



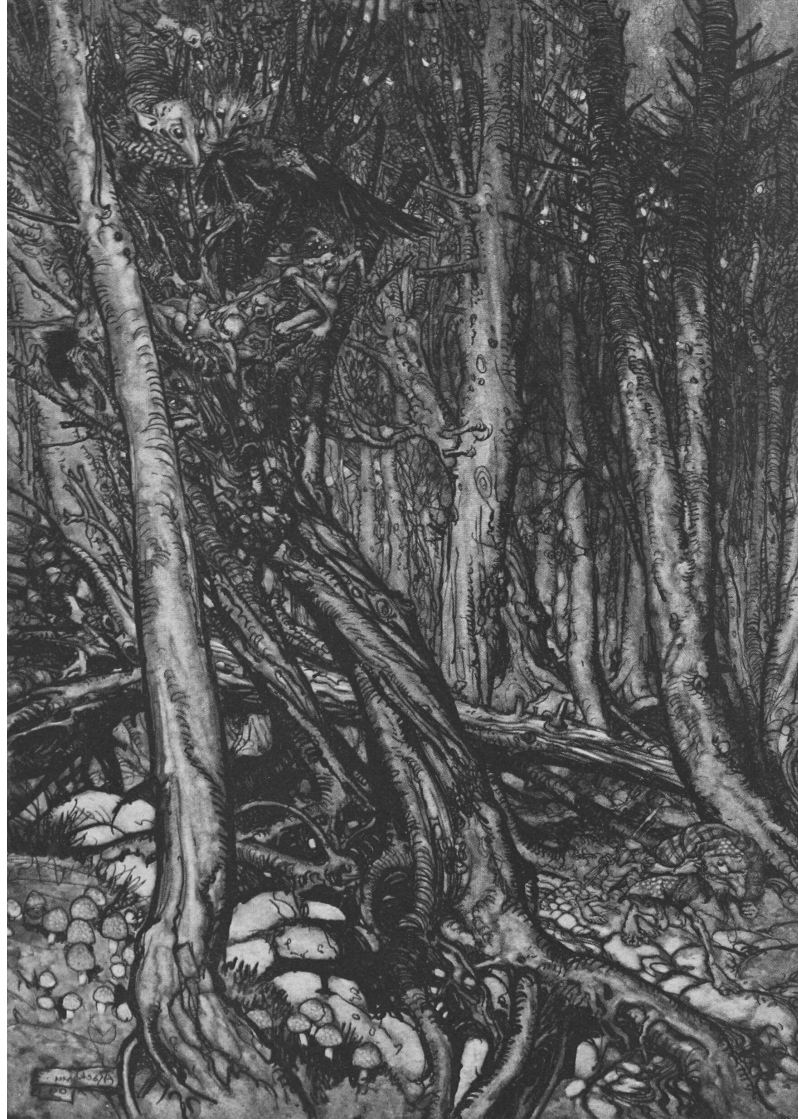
Cairn Bestiario

Cairn - Bestiario

Compilato il October 23, 2022 dall'Italian Translation Alliance

CC-BY-SA 4.0

Creature dalla A alla Z



Viverna

7 PF, 14 DES, morso (d8+d8) o pungiglione velenoso (d6)

- Mostri rettiliani alati, a due gambe con una lunga coda puntata da un pungiglione velenoso. Vive su qualsiasi terreno, ma prediligono le scogliere asciutte.
- Evita le altre creature, ma attacca tutto ciò che arriva nella vittima del suo nido.
- **Danno Critico:** il veleno mortale debilita permanentemente il bersaglio, riducendo la sua FOR massima al valore attuale.

Yeti

4 PF, 14 FOR, 12 VOL, artigli (d6+d6) o sguardo paralizzante (tiro salvezza)

- Mostri scimmieschi grossi (sono alti 8 piedi) e irsuti, dotati di artigli brutali e un gusto per la carne umana. Vivono in regioni isolate e gelate.
- Si mimetizzano nel ghiaccio e nella neve per sorprendere le proprie vittime.
- Sguardo: le vittime colte di sorpresa devono superare un tiro su VOL o essere paralizzate.

Zombie

6 PF, 6 DES, 3 VOL, arma arrugginita (d6)

- Cadaveri rianimati lenti e senza intelletto. Creati da maghi malvagi per servire come guardiani in orde.
- Attaccano semplicemente tutto ciò che si avvicina.
- Non sono afflitti da attacchi mentali.

newpage ull hispagestyleempty ewpage

Accolito

4 PF, 1 Armatura, 14 VOL, mazza (d6), Simbolo Sacro (Sigillo una volta al giorno)

- Uomini e donne di fede in missione per conto della propria divinità
- Normalmente viaggiano in gruppi da 4+.

Alce Sanguinaria

4 PF, 12 FOR, 13 DES, 5 VOL, corna (d8)

- Nasce da un gesto egoista e avido.
- Attacca e uccide per mangiare la carne delle sue vittime, ma non ne ottiene alcun sostentamento.
- **Danno Critico:** sventra la vittima, strappandone via le interiora.

Ammasso Traballante

9 PF, 15 FOR, 8 DES, 8 VOL, viticci (d8+d8)

- Un mostro vegetale con la vaga forma di un umanoide alto 9' e fatto di vegetazione viscida. Vive in paludi oscure e sotterranei umidi.
- Il danno inflitto dalle armi è *Compromesso*.
- Intrappola i suoi obiettivi e prova a soffocarli in specchi d'acqua.

Ankheg

7 PF, 2 Armatura, 16 FOR, 8 VOL, morso (d8)

- Grossi insettoidi con molte zampe e brillanti occhi neri.
- Stanno sepolti appena sotto la superficie per tendere agguati alle creature che camminano sopra di loro
- Sputa acido sui nemici distanti per d10 danni.

Ape Assassina

6 PF, 6 FOR, 14 DES, 8 VOL, pungiglione (d6), formazione

- Api giganti che costruiscono alveari sottoterra. Iper-aggressive, attaccano tutto quello che si avvicina.
- Producono un miele speciale che può curare d6 PF una volta al giorno se consumato.
- Quando le api infliggono danni alla FOR, il pungiglione resta conficcato nel bersaglio, infliggendo d4 danni ogni round finché non viene rimosso.

Aranea

3 PF, 12 DES, 15 VOL, morso (d6), due libri degli incantesimi casuali.

- Ragni intelligenti lunghi 6 piedi, dalla colorazione nero-verdastra. Hanno una strana escrescenza sulla schiena, che ospita il grosso cervello. Due zampe anteriori hanno le dita, permettendo all'aranea di impugnare strumenti. Vivono in tane piene di ragnatele, dove conducono le loro ricerche magiche.
- Temono il fuoco, evitate di usare incantesimi con quegli effetti.
- Le creature che vengono prese nelle ragnatele sono intrappolate e non possono muoversi. Liberarsi richiede una prova di FOR.

Arpia

8 PF, 12 FOR, 12 DES, 14 VOL, artigli (d6+d6) o canzone (tiro salvezza)

- Mostri orribili con il corpo di un'aquila gigante e una testa umanoide.
- I suoi movimenti e il suo volo sono goffi a causa delle sue dimensioni sproportionate. Conta sulle vittime incantate per fare i suoi comodi.
- Canzone affascinante: Chiunque senta la canzone di un'arpia deve superare un tiro salvezza su VOL o essere affascinato, ubbidendo all'arpia e proteggendola dalle minacce. Uccidere l'arpia rompe l'incantesimo.

