veleno, morso); Spazio/Portata 9m/6m; AS Punire il bene, veleno; QS Scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia; RI 29; AL NM; TS Temp +15, Rifl +9, Vol +8.

For 27, Des 13, Cos 12, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -7, Osservare +4, Scalare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 23), danni iniziali e secondari 2d6 Des. La CD del TS è basata sulla Cos.

✿ **Orso crudele celestiale:** Bestia magica Grande (Animale atipico, Extraplanare); pag 15; GS 9; DV 12d8+51; pf (105); Iniz +1; Vel 12 m; CA 17 (-1 taglia, +1 Des, +7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvisa 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, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 17; 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.

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.

✿ **Ragno mostruoso immondo Mastodontico:** Bestia magica Mastodontica (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 10; DV 16d8+32; pf (104); Iniz +3; Vel 9 m (12 m se cacciatore), scalare 6 m; CA 19 (-4 taglia, +3 Des, +10 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 16; Att base +12; Lotta +31; Att +15 in mischia (2d8+10 più veleno, morso); Att comp +15 in mischia (2d8+10 più veleno, morso); Spazio/Portata 6m/4,5m; AS Punire il bene, veleno, ragnatela; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia; RI 21; AL CM; TS Temp +12, Rifl +8, Vol +5.

For 25, Des 17, Cos 14, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -5, Osservare +4, Saltare +7, Scalare +14 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di For o Des, quale sia il migliore).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 20), danni iniziali e secondari 2d6 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Ragnatela (Str): un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. È un attacco simile ad un attacco con la rete, ma che ha una gittata massima di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una categoria di taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 20) o squarciando la tela con una prova di For (CD 24). Entrambe si considerano azioni standard.

I ragni tessitori possono creare strati di tele appiccicose quadrate con lato di 6 m. Occorre una prova di Osservare (CD 20) per notarle, altrimenti la creatura ci finirà contro e ne rimarrà invischiata, come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 m ha 16 pf e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Il ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

✿ **Seppia gigante immonda:** Bestia magica Media (Acquatico, Extraplanare); pag 280; GS 11; DV 12d8+18; pf (72); Iniz +3; Vel Nuotare 24 m; CA 17 (-2 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 14; Att base +9; Lotta +29; Att +15 in mischia (1d6+8, tentacolo); Att comp +15/+15/+15/+15/+15/+15/+15/+15/+15 in mischia (1d6+8, 10 tentacoli) e +10 in mischia (2d8+4, morso); Spazio/Portata 4,5m/4,5m (9m con tentacoli); AS Afferrare migliorato, stritolare 1d6+8, punire il bene; QS Nuvola di inchiostro, propulsione, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 5 e al fuoco 5, visione crepuscolare; RI 17; AL LM; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +5.

For 26, Des 17, Cos 13, Int 3, Sag 12, Car 2.

Abilità e Talenti: Ascoltare +10, Nuotare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza), Osservare +11; Allerta, Duro a Morire, Resistenza Fisica, Robustezza (2).

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 1d6+8 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.

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

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.

☛ **Slaad blu:** Esterno Grande (Caotico, Extraplanare); pag 227; GS 8; DV 8d8+32; pf (68); Iniz +2; Vel 9 m; CA 20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 18; Att base +8; Lotta +18; Att +13 in mischia (2d6+4, artiglio); Att comp +13/+13/+13/+13 in mischia (2d6+4, 4 artigli) e +11 in mischia (2d8+3 più malattia, morso); Spazio/Portata 3m/3m; AS Capacità magiche, febbre degli slaadi, evoca *slaad*; QS Scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5; AL CN; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +4.

For 23, Des 15, Cos 19, Int 6, Sag 6, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +9, Saltare +17, Scalare +17, Mobilità, Multiattacco, Schivare.

Capacità magiche: a volontà: *blocca persone* (CD 13), *passapareti* e *telecinesi* (CD 15). 1 volta al giorno: *martello del caos* (CD 14). 8° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Febbre degli slaadi (Sop): malattia soprannaturale – morso, TS su Temp CD 18, periodo di incubazione 1 giorno, danni 1d3 Des e 1d3 Car. La CD del TS è basata sulla Cos.