Bandito

4 PF, 14 DES, pugnale (d6)

- Ladri che mettono il denaro sopra ogni cosa.
- Usano travestimenti, furtività e inganni per cogliere le vittime di sorpresa.

Banshee

8 PF, 3 Armatura, 6 FOR, 12 DES, 15 VOL, tocco spettrale (d8)

- Spirito femminile incorporeo che è rimasto dopo la morte e perseguita i viventi.
- Invulnerabile a freddo, caldo o agli elementi.
- Pianto: rilascia un urlo perforante, chiunque venga colpito salva contro **Danno Critico** indipendentemente dai PF attuali

Uomini Incappucciati

12 PF, 9 FOR, 12 DES, 14 VOL, bastone di legno (d8), un Libro degli Incantesimi (Scegli uno: Affascinare, Ipnotizzare, Spingere/Tirare, Scudo)

- Gli Osservatori del Bosco; un culto che trae il suo potere dalle ley line, dalle pietre runiche e simili.
- **Danno Critico:** prosciuga una parte dell'anima della vittima (1d4 VOL danno).

Uomo Lucertola

5 PF, 1 Armatura, 14 FOR, 12 DES, 12 VOL, lancia d'ossa (d8)

- Esseri anfibi e tribali, con testa e coda da rettile. Vivono nelle giungle vicino a grandi specchi d'acqua.
- Costruiscono le proprie armature e armi con le ossa delle loro prede.
- Carnivori, mangiano anche la carne di altri umanoidi come dimostrazione di potere.

Vampiro

12 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 12 DES, 16 VOL, morso (d10)

- Affascinanti creature non-morte che bevono il sangue dei mortali. Agiscono di notte e dormono in una bara durante il giorno. Possono tramutarsi in pipistrelli.
- Rigenerazione: un vampiro danneggiato recupera 6 PF quando morde un bersaglio che ha sangue. Se ucciso, diventa una nuvola di gas e si ritira nella sua bara, riformandosi al tramonto successivo. Può essere ucciso solo se esposto alla luce del sole o se la bara viene distrutta.
- **Danno Critico:** il vampiro prosciuga l'essenza dei bersagli, infliggendo d12 danni alla VOL. A O VOL, il bersaglio muore e diventa un vampiro.

Verme Purpureo

15 PF, 1 Armatura, 18 FOR, 7 VOL, morso (d8+d8), formazione

- Vermi gargantueschi i cui corpi sono lunghi più di 100 piedi e spessi oltre 10. Vivono in tunnel sotterranei ed emergono per mangiare altre creature. Si trovano in deserti e altre territori secchi.
- Le vittime che tirano salvezza contro i danni critici causati dal verme vengono inghiottite intere. Qualsiasi cosa all'interno del verme riceve d12 danni da acido ogni round.
- **Danno Critico:** il bersaglio viene divorato e schiacciato all'interno del verme.

Tritone

6 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 12 DES, 12 VOL, tridente (d8)

- Umanoidi acquatici con la pelle argentata, capelli blu-verdi e gambe squamate che terminano in pinne. Vivono in acque temperate, tanto nelle acque basse che a grandi profondità.
- Estremamente orgogliosi, si considerano migliori delle altre genti, compiendo grandi sforzi per dimostrarlo.
- Risiedono in bellissimi castelli scolpiti in rocce marine e coralli, guardati da altre creature marine sotto il loro comando.

Troll dei boschi

10 PF, 15 FOR, 12 DES, 7 VOL, artigli and morso (d8+d8, *Scoppio*)

- Grandi esseri umanoidi con braccia allungate. Vivono nelle foreste e condividono una profonda connessione con la vegetazione che le circonda.
- Come azione, il troll può mangiare una manciata di muschio per recuperare completamente i suoi PF.
- **Danno Critico:** muschio e ramoscelli iniziano a crescere dalle ferite del bersaglio.

Troll

6 PF, 1 Armatura, 14 FOR, 12 DES, artigli (d10+d6) e morso (d8)

- Maligni umanoidi alti 8 piedi con corpi gommosi. Consumano la carne di altri umanoidi. Vivono sottoterra, nelle desolate terre selvagge e nelle case in rovina delle loro precedenti vittime.
- Danni da fuoco e acido sono potenziati e arrestano la rigenerazione del troll. Quando attaccato con uno di questi elementi, il troll fallisce ogni tiro di morale.
- Recupera 3 PF per turno e si riattaccano persino gli arti amputati. Se ucciso, si rigenererà per combattere ancora in un'ora.

Unicorno

6 PF, 12 DES, 14 VOL, corno (d10, ignora l'armatura)

- Cavalli magici con un singolo, lungo, corno. Timidi, ma orgogliosi e volitivi, sono considerati esseri divini.
- I suoi crini valgono piccole fortune per le sue potenti proprietà curative.
- Possono teletrasportarsi a portata di vista una volta al giorno.

Basilisco

6 PF, 12 FOR, 13 DES, morso (d10)

- Lucertole serpentine che nidificano in profondità o tra i rovi appena sotto terra.
- Sguardo: Un PG che incontra lo sguardo di un Basilisco deve effettuare un tiro salvezza su VOL o si trasforma immediatamente in pietra. Il suo riflesso è innocuo.
- Combattendo un Basilisco senza incrociare il suo sguardo è difficile (gli attacchi diretti sono compromessi).

Berretto Rosso

6 PF, 12 DES, 8 VOL, due falcetti (d6+d6)

- Nascono dal sangue lasciato marcire sulle fate. I cappelli sono tinti nel sangue; si lavano nel sangue.
- Attaccano i viaggiatori, ma ignoreranno quelli che non hanno motivo di vivere, perché non c'è gusto.
- **Danno Critico:** sventrano il bersaglio, lavandosi nel sangue e ripristinando FOR e PF persi.

Berserker

4 PF, 1 Armatura, 14 FOR, ascia da battaglia (d10, ingombrante)

- Guerrieri implacabili i cui poteri derivano dalla pelle che indossano: orsi, lupi, cinghiali, etc.
- Ignorano la regola sul Morale e non sono mai trattati come formazione.
- Furia: il Berserker entra in uno stato di rabbia pura, i loro attacchi diventano potenziati e hanno qualità di *Scoppio* fintanto che non subiscono danni alla FOR.

Boggart

3 PF, 4 FOR, 17 DES, 13 VOL

- Un imbroglione selvaggio e peloso che prova piacere nell'essere una piccola peste.
- Privilegia le reliquie e i gingilli luccicanti sopra ogni cosa, ma non è disposto a scambiarli per denaro.
- I Boggart hanno nomi che descrivono la loro vera natura. Conoscere il loro vero nome permette di controllare un Boggart.

Brigante

4 PF, 1 Armatura, spada corta (d6) o arco corto (d6)

- Fuorilegge e mercenari che razziano insediamenti e tendono agguati ai viaggiatori. Viaggiano in grossi gruppi di almeno una formazione.
- Una formazione viaggia sempre con un leader che indossa una cotta di maglia o simile (2 Armatura) e uno spadone (d8) o una balestra (d8).
- Quando si effettua una prova di Morale, si tira un tiro salvezza usando la VOL del leader (13). Se il leader muore, i Briganti fuggono.

Bucaniere

4 PF, 14 DES, 12 VOL, scimitarra (d6)

- Marinai fuori legge che razziano gli insediamenti costieri e abbordano le altre navi.
- Viaggiano come equipaggi numerosi e attaccano solo se in visibile vantaggio, di solito numerico.

Cacciatore invisibile

8 PF, 12 FOR, 12 DES, 15 VOL, colpo disarmato (d6+d4)

- Esseri intelligenti si sono fusi da energie arcane in una forma umanoide. Evocato da potenti maghi per svolgere compiti per loro.
- Completamente invisibile e silenzioso, rilevarlo è praticamente impossibile.
- Se uccide, le energie si disperdono e possono essere successivamente riformate dal suo evocatore.

Camaleonte Gigante

6 PF, 14 FOR, 12 VOL, morso (d8)

- Lucertole lunghe 7 piedi che si mimetizzano cambiando il colore delle loro squame.
- Usano il proprio mimetismo per sorprendere le vittime.

Cammello

3 PF, 15 FOR, morso (d6)

- Bestie da soma native delle terre secche.
- Possono rimanere per settimane senza acqua dopo aver bevuto a sufficienza.
- Si muovono senza difficoltà su sabbia e terreni difficili.

Tartaruga Dragone

15 PF, 3 Armatura, 20 FOR, 6 DES, 12 VOL, morso (d12+d12), formazione

- Gargantueschi mostri marini con il guscio di una tartaruga e tratti draconici. Si annidano negli oceani profondi e possono essere scambiate per piccole isole quando sono in superficie.
- Attaccano le navi, affondandole e aggiungendo qualsiasi bottino trovino ai loro massicci tesori sommersi.

Tirannosauro

18 PF, 1 Armatura, 18 FOR, 12 DES, morso (d10+d10), formazione

- Massicci dinosauri predatori su due gambe con fauci imponenti.
- Estremamente raro, può essere trovato solo in vaste regioni di natura selvaggia incontaminata.
- Attaccano sempre il nemico più grosso e spaventoso per primo.

Titano

18 PF, 2 Armatura, 18 FOR, 12 DES, 14 VOL, spada (d12+d10)

- Umanoidi alti 20 piedi, di radiante bellezza e costituzione atletica. Naturalmente benevoli, ma inclini alla megalomania. Nativi dei piani esterni, talvolta hanno fortezze nel mondo mortale.
- Possono levitare a volontà con grande precisione di movimenti.
- Maestri del lancio di incantesimi, portano 2d6 libri di incantesimi e possono sempre potenziarne gli effetti senza rischi o necessità di preparazione.

Treant

10 PF, 1 Armatura, 15 FOR, 3 DES, 12 VOL, radici (d10+d8, *Scoppio*)

- Un volto umano fatto di corteccia sul tronco di un albero imponente. Si può trovare al centro di fitte foreste dove diffonde le sue massicce radici.
- Collegato a tutti gli alberi della sua foresta, può controllarne la crescita e muoverne i rami.
- Si nutre drenando energia dai corpi freschi, qualsiasi quantità può essere utilizzata, ma più potente è la creatura, meglio è.

Sfinge

12 PF, 12 FOR, 15 VOL, artigli (d8+d6) o ruggito (tiro salvezza)

- Grossi mostri con ali d'uccello, corpo da leone e volto umano. Collezionano puzzle, indovinelli e conoscenze oscure. Possono porre indovinelli a coloro che incontrano, attaccando e consumando chiunque non sappia dare la risposta corretta.
- Ruggito: Chiunque senta il ruggito della sfinge deve superare un tiro salvezza su VOL o fuggire terrorizzato.
- Porta con sé 1d4 libri di incantesimi qualsiasi, ma preferendo la magia relativa alla conoscenza o alla comunicazione.

Spauracchio

4 PF, 1 Armatura, 14 DES, mazza (d8, ingombrante)

- Grosse creature pelose dall'aspetto goblinoido.
- Usano la furtività per sorprendere e attaccare le proprie vittime.

Squalo Bianco Gigante

8 PF, 14 FOR, 14 DES, 6 VOL, morso (d10+d10)

- Pesci aggressivi dal colore grigio, lunghi 30 piedi. Vivono in profondità nell'acqua salata e talvolta attaccano le piccole barche.
- Possono individuare l'odore di sangue a miglia di distanza.
- Una volta che comincia ad attaccare, non si ferma fino alla morte.

Strega delle Radici

8 PF, 9 FOR, 16 DES, 14 VOL, tuberodita (d6)

- Ottime scavatrici che si nascono in tunnel sotterranei vicino all'acqua. Agita piccole fronde in aria come esche.
- Fuori dalla terra, appare vagamente umanoide, con la faccia simile a un ceppo putrefatto.
- Scambia minerali rari per qualsiasi tipo di "cadavere fresco".
- Si offende facilmente, specie se le viene offerto qualcosa che è morto da più di un paio di giorni.
- **Danno Critico:** il bersaglio è trascinato sottoterra, dove soffocherà presto.

Cane, da caccia

3 PF, 12 DES, morso (d6)

- Razze massicce e esclusivamente domestiche, con una natura feroce.
- Tracciano col fiuto. Una volta lanciati, è molto difficile allontanarli dalla pista.
- Attaccano solo su comando del loro padrone.

Cane, da guerra

6 PF, 1 Armatura, 13 FOR, morso (d10)

- Razze di taglia grossa, selezionate per la massa e la forza.
- Non si spaventano davanti a rumori o battaglie.
- Addestrato a combattere fino alla morte se non gli viene ordinato di fermarsi.

Cane intermittente

3 PF, 14 DES, morso (d6)

- Intelligenti cani fatati che vivono in branchi.
- Si teletrasportano via in un batter di ciglia dopo aver attaccato.

Cane, selvatico

3 PF, 12 DES, morso (d6)

- Cani selvatici che vagano per le foreste in grossi branchi.
- Un cane selvatico ha automaticamente successo nelle prove di Morale mentre è col suo branco.

Catoblebas

7 PF, 13 FOR, coda (d8)

- Creature mostruose con una lunga coda ossuta, un corpo rigonfio, gambe corte e tozze, il collo lungo e una testa da cinghiale. Vivono nelle paludi.
- **Danno Critico:** la coda stordisce la vittima (d8 danni a DES)

Cavaliere Demoniaco

12 PF, 3 Armatura, 16 FOR, 8 DES, 12 VOL, spada lunga (d10)

- Un tempo erano santi guerrieri, caduti nelle tentazioni dei poteri oscuri che ora servono nella non-morte. Cavalcano destrieri da incubo in battaglia.
- I non-morti minori eseguono i loro comandi senza pensare.
- La loro aura malvagia terrorizza chiunque gli arrivi vicino.
- **Danno Critico:** Chiunque veda il cavaliere sferrare un colpo è condotto a provare un odio sanguinario.

Centauro

6 PF, 1 Armatura, 14 FOR, 12 DES, lancia (d8) o arco corto (d6)

- Creature con la parte bassa del corpo e le gambe di un cavallo e la parte alta del corpo e la testa umanoidi.
- Usano la loro grande velocità per cacciare cibo nella foresta e nelle pianure.