Un umanoide contagiato il cui Car sia ridotto a 0 dalla febbre degli slaadi si trasforma immediatamente in uno slaad rosso (verde se l'ospite è un incantatore arcano).

Evoca slaad (Mag): 1 volta al giorno può cercare di evocare un altro slaad blu con probabilità di successo del 40%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 4° liv.

☛ **Tigre crudele immonda:** Bestia magica Grande (Extraplanare); pag 16; GS 10; DV 16d8+48; pf (120); Iniz +2; Vel 12 m; CA 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 15; Att base +12; Lotta +24; Att +20 in mischia (2d4+8, artiglio); Att +20/+20 in mischia (2d4+8, 2 artigli) e +14 in mischia (2d6+4, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Afferrare migliorato, assaltare, artigliare 2d4+4, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 21; AL CM; TS Temp +13, Rifl +12, Vol +11.

For 27, Des 15, Cos 17, Int 3, Sag 12, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +7 (bonus di +1 in zone con erba alta o folto sottobosco), Nuotare +10, Osservare +7, Saltare +14; Allerta, Arma Focalizzata (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (artiglio), Attacco Naturale Migliorato (morso), Correre, Furtivo.

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 artigliare.

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

Artigliare (Str): bonus di attacco +18 in mischia, 2d4+4 danni.

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

☛ **Tirannosauro immondo:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Extraplanare); pag 62; GS 10; DV 18d8+99; pf (180); Iniz +1; Vel 12 m; CA 14 (-2 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvisa 13; Att base +13; Lotta +30; Att +20 in mischia (3d6+13, morso); Att +20 in mischia (3d6+13, morso); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Afferrare migliorato, inghiottire, punire il bene; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 21; AL CM; TS Temp +16, Rifl +12, Vol +8.

For 28, Des 12, Cos 21, Int 3, Sag 15, Car 10.

Abilità e Talenti: Ascoltare +14, Nascondersi -2, Osservare +14; Allerta, Attacco Naturale Migliorato (morso), Correre, Robustezza (3), Seguire Tracce.

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 nel round successivo può inghiottire l'avversario.

Inghiottire (Str): con una prova di lotta effettuata con successo. La creatura inghiottita subisce 2d8+8 danni contundenti più 8 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 12). 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 Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o più piccoli.

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

☛ **Triceratopo celestiale:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Extraplanare); pag 63; GS 11; DV 16d8+124; pf (196); Iniz -1; Vel 9 m; CA 18 (-2 taglia, -1 Des, +11 naturale), contatto 7, colto alla sprovvisa 18; Att base +12; Lotta +30; Att +20 in mischia (2d8+15, corno); Att comp +20 in mischia (2d8+15, corno); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Carica possente, travolgere 2d12+15, punire il male; QS Olfatto acuto, scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 21; AL NB; TS Temp +19, Rifl +9, Vol +6.

For 30, Des 9, Cos 25, Int 3, Sag 12, Car 7.

Abilità e Talenti: Ascoltare +13, Osservare +12; Allerta, Robustezza (4), Tempra Possente.

Carica possente (Str): se carica un avversario, il corno infligge 4d8+20 danni.

Travolgere (Str): Rifl (CD 28) dimezza. La CD del TS è basata sulla For.

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.

☛ **Vrock (Demone):** Esterno Grande (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri); pag 51, GS 9; DV 10d8+70; pf (115); Iniz +2; Vel 9 m, volare 15 m (media); CA 22 (-1 taglia, +2 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 20; Att base +10; Lotta +20; Att +15 in mischia (2d6+6, artiglio); Att +15/+15 in mischia (2d6+6, 2 artigli) e +13 in mischia (1d8+3, morso) e +9/+9 in mischia (1d6+3, 2 speroni); Spazio/Portata 3m/3m; AS Danza della rovina, capacità magiche, spore, stridio stordente, evoca *tanar'ri*; QS Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, telepatia 30 m; RI 17; AL CM; TS Temp +14, Rifl +9, Vol +10.

For 23, Des 15, Cos 25, Int 14, Sag 16, Car 16.