Chimera

10 PF, 14 FOR, morso e incornata (d10+10), soffio infuocato (d12, *Scoppio*)

- Mostruosità volanti a tre teste; ibridi di leone, capra e drago.
- Create attraverso una potente magia, queste creature possono essere legate a un maestro o vagare libere.

Ciclope

9 PF, 18 FOR, 8 DES, 6 VOL, mazza (d10)

- Giganteschi umanoidi con un singolo, enorme, occhio al centro della faccia. Vivono in grotte e allevano piccoli animali.
- Stupidi, possono essere facilmente ingannati da altri esseri intelligenti.

Cinghiale

3 PF, 12 FOR, 6 VOL, zanne (d6)

- Suini selvatici e onnivori che vivono principalmente nelle foreste.
- Non sono naturalmente aggressivi, ma possono essere pericolosi se disturbati.

Aracnidi grossi come cavalli, con chele e un pungiglione velenoso. Si trovano nei deserti e nelle caverne. Altamente aggressivi, di norma attaccano a vista.

- Immobilizza la vittima con le chele, poi attacca col pungiglione.
- **Danno Critico:** Il veleno del pungiglione paralizza il bersaglio, uccidendolo in un giorno se non curato.

Segugi di pietra

12 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 1 DES, 8 VOL, morso (d10)

- Costrutti immobili tipicamente usati come guardiani di grandi tombe o artefatti.
- Indifferenti alle tecniche di persuasione ordinarie - ma amano un bell'osso.

Serpente, Cobra Sputante

3 PF, 14 DES, sputo acido (d6)

- Serpente lungo 3' con squame grigie e bianche. Particolarmente timido, vive in luoghi dove può mimetizzarsi.
- Attacca a distanza con il loro sputo acido, puntando sempre alla testa del bersaglio.
- **Danno Critico:** l'acido corrode la faccia del bersaglio, danneggiandone permanentemente l'aspetto e i sensi.

Serpente, Crotalino

3 PF, 12 DES, morso (d6)

- Serpenti dalle squame grigiastre lunghi 5 piedi, si trovano in caverne e altri luoghi oscuri.
- Non si affida alla vista, piuttosto, traccia le proprie vittime grazie al loro calore corporeo.
- **Danno Critico:** Il veleno uccide la vittima in un giorno se non curato.

Scarabeo, di Fuoco

2 PF, 4 FOR, 12 DES, 6 VOL, morso (d4)

- Scarabei lunghi 3 piedi, si trovano normalmente sottoterra.
- Emette luce attraverso ghiandole posizionate nell'addome e sopra gli occhi.

Scarabeo, Tigre

3 PF, 6 FOR, 12 DES, 6 VOL, morso (d6)

- Scarabeo striato lungo 4 piedi, con forti mandibole.
- Mangia creature più piccole, ma a volte caccia gli umani

Scheletro

5 PF, 1 Armatura, 13 DES, spada arrugginita (d6)

Se uno scheletro viene ucciso e le sue ossa non vengono sparse, si riforma.
{\end{itemize}} {\end{samepage}}

Scimmia, Bianca

5 PF, 14 FOR, artigli (d6+d6)

- Gorilla albin con abitudini notturne.
- Difendono il territorio con minacce e violenza.
- Lanciano rocce ai nemici lontani per d6 danni.

Scorfono, Gigante

5 PF, 1 Armatura, 12 FOR, aculei (d6)

- Pesci spinosi, con scaglie simili alla roccia. Vivono nell'acqua salata. Normalmente passivi ma attaccano se disturbati.
- Si mimetizzano tra rocce e formazioni di coralli.
- **Danno Critico:** gli aculei rilasciano un veleno altamente letale (d8 danni extra a FOR).

Scorpione Gigante

8 PF, 2 Armatura, 12 DES, 8 VOL, chele (d10+d8) o pungiglione (d8)

Coboldo

3 PF, 8 FOR, 13 DES, pugnale (d6)

Piccoli umanoidi canini con una pelle glabra, rosso-marrone e squamosa. Possono vedere perfettamente al buio, ma sono danneggiati dalla luce solare diretta.

- Combattono sporco, tendendo imboscate alle loro vittime in spazi angusti e scappando non appena la situazione cambia. Cercano di tendere un'imboscata agli avventurieri e prendere i loro beni
- **Danno Critico:** il Coboldo morde un pezzo di carne dal bersaglio.

Coccodrillo gigante

15 PF, 3 Armatura, 16 FOR, 6 DES, 5 VOL, morso (d12), formazione

- Rettili lunghi 60 piedi, estremamente rari. Si possono trovare in regioni fluviali inesplorate.
- Vengono attratti dall'odore del sangue o dai movimenti nell'acqua.
- Il loro morso schiacciante può fare a pezzi navi (o armature) con facilità.

Cockatrice

5 PF, 8 FOR, 14 DES, becco (d6)

- Piccole creature simili a polli con caratteristiche rettili.
- Particolarmente agili e difficili da individuare, il loro più grande nemico è la donnola.
- **Danno Critico:** la vittima viene tramutata in pietra finché la Cockatrice non viene uccisa.

Costrutto di bronzo

15 PF, 3 Armatura, 18 FOR, 6 DES, pugni (d10+d10), formazione

- Torreggianti costrutti umanoidi fatti di bronzo puro. Assomigliano a vecchi con barbe e capelli lunghi ed emanano un forte calore.
- Immuni al fuoco e al calore. Gli attacchi comuni sono incapacitati.
- Se subisce danni critici dalle armi a lama, schizza un liquido infuocato, infliggendo d12 danni da *Scoppio*.

Costrutto di carne

9 PF, 1 Armatura, 15 FOR, 8 DES, 8 VOL, pugni (d10+d10)

- Abomini umanoidi alti 7 piedi fatti di carne cucita insieme.
- Attacchi comuni, fuoco e attacchi di freddo sono incapacitati contro di esso.
- Assorbe fulmini: se il costrutto viene colpito dall'elettricità, recupera completamente PF e FOR e i suoi attacchi successivi vengono potenziati.

Costrutto di ferro

18 PF, 3 Armatura, 18 FOR, 8 VOL, spada (d12+d12)

- Statue umanoidi di 12 piedi forgiate con metallo, fuoco e magia. Impugnano enormi spade di ferro.
- Immuni agli attacchi comuni, all'elettricità e al freddo. Il danno da fuoco viene assorbito e cura qualsiasi FOR persa.
- Gas velenoso: rilascia una nuvola di gas velenoso (d4 danni FOR a chi è in prossimità). Chiunque respiri il gas deve anche superare un tiro salvezza sulla FOR o morire intossicato.

Costrutto d'ossa

8 PF, 2 Armatura, 15 FOR, 8 VOL, braccia affilate (d8, *Scoppio*)

- Costrutti umanoidi alti 6 piedi fatti di ossa e stregoneria. Quattro braccia, con estremità affilate sparse intorno al busto.
- Guardiani senza intelletto, semplicemente rilevano e attaccano qualsiasi creatura vivente oltre al loro creatore.
- Gli attacchi comuni sono incapacitati contro il costrutto.

Couatl

9 PF, 15 VOL, morso (d6)

- Lunghi serpenti piumati con ali colorate. Vivono nelle giungle calde e sono considerati divini dai nativi.
- Estremamente intelligenti e magici, possono parlare diversi linguaggi.
- Possono cambiare forma assumendo quella di una persona o di un piccolo animale.

Ragno Fasico Gigante

6 PF, 14 DES, 12 VOL, morso (d6)

- Ragni neri lunghi 8 piedi, che hanno la capacità di diventare intangibili. Vivono in tane piene di ragnatele e talvolta cacciano gli umani.
- Può entrare e uscire liberamente dall'esistenza. Quando viene minacciato, scompare gradualmente e si inserisce solo per un secondo quando attacca.
- **Danno Critico:** Il veleno uccide il bersaglio in un giorno, se non curato.

Ragno, Gigante Acquatico

4 PF, 12 DES, morso (d6)

- Ragni lunghi 4 piedi che vivono in grossi specchi d'acqua dolce. Costruiscono nidi riempiti d'aria nella vegetazione acquatica.
- Sono in grado di trattenere il respiro per lunghi periodi di tempo e si nascondono attendono appena sotto la superficie dell'acqua per sorprendere le proprie vittime.
- **Danno Critico:** Il veleno paralizza la vittima (d8 danni a DES), il ragno quindi trascina la vittima paralizzata nella propria tana per mangiarla.

Roc

18 PF, 18 FOR, 14 DES, 12 VOL, artigli (d8+d8, *Scoppio*) o morso (d10+d10), formazione

- Uccelli da preda gargantueschi, che fanno il nido in cima alle montagne più alte e attaccano qualsiasi cosa vi si avvicini. Considerati un mito dalla maggior parte della gente.
- Sorprendono le vittime attaccando dall'alto.
- La leggenda dice che se qualcuno ruba un uovo e lo cova fino a quando non si schiude, l'uccello sussurrerà una potente conoscenza al custode prima di volare via.

Satiro

6 PF, 12 DES, 16 VOL, corno (d6) o flauto di Pan (tiro salvezza)

- Umanoidi magici con le gambe e le corna di una capra che amano danzare e bere. Si trovano in profondità nelle foreste.
- Altamente resistenti agli effetti magici.
- Flauto di Pan: Chiunque senta la musica del flauto di un satiro deve superare un tiro salvezza su VOL o addormentarsi, essere affascinato o spaventarsi. Il satiro decide l'effetto mentre suona.

Polpo Gigante

8 PF, 14 FOR, 8 VOL, tentacoli (d6, *Scoppio*)

- Grosse creature marine a otto braccia. Vivono vicino a coste temperate.
- Possono attaccare fino a 8 creature vicine.
- Quando minacciati, sputano una fitta nube di inchiostro e scappano via.

Poltiglia Nera

10 PF, 5 DES, tocco divorante (d8)

- Grossi ammassi di gelatina nera senza cervello, spinti da una fame inarrestabile.
- Possono essere feriti solo dal fuoco.
- Possono muoversi su muri e soffitti e passare attraverso piccoli fori.

Porco Diabolico

9 PF, 16 FOR, 8 DES, sventramento (d6+d6)

- Corpulenti umani che possono trasformarsi in enormi maiali. Vivono in insediamenti umani isolati, cacciando la gente per mangiarne la carne.
- Possono cambiare forma solo di notte, quindi cacciano al buio, cogliendo le loro vittime di sorpresa.
- **Danno Critico:** Una vittima umana viene infettata, diventando un mannaro dello stesso tipo dopo qualche settimana.

Pseudo-Drago

4 PF, 8 FOR, 14 DES, 12 VOL, pungiglione (d6)

- Piccole creature draconiche intelligenti, con una coda che termina in un pungiglione e scaglie rossastre. Vivono nelle foreste e nelle caverne.
- Possono comunicare telepaticamente con le creature vicine.
- **Danno Critico:** il veleno del pungiglione lascia la vittima in uno stato comatoso per 1d6 giorni.

Cubo Gelatinoso

8 PF, 15 FOR, 6 DES, 3 VOL, tocco divorante (d8)

- Grossi cubi di gelatina trasparente, vivono nei dungeon assorbendo oggetti e creature viventi.
- Difficile da rilevare perché trasparente.
- **Danno Critico:** il suo tocco paralizza la vittima (d6 danni a DES).

Cumulo Strisciante

9 PF, 15 FOR, 6 DES, 8 VOL, viticci (d8+d8)

- Pianta mostruosa dalla forma all'incirca umanoide alta 9 piedi composta di vegetazione viscida. Dimora nelle paludi scure e nei sotterranei umidi.
- Il danno che riceve da armi è *Compromesso*.
- Afferra i suoi bersagli e cerca di annegarli nell'acqua.

Distorcente

8 PF, 14 DES, 12 VOL, tentacoli (d8, *Scoppio*)

- Grandi predatori simili a pantere con molti tentacoli affilati che crescono dal dorso.
- Possono teletrasportarsi a piacimento per brevi distanze, che usano per tendere imboscate alle prede.
- Altamente resistenti agli effetti magici.

Djinn

10 PF, 1 Armatura, 15 DES, pugni (d10+d8)

- Alti umanoidi nebulosi dal piano dell'aria. Estremamente intelligenti, usano invisibilità ed illusioni per ingannare altre creature.
- Possono trasformarsi in tornado, spazzando via tutto quello che incontrano.
- Capaci di garantire un desiderio a persona, i risultati sono sempre distorti in base a come vengono formulati.

Donna volpe

6 PF, 12 FOR, 14 DES, 11 VOL, denti (d6), artigli (d8+d8)

- Appare come una donna umana alta 7 piedi con la testa di una volpe.
- Si trasforma in volpe a volontà.
- Immune agli attacchi con armi di metallo.
- **Danno Critico:** la vittima è strozzata fino a cadere incosciente, per essere sbranata entro breve

Donnola Gigante

6 PF, 15 FOR, 14 DES, morso e artigli (d12+d10)

- Mammifero predatore violento, lungo 6 piedi e con una ricca pelliccia marrone, dorata o bianca. Vive in tunnel sotterranei, cacciando da sola o in piccoli gruppi.
- Inseguitori implacabili, possono sentire l'odore del sangue a lunghe distanze. Preferiscono inseguire bersagli che sono già feriti in modo da finirli.
- Dopo l'attacco, serrano le potenti mascelle sul bersaglio e continuano a mordere, riaprendole solo se sicuri che la vittima sia morta.

Draco Gigante

6 PF, 14 FOR, 14 DES, morso (d10)

- Lucertole carnivore lunghe 6 piedi con lembi di pelle tra le zampe che permettono loro di planare.
- Vivono soprattutto in superficie, ma a volte si possono incontrare sottoterra.
- Caccia aspettando in cima a luoghi alti e scivolando verso il basso per sorprendere bersagli.

Il Drago Bianco

16 PF, 1 Armatura, 16 FOR, 16 DES, 12 VOL, morso (d12), artigli (d8+d8), formazione

- Una massiccia creatura alata di gelo, come se l'inverno stesso avesse preso vita. Vaga per le regioni più fredde, assieme a brutali tormenti.
- Estremamente feroce, contemporaneamente un cacciatore astuto e un predatore bestiale. Insegue qualsiasi cosa viva, come se tesse cercando di saziare una fame senza fine.