Abilità e Talenti: Ascoltare +24, Cercare +15, Concentrazione +20, Conoscenze (1 qualsiasi) +15, Diplomazia +5, Intimidire +16, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Osservare +24, Percepire Intenzioni +16, Sapienza Magica +15, Sopravvivenza +3 (bonus di +2 se segue tracce); Attacco Poderoso, Incalzare, Multiattacco, Riflessi in Combattimento.

Capacità magiche: a volontà: *immagine speculare*, *telecinesi* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 1 volta al giorno: *eroismo*. 12° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Danza della rovina (Sop): un gruppo di 3 o più vrock, stretti per mano, devono formare un cerchio, danzando e cantando selvaggiamente. Al termine del terzo round di danza, un crepitante onda di energia si sprigiona verso l'esterno in un raggio di 30 m. Tutte le creature eccetto i demoni all'interno del raggio di azione subiscono 20d6 danni (Rifl (CD 18) dimezza). Stordire, paralizzare o uccidere uno dei vrock interrompe la danza. La CD del TS è basata sul Car.

Spore (Str): 1 volta ogni 3 round può rilasciare dal suo corpo, con un'azione gratuita, una nube di spore, che infliggono automaticamente 1d8 danni a tutte le creature adiacenti al vrock (ovvero entro 1,5 m). Le spore penetrano sotto la pelle e si sviluppano, infliggendo ulteriori 1d4 danni per round per 10 round. Al termine di questo periodo la vittima è ricoperta da una groviglio di rampicanti (le liane sono innocue e avvizziscono in 1d4 giorni). Un incantesimo *ritarda veleno* arresta la crescita delle spore per la sua durata. Gli incantesimi *benedizione*, *neutralizza veleno* o *rimuovi malattia* uccidono le spore, così come aspergere una fiala di acquasanta sulla vittima.

Stridio stordente (Sop): 1 volta ogni ora può emettere uno stridio penetrante. Tutte le creature, eccetto i demoni, entro una propagazione di 9 m devono effettuare un TS su Temp (CD 22) o rimanere stordite per 1 round. La CD del TS è basata sulla Cos.

Evoca tanar'ri (Mag): 1 volta al giorno può tentare di evocare 2d10 drecth o un altro vrock con una probabilità di successo del 35%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 3° liv.

Telepatia (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che parli l'Abissale.

9° Livello

Bebilith (Demone): Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio); pag 45; GS 10; DV 12d8+96; pf (150); Iniz +5; Vel 12 m, scalare 6 m; CA 22 (-2 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +12; Lotta +29; Att +19 in mischia (2d6+9 più veleno, morso); Att comp +19 in mischia (2d6+9 più veleno, morso) e +14/+14 in mischia (2d4+4, 2 artigli), o +11 a distanza (0, ragnatela); Spazio/Portata 4,5m/3m; AS Veleno, ragnatela, squartare armatura; QS Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, spostamento planare, olfatto acuto, telepatia 30 m; AL CM; TS Temp +16, Rifl +9, Vol +9.

For 28, Des 12, Cos 26, Int 11, Sag 13, Car 13.

Abilità e Talenti: Ascoltare +16, Cercare +15, Diplomazia +3, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Saltare +28, Scalare +24, Sopravvivenza +1 (bonus di +2 se segue tracce); Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorata, Seguire Tracce.

Veleno (Str): ferimento, TS su Temp (CD 24); danni iniziali 1d6 Cos, danni secondari 2d6 Cos. Il veleno dei bebilith è facilmente deteriorabile, a contatto con l'aria perde efficacia e diventa una bava inerte e fetida. La CD del TS è basata sulla Cos.

Squartare armatura (Str): se colpisce con entrambi gli artigli, può fare a pezzi qualsiasi armatura indossata dal suo avversario. Questo attacco infligge 4d6+18 danni all'armatura dell'avversario. Le creature che non indossano un'armatura non sono influenzate da questo attacco speciale. Un'armatura con 0 o meno pf è distrutta. L'armatura danneggiata si può riparare con una prova di Artigianato (fabbricare armature) effettuata con successo.