Persona Serpente

6 PF, 1 Armatura, 12 DES, 14 VOL, morso (d6)

- Creature con il corpo, la coda e la testa di un serpente gigante, ma uno squamoso torso umanoide e le braccia. Catturano gli altri umanoidi perché vengano mangiati o ridotti in schiavitù dai loro crudeli padroni. Vivono nelle giungle calde.
- Altamente resistenti agli effetti magici.
- Si dice che possano incrociarsi con gli umani, creando ibridi dall'aspetto umano con occhi da rettile e lingue biforcute.

Pipistrello, Vampiro

3 PF, 8 FOR, morso (d8)

- Grossi mammiferi volanti con abitudini notturne che fanno il nido nelle grotte.
- Non vengono colpiti da oscurità o effetti di cecità, ma vengono accecati dal silenzio magico o da rumori forti e costanti.
- Recuperano 1d4 PF dopo aver morso una vittima che ha sangue.

Piranha Gigante

7 PF, 15 DES, morso (d10)

- Piranha lunghi 5 piedi con le squame colorate. Vivono nei fiumi e attaccano tutto ciò che trovano in acqua.
- Vivono in gruppi e sopraffanno le vittime attaccandole in massa.
- Una volta che fiutano il sangue, non smettono di attaccare.

Pixie

6 PF, 3 FOR, 18 DES, 12 VOL, pugnale (d6)

- Piccoli umanoidi con ali insettoidi. Parenti ravvicinati delle fate.
- Estremamente agile, è impossibile attaccarne semplicemente uno con un'arma.
- Naturalmente invisibile, può rivelarsi se lo desidera.
- Le sue piccole ali gli consentono di volare solo per brevi periodi di tempo prima di dover riposare.

Orso Gufo

9 PF, 16 FOR, becco (d10) o artigli (d8+d6)

- Grosse creature carnivore simili ad orsi con il muso di un gufo. Si trovano nella profondità delle foreste più dense.
- Ottimi inseguitori, in grado di rilevare anche i minimi segni di preda.
- Estremamente territoriali, attaccano tutto quello che gli si avvicina troppo.
- **Danno Critico:** colpisce il bersaglio, schiacciando l'armatura e strappando via un arto.

Orso, nero

5 PF, 14 FOR, artigli (d6)

- Orsi alti 6 piedi che mangiano per lo più bacche e radici.
- Attaccano solo se messi alle strette o per proteggere i piccoli.
- A volte razziano i campi per rubare cibo.

Orso, Polare

7 PF, 16 FOR, artigli (d8)

- Orsi dal pelo bianco alti 11 piedi, che vivono nelle regioni fredde e mangiano soprattutto pesce.
- Ottimi nuotatori.
- Si muovono senza fatica attraverso neve e ghiaccio.

Pegaso

6 PF, 12 FOR, 15 DES, 15 VOL, artigli (d6+d6)

- Cavalli alati intelligenti, volitivi e orgogliosi. Vengono visti come simboli di bellezza e nobiltà.
- Hanno un rigido senso della moralità e sentono se una persona l'ha infranto.
- Si offrirà di aiutare gli avventurieri come cavalcatura se giudica nobile e giusta la causa della persona.

Il Drago Blu

14 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 16 DES, 15 VOL, morso (d10+d10), artigli (d8+d8, *Scoppio*), formazione

- Una creatura rettile lunga 100 piedi simile a un millepiedi che abita nei deserti e nelle zone aride rocciose, specialmente tra tempeste di sabbia. Orgogliosa e vanitosa, spesso imprigiona le vittime come schiave. Più la persona è prestigiosa, più il drago è interessato a tenerla.
- Costruisce le sue tane scavando in profondità nella terra e usa i tunnel per tendere imboscate ai viaggiatori vicini che camminano in superficie.
- Colpo Tuonante: il drago rilascia il fulmine che si è fuso nella sua bocca e artigli in una grande esplosione concentrata, infliggendo d12 danni da *Scoppio* e sbalzando a terra qualsiasi bersaglio colpito. Ha bisogno di un breve riposo prima di poterlo fare di nuovo.

Drago Metallico

15 PF, 3 Armatura, 18 FOR, 13 DES, 16 VOL, morso (d12+d10), formazione

- Maestosi esseri draconici con scaglie metalliche lucenti. Si dice che siano stati creati da un drago rosso imbevuto dal potere divino. Si nutrono di metalli preziosi come oro, argento o rame, con le loro scaglie che corrispondono al metallo che hanno mangiato di più.
- Maestri mutaforma, possono assumere la forma di qualsiasi umanoide o animale.
- Nuvola di gas: esalano una densa nuvola di fumo bianco caldo, infliggendo d12 danni a tutte le vittime e lasciandole assonnate e rallentate. Hanno bisogno di un breve riposo prima di poterlo fare di nuovo.

Il Drago Nero

16 PF, 1 Armatura, 13 FOR, 18 DES, 14 VOL, morso (d12), artigli (d10+d8), formazione

- Un gigantesco rettile anfibio con lucide scaglie nere. Vive nelle paludi e in altri ambienti ostili e allagati.
- Estremamente crudele e violento, fa uso degli ambienti oscuri e difficili e della sua sorprendente agilità per separare le proprie vittime e ucciderle una a una.

Il Drago Rosso

18 PF, 3 Armatura, 18 FOR, 12 DES, 16 VOL, morso (d12), artigli (d10+d8), formazione

- Una gargantuesca creatura fiammeggiante, con un'apertura alare di oltre cento piedi. Arrogante e avido, vede qualsiasi cosa come una sua proprietà e chiunque come un suo servitore. Vive all'interno di montagne con molta attività vulcanica.
- Fatto di puro fuoco, è completamente immune a qualsiasi forma di calore. Il freddo scompare in sua presenza.
- Respiro fiammeggiante: il drago esala un enorme cono di pura fiamma, infliggendo 12 danni (nessun tiro) a tutti coloro che sono colpiti, la fiamma ignora e distrugge le armature mondane. Ha bisogno di un riposo breve prima di poter soffiare di nuovo.

Il Drago Verde

14 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 15 DES, 18 VOL, morso (d12), spruzzo velenoso (d8 *Scoppio*), formazione

- Creatura serpentina lunga 50 piedi con scaglie appuntite. Dimora in fitte foreste, restando in cima agli alberi per attaccare le sue vittime dall'alto.
- Inganna le vittime per obbedire ai suoi comandi in cambio delle loro vite, solo per divorarle comunque quando non sono più utili.
- **Danno Critico:** il veleno si diffonde nel corpo della vittima, uccidendola se non viene somministrato un antidoto entro un giorno.

Draugr

12 PF, 2 Armatura, 15 FOR, 9 DES, 13 VOL, spadone arrugginito (d8)

- Orrore non-morto fatto di carne raggrinzita. Nasce da coloro che vengono uccisi in battaglia e lasciati a marcire.
- **Danno Critico:** il bersaglio è ucciso immediatamente, per rialzarsi dopo come Schiavo.