Ragnatela (Str): può lanciare ragnatele fino a 4 volte al giorno. Questo effetto è simile ad un attacco con la rete, ma con una gittata massima di 27 m, e un incremento di gittata di 3 m. questo attacco è efficace contro bersagli al massimo di taglia Mastodontica. La ragnatela imprigiona il bersaglio sul posto e non consente alcun movimento.

Una creatura intralciata può liberarsi con una prova di Artista della Fuga (CD 24) o strappando la ragnatela con una prova di For (CD 24). Le CD dei TS sono basate sulla Cos. La ragnatela ha 14 pf e durezza 0. Esiste una probabilità del 75% che la ragnatela non bruci nel caso in cui fosse applicato un qualche tipo di fuoco (si effettui la prova a ogni round).

Spostamento planare (Sop): come l'incantesimo, ma funziona solo sul bebilith. 12° liv dell'incantatore.

Telepatia (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che parli l'Abissale.

Couatl: Esterno Grande (Nativo); pag 40; GS 10; DV 9d8+18; pf (58); Iniz +7; Vel 6 m, volare 18 m (buona); CA 21 (-1 taglia, +3 Des, +9 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18; Att base +9; Lotta +17; Att +12 in mischia (1d3+6 più veleno, morso); Att comp +12 in mischia (1d3+6 più veleno, morso); Spazio/Portata 3m/1,5m; AS Stritolare 2d8+6, afferrare migliorato, veleno, potersi psionici, incantesimi; QS Scurovisione 18 m, transizione eterea, telepatia 27 m; AL LB; TS Temp +8, Rifl +9, Vol +10.

For 18, Des 16, Cos 14, Int 17, Sag 19, Car 17.

Abilità e Talenti: Acrobazia +15, Ascoltare +16, Cercare +15, Concentrazione +14, Conoscenze (2 qualsiasi) +15, Diplomazia +17, Osservare +16, Percepire Intenzioni +16, Saltare +0, Sapienza Magica +15 (bonus di +3 su pergamene), Sopravvivenza +4 (bonus di +2 se segue tracce); Escludere Materiali, Fluttuare, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Schivare.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con il morso un'avversario fino a due categorie di taglia più grande della sua. 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): se vince una prova di lotta infligge 2d6+8 danni.

Veleno (Str): ferimento, TS su Temp (CD 16), danni iniziali 2d4 For, danni secondari 4d4 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Poteri Psionici (Sop): a volontà: *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione della legge*, *individuazione del male*, *individuazione dei pensieri* (CD 15), *invisibilità*, *metamorfosi* (solo su se stesso) *spostamento planare* (CD 20). 9° liv dell'incantatore.

Incantesimi: lancia incantesimi come uno stregone di 9° liv. Può scegliere i suoi incantesimi dalla lista dello stregone da quella del chierico e dalle liste per i domini dell'Aria, del Bene e della Legge. Gli incantesimi da chierico e quelli di dominio sono considerati arcani per il couatl, ossia la creatura non necessita di un focus divino per lanciaarli.

Tipici incantesimi conosciuti (6/7/7/7/4; TS CD 13 + liv dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori*, *distruggere non morti*, *foschia occultante*, *frastornare*, *lettura del magico*, *luce*, *raggio di gelo*, *resistenza*; 1° - *armatura magica*, *colpo accurato*, *contrastare elementi*, *muro di vento*, *protezione dal caos*; 2° - *cura ferite moderate*, *raggio rovente*, *silenzio*, *splendore dell'aquila*; 3° - *cerchio magico contro il male*, *evoca mostri III*, *forma gassosa*; 4° - *charme su mostri*, *libertà di movimento*.

Transizione eterea (Sop): come l'incantesimo. 16° liv dell'incantatore.

Telepatia (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 27 m che abbia un punteggio di Intelligenza. La creatura può rispondere al couatl, se questi lo desidera, non occorre parlare lo stesso linguaggio.

Diavolo uncinato [Hamatula]: Esterno Medio (Baatezu, Legale, Malvagio); pag 59; GS 11; DV 12d8+72; pf (126); Iniz +6; Vel 9 m; CA 29 (+6 Des, +13 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 23; Att base +12; Lotta +22; Att +18 in mischia (2d8+6 più paura, artiglio); Att comp +18/+18 in mischia (2d8+6 più paura, 2 artigli); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Paura, afferrare migliorato, impalare 3d8+9, evoca baatezu; QS Difesa uncinata, riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità al fuoco e al veleno, resistenza all'acido 10, e al freddo 10, vedere nell'oscurità, telepatia 30 m; RI 23; AL LM; TS Temp +14, Rifl +14, Vol +12.

For 23, Des 23, Cos 23, Int 12, Sag 14, Car 18.

Abilità e Talenti: Ascoltare +19, Cercare +16, Concentrazione +21, Conoscenze (1 qualsiasi) +16, Diplomazia +6, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +21, Osservare +19, Percepire Intenzioni +17, Sopravvivenza +2 (bonus di +2 se segue tracce); Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Lottare Migliorato, Volontà di Ferro.

Paura (Sop): una creatura colpita deve superare un TS su Vol (CD 20) o subire gli effetti di *paura* (9° liv dell'incantatore). Indipendentemente dal risultato del TS, la creatura colpita non può subire l'effetto della capacità di paura dello stesso diavolo uncinato per 24 ore. La CD del TS è basata sul Car.

Impalare (Str): se vince una prova di lotta infligge 3d8+9 danni perforanti.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con l'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 e può impalarlo.

Evoca baatezu (Mag): 1 volta al giorno può cercare di evocare 1d6 diavoli barbati o un altro diavolo uncinato con probabilità di successo del 35%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 4° liv.

Difesa uncinata (Sop): qualsiasi creatura che lo colpisce con un'arma in pugno o armi naturali subisce 1d8+6 danni perforanti e taglienti del corpo ricoperto di uncini. Le armi con portata, come le lance lunghe, permettono di evitare questo rischio.

Capacità magiche: a volontà: *blocca persone* (CD 16), *immagine maggiore* (CD 17), *raggio rovente* (solo 2 raggi), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti). 1 volta al giorno: *influenza sacrilega* (CD 18), *ira dell'ordine* (CD 18). 12° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

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

Vedere nell'oscurità (Sop): può vedere alla perfezione in qualsiasi tipo di oscurità, persino in quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

✿ **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 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 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 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 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 Potenzziato, 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 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.

✿ **Hezrou (demone):** Esterno Enorme (Caotico, Extraplanare, Malvagio, Tanar'ri); pag 47; GS 11; DV 10d8+93; pf (138); Iniz +0; Vel 9 m; CA 23 (-1 taglia, +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23; Att base +10; Lotta +19; Att +14 in mischia (4d4+5, morso); Att comp +14 in mischia (4d4+5, morso) e +9/+9 in mischia (1d8+2, 2 artigli); Spazio/Portata 3m/3m; AS Capacità magiche, fetore, afferrare migliorato, *evoca tanar'ri*; QS Riduzione del danno 10/bene, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10, telepatia 30 m; RI 19; AL CM; TS Temp +16, Rifl +7, Vol +9.

For 21, Des 10, Cos 29, Int 14, Sag 14, Car 19.

Abilità e Talenti: Artista della Fuga +13, Ascoltare +23, Cercare +15, Concentrazione +22, Intimidire +17, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +23, Sapienza Magica +15, Scalare +18, Sopravvivenza +2 (bonus di +2 se segue tracce), Utilizzare corde +0 (+2 con legami); Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Robustezza.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con entrambi gli artigli. 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.

Capacità magiche: a volontà: *influenza sacrilega* (CD 18), *martello del caos* (CD 18), *teletrasporto superiore* (solo su se stesso più 25 kg di oggetti); 3 volte al giorno: *blasfemia* (CD 21), *forma gassosa*. 13° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Fetore (Str): ogni volta che combatte secerna dalla sua pelle un liquido tossico e venefico. Qualsiasi creatura vivente, eccetto altri demoni, entro 3 m deve superare un TS su Temp (CD 24) o rimanere nauseata fino a quando rimane nell'area di effetto e per 1d4 round successivi. Le creature che superano il TS rimangono inferme fino a quando restano nell'area. Una creatura che abbia superato il TS non può essere influenzata dal fetore dello stesso hezrou per 24 ore. Un incantesimo neutralizza veleno o ritarda veleno rimuove entrambi gli effetti da una creatura. Le creature immuni al veleno non si possono influenzare, mentre quelle resistenti al veleno ricevono i loro bonus ai TS, come di norma. La CD del TS è basata sulla Cos.