Occhio del Terrore

15 PF, 12 FOR, 8 DES, 18 VOL, morso (d8+d8)

- Sfere fluttuanti con una grossa bocca, un grande occhio centrale e numerosi piccoli occhi su steli sparsi per il corpo. Avidi e amanti degli intrighi, fanno le tane nelle profondità sotterranee.
- Cancellata tutti gli effetti magici di fronte al proprio occhio centrale, in un raggio vicino.

Ogre

4 PF, 1 Armatura, 16 FOR, 8 DES, 6 VOL, mazza (d10)

- Brutali umanoidi alti 10 piedi e vestiti di pelli di animali. Vivono per lo più nelle caverne.
- Per lo più antisociale, scaccia qualsiasi altro essere vicino alla sua tana.
- Facilmente impressionato dai materiali lucidi, porta con te sacchi pieni di monete.

Ombra

6 PF, 8 FOR, 14 VOL, tocco drenante (d6, ignora l'armatura)

- Mostri incorporei che sembrano ombre animate.
- Immuni agli attacchi mondani.
- **Danno Critico:** L'ombra drena d4 FOR dal proprio obiettivo. Il danno letale trasforma la vittima in un'ombra.

Orso, delle Caverne

8 PF, 17 FOR, artigli (d10)

- Feroci orsi carnivori alti 15 piedi che vivono nelle caverne
- Hanno una cattiva vista, ma seguono gli odori. Seguono le tracce di sangue.
- **Danno Critico:** stringe la vittima per d8 danni.

Orso, Grizzly

6 PF, 15 FOR, artigli (d8)

- Orsi dal pelo rossiccio-marrone, aggressivi, alti 9 piedi e che vivono sulle montagne. Preferiscono mangiare carne.
- Si trovano spesso addormentati.

Minotauro

12 PF, Armatura 1, 16 FOR, 8 VOL, ascia (d10) o corna (d6+d6)

- Un grosso umanoide muscoloso con la testa di toro. Generalmente si nasconde in un labirinto o in una prigione, rendendo l'intero sito il suo territorio.
- Particolarmente forte, è in grado di rompere facilmente la pietra, che usa per alterare l'ambiente e separare i suoi nemici per ucciderli uno per uno.
- Se il minotauro riesce a superare un tiro salvezza sui danni critici, diventa assetato di sangue, potenziando tutti i suoi attacchi e compromettendo tutti gli attacchi contro di lui. Si ferma solo quando viene ucciso o se non vede più alcun nemico.

Mummia

6 PF, 12 FOR, 8 DES, 6 VOL, tocco infetto (d10)

- Umanoidi non-morti avvolti in bendaggi funerari. Si trovano nelle rovine di templi e nelle tombe.
- La prima volta che qualcuno vede la mummia, deve superare un tiro salvezza su VOL o essere paralizzato. La paralisi cessa immediatamente se la mummia attacca o scompare dalla vista.
- **Danno Critico:** la mummia infligge una malattia che fa marcire le ferite aperte, rendendo impossibile curarle normalmente. Può essere rimossa solo con la magia.

Nano

4 PF, 2 Armatura, 14 FOR, martello (d8)

- Corti e massicci umanoidi barbuti, che vivono sulle montagne e sottoterra.
- Ci vedono perfettamente quando c'è poca luce e parzialmente nell'oscurità.
- Altamente resistenti a veleno e malattie.

Nube Gigante

14 PF, 1 Armatura, 16 FOR, 12 DES, 18 VOL, mazza (d10+d10), detachment

- Umanoidi alti 20 piedi con capelli e pelle nei toni del grigio e del bianco. Dimora in castelli costruiti in cima alle montagne più alte o montagne galleggianti in banchi di nuvole.
- Non può essere sorpreso per la sua vista e l'olfatto acuti.
- I forti venti lo circondano costantemente, compromettendo gli attacchi dei proiettili.

Driade

4 PF, 14 VOL, disarmata (d4)

- Timidi e pacifici spiriti arborei, che si manifestano come belle donne.
- Spiritualmente legati ad un albero, possono sparire riunendosi ad esso. Non possono allontanarsi troppo e muoiono se l'albero muore.
- Incanta gli estranei che si avvicinano. Le creature incantate camminano senza pensare fin dentro all'albero, sparendo per sempre se non salvate in fretta.

Elefante

9 PF, 16 FOR, 6 DES, zanne (d10)

- Grossi animali zannuti che vivono vicino alle foreste calde. Si possono trovare sia da soli che in branchi.
- Se ha a disposizione abbastanza terreno aperto per prendere velocità, caricherà le proprie vittime, migliorando il danno.

Elementale, Acqua

12 PF, 2 Armatura, 15 FOR, colpo (d8)

- Grosse ondate di acqua fluente.
- Deve restare vicino a uno specchio d'acqua.
- Avvolge le sue vittime al proprio interno per annegarle.

Elementale, Aria

16 PF, 11 FOR, 15 DES, 8 VOL, colpo di vento (d8)

- Grossi vortici viventi di aria turbinante.
- Le creature più leggere sono spazzate via dalla sua presenza.
- I suoi attacchi ignorano qualsiasi armatura consumata.

Elementale, Fuoco

16 PF, 12 DES, 14 VOL, fiammata (d10, *Scoppio*)

- Colonne viventi di pura fiamma, che bruciano tutto quello che incontrano.
- Altamente vulnerabili al contatto con acqua o pioggia.

Elementale, Terra

12 PF, 3 Armatura, 16 FOR, 8 DES, pugno (d12)

- Grossi esseri umanoidi fatti di terra e pietra.
- Provocano costanti tremori nel terreno con la loro presenza.
- Possono mescolarsi alla terra e muoversi attraverso come se nuotassero.

Elfo del Gelo

14 PF, 1 Armatura, 8 FOR, 13 DES, 14 VOL, pugnale di ghiaccio (d6), un libro degli incantesimi (Scegli uno: Sonno, Teletrasporto, Individuazione del Magico)

- Bello, amorale e longevo.
- Resistente alla maggior parte delle forme di magia.

Elfo

4 PF, 1 Armatura, 8 FOR, 14 DES, 14 VOL, spade corte (d6+d6) o arco lungo (d8), un Libro degli Incantesimi (sceglie uno: Affascinare o Individuazione del Magico)

- Umanoidi fatati magri e dalle vite lunghe, con le orecchie a punta. Vivono in armonia con la natura, adattandosi invece di controllarla.
- Altamente resistenti agli effetti di fascino e controllo mentale.

Essere delle Profondità

6 PF, 12 VOL, lancia (d8)

- Umanoidi anfibio dall'aspetto di pesce e le dita palmate. Vivono nelle profondità dei mari e possono vedere al buio.
- Altamente resistenti agli effetti magici.
- Occasionalmente, vengono a galla per commerciare con gli insediamenti costieri, spesso richiedendo l'unione tra uno di loro e un umano.

Megea Nera

10 PF, 12 FOR, 16 VOL, artigli (d8+d6)

- Orribili creature alte 8 piedi che ricordano vecchie umane con la pelle blu-nera. I loro artigli e denti sono duri come il ferro.
- Vivono in foreste morte e paludi, bramando la carne umana.
- Possono nascondere il loro vero aspetto con una forma illusoria e vedono attraverso qualsiasi illusione.
- Utilizzatori di magia accaniti, ogni Megea trasporta 1d4 libri di incantesimi casuali.