Evoca tanar'ri (Mag): 1 volta al giorno può tentare di evocare 4d10 dreth o un altro hezrou con una probabilità di successo del 35%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 4° liv.

Telepatia (Sop): può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 m che parli l'Abissale.

✿ **Leonal (guardinal):** Esterno Medio (Buono, Extraplanare, Guardinal); pag 136; GS 12; DV 12d8+60; pf (114); Iniz +3; Vel 18 m; CA 27(+3 Des, +14 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 24; Att base +12; Lotta +20; Att +20 in mischia (1d6+8, artiglio); Att comp +20/+20 in mischia (1d6+8, 2 artigli) e +15 in mischia (1d8+4, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Ruggito, assaltare, afferrare migliorato, artigliare 1d6+8, capacità magiche; QS Riduzione del danno 10/male e argento, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità e alla pietrificazione, imposizione delle mani, visione crepuscolare, aura protettiva, resistenza al freddo 10 e al suono 10, parlare con gli animali; RI 28; AL NB; TS Temp +13 (bonus di +4 contro il veleno), Rifl +11, Vol +10.

For 27, Des 17, Cos 20, Int 14, Sag 14, Car 15.

Abilità e Talenti: Ascoltare +17, Concentrazione +12, Conoscenze (1 qualsiasi) +17, Diplomazia +4, Equilibrio +22, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +22, Nascondersi +22, Osservare +17, Percepire Intenzioni +17, Saltare +35, Sopravvivenza +17; Attacco Rapito, Capacità Focalizzata (ruggito), Mobilità, Schivare, Seguire Tracce.

Ruggito (Sop): fino a 3 volte al giorno. Produce un'onda sonora in un cono di 18 m che duplica gli effetti di un incantesimo parola sacra e infligge ulteriori 2d6 danni sonori (Temp (CD 20) nega). La CD del TS è basata sul Car.

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 artigliare.

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

Artigliare (Str): bonus di attacco +20 in mischia, 1d6+8 danni.

Capacità magiche: a volontà: *blocca mostri* (CD 17), *individuazione dei pensieri*, *metamorfosi*, *muro di forza*, *palla di fuoco* (CD 15); 3 volte al giorno: *cura ferite critiche* (CD 16), *neutralizza veleno*, *rimuovi malattia*; 1 volta al giorno: *guarigione* (CD 18). 10° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Aura protettiva (Sop): contro gli attacchi compiuti o gli effetti da creature malvagie, questa capacità fornisce un bonus di deviazione +4 alla CA e un bonus di resistenza +4 ai TS a chiunque si trovi entro 6 m dal leonal. Diversamente funziona come un effetto di cerchio magico contro il male e un globo di invulnerabilità inferiore, entrambi con un raggio di 6 m (liv dell'incantatore pari ai DV del leonal) (modificatori non inclusi nelle statistiche).

Imposizione delle mani (Sop): come il privilegio di classe del paladino, tranne che ogni giorno il guardinal può curare una quantità di danni pari al suo normale totale di pf.

Parlare con gli animali (Sop): come l'incantesimo (8° liv dell'incantatore), ma è un'azione gratuita e non richiede alcun suono.

✚ **Ragno mostruoso immondo Colossale:** Bestia magica Colossale (Parassita atipico, Extraplanare); pag 286; GS 13; DV 32d8+64; pf (208); Iniz +3; Vel 9 m (12 m se cacciatore), scalare 6 m; CA 22 (-8 taglia, +3 Des, +18 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 20; Att base +24; Lotta +50; Att +26 in mischia (4d6+15 più veleno, morso); Att comp +26 in mischia (4d6+15 più veleno, morso); Spazio/Portata 12m/9m; AS Punire il bene, veleno, ragnatela; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia; RI 37; AL CM; TS Temp +20, Rifl +12, Vol +10.

For 31, Des 15, Cos 14, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -10, Osservare +7, Saltare +10, Scalare +16 (può prendere 10 in ogni circostanza; usa il mod di For o Des, quale sia il migliore).

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

Veleno (Str): morso, TS su Temp (CD 28), danni iniziali e secondari 2d8 For. La CD del TS è basata sulla Cos.

Ragnatela (Str): un singolo filamento è resistente abbastanza da reggere il peso del ragno più quello di una creatura della stessa taglia.

I ragni tessitori possono tessere una ragnatela otto volte al giorno. È un attacco simile ad un attacco con la rete, ma che ha una gittata massima di 15 m, con un incremento di gittata di 3 m, e risulta efficace solo contro bersagli che siano fino ad una categoria di taglia più grandi del ragno. Una creatura intralciata può fuggire superando una prova di Artista della Fuga (CD 28) o squarciando la tela con una prova di For (CD 32). Entrambe si considerano azioni standard.

I ragni tessitori possono creare strati di tele appiccicose quadrate con lato di 12 m. Occorre una prova di Osservare (CD 20) per notarle, altrimenti la creatura ci finirà contro e ne rimarrà invischiata, come se un attacco con la rete fosse andato a buon fine. I tentativi di fuga o di lacerazione della ragnatela ricevono un bonus di +5 nel caso in cui la creatura intrappolata abbia qualcosa su cui camminare o a cui afferrarsi mentre cerca di liberarsi. Ogni sezione di ragnatela di 1,5 m ha 18 pf e gli strati di tela hanno una riduzione del danno 5/-.

Il ragno mostruoso è in grado di muoversi lungo la propria ragnatela alla sua velocità di scalare e di determinare, toccando la tela, l'esatta posizione di qualsiasi creatura intrappolata in essa.

✚ **Roc celestiale:** Bestia magica Mastodontica (Bestia magica atipica, Extraplanare); pag 210; GS 11; 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 Punire il male; QS Scurovisione 18 m, resistenza all'acido 10, al freddo 10 e all'elettricità 10, riduzione del danno 10/magia, visione crepuscolare; RI 23; 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.

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.

✚ **Scorpione mostruoso immondo Mastodontico:** Bestia magica Mastodontica (Parassita atipico, Extraplanare); pag 288; GS 12; DV 20d8+60; pf (150); Iniz +0; Vel 15 m; CA 24 (-4 taglia, +18 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 24; Att base +15; Lotta +37; Att +21 in mischia (2d6+10, artiglio); Att comp +21/+21 in mischia (2d6+10, 2 artigli) e +22 in mischia (2d6+5 più veleno, pungiglione); Spazio/Portata 6m/4,5m; AS Punire il bene, stritolare 2d6+10, afferrare migliorato, veleno; QS Scurovisione 18 m, percezione tellurica 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia; RI 25; AL NM; TS Temp +15, Rifl +6, Vol +6.

For 31, Des 10, Cos 16, Int 3, Sag 10, Car 2.

Abilità e Talenti: Nascondersi -8, Osservare +4, Scalare +14.

Afferrare migliorato (Str): per usare questa capacità deve colpire con l'attacco con gli artigli. 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 stritolamento. Può usare il mod di For o Des alla prova di lotta, quale sia il migliore.

Stritolare (Str): se vince una prova di lotta infligge automaticamente danni con l'artiglio.

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

Veleno (Str): pungiglione, TS su Temp (CD 23), danni iniziali e secondari 1d10 Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

✚ **Slaad verde:** Esterno Grande (Caotico, Extraplanare); pag 228; GS 9; DV 9d8+36; pf (76); Iniz +5; Vel 9 m; CA 23 (-1 taglia, +1 Des, +13 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +9; Lotta +19; Att +14 in mischia (1d6+6, artiglio); Att comp +14/+14 in mischia (1d6+6, 2 artigli) e +12 in mischia (2d8+3, morso); Spazio/Portata 3m/3m; AS Capacità magiche, evoca *slaad*; QS Cambiare forma, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, immunità al suono, resistenza all'acido 5, al freddo 5, all'elettricità 5 e al fuoco 5; AL CN; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +6.

For 23, Des 13, Cos 19, Int 10, Sag 10, Car 12.

Abilità e Talenti: Ascoltare +12, Cercare +12, Concentrazione +10, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +9, Osservare +12, Saltare +18, Sopravvivenza +6 (bonus di +2 seguendo tracce); Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Capacità magiche: a volontà: *frantumare* (CD 13), *individuazione del magico, individuazione dei pensieri* (CD 13), *martello del caos* (CD 15), *paura* (CD 15), *protezione dalla legge, vedere invisibilità*; 3 volte al giorno: *dissolvi la legge* (CD 16), *oscurità profonda, palla di fuoco* (CD 14). 9° liv dell'incantatore. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Cambiare forma (Sop): può assumere qualsiasi forma umanoide Media o Grande come azione standard. In forma umanoide non può usare le sue armi naturali (anche se può equipaggiarsi con armi e armatura appropriate al suo aspetto). Può rimanere in una forma finché non sceglie di assumerne un'altra. Un cambiamento di forma non può essere dissolto, ma lo slaad ritorna nella sua forma naturale quando viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Evoca slaad (Mag): 1 volta al giorno può cercare di evocare un altro slaad verde con probabilità di successo del 40%. Capacità equivalente ad un incantesimo di 5° liv.

🦈 **Squalo crudele immondo:** Bestia magica Enorme (Animale atipico, Acquatico, Extraplanare); pag 15; 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 sprovvisa 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, punire il bene; QS Olfatto fine, scurovisione 18 m, resistenza al freddo 10 e al fuoco 10, riduzione del danno 10/magia; RI 23; 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 contundenti 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'altra 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.

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

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.

🦇 **Strega notturna:** Esterno Medio (Extraplanare Malvagio); pag 237; GS 9; DV 8d8+32; pf (68); Iniz +1; Vel 6 m; CA 22 (+1 Des, +11 naturale), contatto 11, colto alla sprovvisa 21; Att base +8; Lotta +12; Att +12 in mischia (2d6+6 più malattia, morso); Att +12 in mischia (2d6+6 più malattia, morso); Spazio/Portata 1,5m/1,5m; AS Capacità magiche, tormentare i sogni; QS Riduzione del danno 10/ferro freddo e magia, immunità al fuoco, al freddo, allo charme, al sonno e alla paura; RI 25; AL NM; TS Temp +12 (penalità di -2 se perde la *pietra del cuore*), Rifl +9 (penalità di -2 se perde la *pietra del cuore*), Vol +10 (penalità di -2 se perde la *pietra del cuore*).

For 19, Des 12, Cos 18, Int 15, Sag 15, Car 12.

Abilità e Talenti: Ascoltare +15, Camuffare +1 (+3 recitazione), Cavalcare +12, Concentrazione +15, Diplomazia +5, Intimidire +14, Osservare +15, Percepire Intenzioni +13, Raggiare +12, Sapienza Magica +11; Allerta, Combattere in Sella, Incantare in Combattimento.

Malattia (Str): febbre demoniaca - morso, TS su Temp (CD 18), periodo di incubazione 1 giorno; 1d6 danni alla Cos. Ogni giorno di malattia, nel caso di un TS fallito, la creatura deve superare un altro TS su Temp (CD 18) o perdere 1 punto di Cos. La CD del TS è basata sulla Cos.

Capacità magiche: a volontà: *dardo incantato*, *individuazione del bene*, *individuazione del caos*, *individuazione del magico*, *individuazione del male*, *individuazione della legge*, *metamorfosi* (solo su se stesso), *raggio di indebolimento* (CD 12), *sonno* (CD 12). 8° liv dell'incantatore. Fin quando possiede la sua *pietra del cuore* può lanciare *forma eterea* a volontà. Le CD dei TS sono basate sul Car.

Tormentare sogni (Sop): può entrare nei sogni delle creature caotiche o malvagie utilizzando la *pietra del cuore*, che le consente di divenire eterea, e poi librarsi sopra la vittima. Il sognatore, al risveglio, perde 1 punto di Cos.

Pietra del cuore: cura qualsiasi malattia; bonus +2 a tutti i TS; permette *forma eterea* a volontà. Altre creature possono beneficiare dei poteri del talismano, ma non possono assumere *forma eterea* e si frantumano dopo 10 utilizzi. Se venduta, vale 1.800 mo.