Melma Verde

3 PF, 18 FOR, 6 DES, 3 VOL, tocco acido (d10+d8)

- Grossi ammassi di melma verde che si attaccano a muri e soffitti. Attaccano lasciandosi cadere addosso alle loro vittime.
- L'acido corrode sia metallo che legno, assieme alla creatura che li porta, ma non ha effetto sulla pietra. La carne consumata diventa ulteriore melma verde.

Millepiedi, Gigante

1 PF, 6 FOR, 3 VOL, pungiglione (d6)

Millepiedi lunghi 2 piedi che vivono in luoghi umidi e sotterranei.

- Generalmente schivi, ma attaccano se provocati.
- **Danno Critico:** il loro letale veleno rende il bersaglio incapace fino a 10 giorni (fai un tiro salvezza su FOR una volta al giorno per riprenderti).

Mimic

9 PF, 2 Armatura, 2, 13 FOR, 12 VOL, morso (d12)

- Mutaforma mostruosi che prendono l'aspetto di oggetti inanimati fatti di legno e pietra. Si trovano solo sottoterra.
- Rimangono immobili, generalmente sotto forma di bauli o porte, divorando qualsiasi cosa li tocchi.
- La saliva del mimic è estremamente appiccicosa, e richiede molta forza per rimuovere qualcosa dalla sua bocca una volta incollato.

Mastino Infernale

8 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 15 DES, morso (d8+d6) o respiro di fuoco (d8)

- Mostruosi cani intelligenti delle dimensioni di un grosso lupo. Vivono vicino ai vulcani e talvolta accompagnano altre creature legate al fuoco.
- Immuni al fuoco e al calore, le sue interiori sono abbastanza calde da sciogliere il ferro se viene ingerito.
- Non si affidano alla vista per trovare i propri nemici, poiché hanno un olfatto molto sviluppato.

Medusa

10 PF, 8 FOR, 12 DES, 16 VOL, morsi di serpenti (d6+d4) o sguardo (tiro salvezza)

- Creature magiche che sembrano donne con serpenti al posto dei capelli.
- Intelligente e orgogliosa, ma ragionevole. Lascerà liberi gli avventurieri se in qualche modo soddisfano il suo ego.
- Sguardo: chiunque guardi direttamente la faccia della medusa deve effettuare un tiro salvezza su VOL o essere trasformato in pietra. Distogliere gli occhi dal viso previene questo effetto, ma riduce i danni inflitti.
- I bersagli trasformati in pietra possono essere rivitalizzati da un bacio volontario della medusa, o bagnandoli nel suo sangue. Il sangue di una medusa è sufficiente solo per rivitalizzare una sola vittima.

Megera, del Mare

6 PF, 12 FOR, 14 VOL, coltello (d6)

- Spettrali megere dalla pelle verde che vivono in foreste di alghe e tiepide acque basse. Bramano di mangiare carne umana.
- Altamente resistenti agli effetti magici.
- Sguardo Orribile: Chiunque guardi la Megera deve superare un tiro salvezza su VOL o andare a 0 PF, ogni bersaglio può essere influenzato solo una volta per incontro.

Estrie

10 PF, 11 FOR, 15 DES, 14 VOL, capelli prosciuganti (1d8)

- Appare come una donna con lunghi capelli neri che scendono fino ai piedi.
- Può trasformarsi in gufo, ma solo di notte. Il suo grido spacca i timpani.
- Bere sangue le dà potere, ma può ottenere sostentamento solo se mangia pane e sale presi da coloro che le hanno fatto un torto.
- Legarne i capelli ne impedisce la trasformazione. Possono essere uccise, ma allora la loro testa va sepolta, con la bocca piena di terra.
- **Danno Critico:** il bersaglio cade incosciente per 1d4 giorni.

Ettin

10 PF, 16 FOR, 6 VOL, club (d10)

- Parente del gigante, a due teste, con scarsa intelligenza e comportamento aggressivo. Vive sottoterra e agisce solo nell'oscurità.
- Una testa è sempre vigile, impedendogli di venire sorpreso.

Falco, Gigante

10 PF, 8 FOR, 15 DES, 8 VOL, artigli e becco (d8+d6)

- Grandi rapaci, delle dimensioni di un lupo. Possono trasportare animali della loro taglia.
- Caccia gli animali che sono in grado di trasportare, ma potrebbero attaccare gli umani o una preda maggiore se disperati.
- Sorprendono le proprie vittime attaccando in picchiata da grandi altezze.
- Potrebbero essere addestrati per essere animali da caccia.

Fantasma

8 PF, 15 VOL, tocco gelido (d4)

- Spiriti incorporei dei morti inquieti. Evita il confronto diretto, possedendo invece con facilità un bersaglio e agendo attraverso di esso quando possibile.
- Immune alla maggior parte delle forme di danno, suscettibile solo alla magia e all'acqua santa.
- Possessione: Un bersaglio deve effettuare in tiro salvezza su VOL o essere posseduto, controllato dal fantasma finché non viene in qualche modo scacciato.

Felino, Leone

5 PF, 12 FOR, 12 DES, morso (d10)

Caccia in branchi e vive nelle savane o in altri territori secchi simili.

- Carnivori. Preferiscono mangiare bovini, ma potrebbero cacciare persino gli umani.
- Inseguono sempre le prede che scappano.

Felino, Pantera

4 PF, 14 DES, morso (d8)

- Felini dal pelo scuro che vivono in foreste o pianure.
- Cacciano animali di taglia media e piccola, approfittando del vantaggio dato dalla loro grande velocità.

Felino, Tigre dai Denti a Sciabola

8 PF, FOR 15, morso (d10)

- Grossi gatti aggressivi con zanne lunghe un piede.
- Estremamente rari, si trovano generalmente in regioni non toccate dalla civiltà.

Felino, Tigre

6 PF, 14 FOR, 14 DES, morso (d8)

- Grosso e con la pelliccia striata, vive nelle foreste e nelle regioni fredde.
- Caccia da solo, usando la colorazione del manto per mimetizzarsi e sorprendere le vittime.

Fendi menti

12 PF, 1 Armatura, 8 FOR, 12 DES, 18 VOL, tentacolo (d6+d4), o *Scoppio mentale* (salva)

- Creature umanoidi con la pelle viola e una testa da polpo. Vivono nelle profondità sotterranee, facendo piani per schiavizzare l'umanità. Si nutrono dei cervelli di altri umanoidi.
- *Scoppio Mentale*: emette una frequenza che colpisce i cervelli delle creature vicine; chiunque sia colpito deve salvare su VOL o venir paralizzato.
- **Danno Critico**: il tentacolo strappa il cervello della vittima fuori dal cervello e il fendi menti lo mangia, ottenendo tutti i ricordi della vittima.

Mangia Ruggine

5 PF, 12 DES, 12 VOL, morso (d6)

- Creature simili ad armadilli con lunghe code e due lunghe antenne. Si nutrono di metallo arrugginito.
- Qualsiasi metallo che tocchi le antenne arrugginisce istantaneamente. Le reliquie sono parzialmente resistenti a questo effetto.
- Possono fiutare il metallo a lunghe distanze.

Manticora

6 PF, 15 DES, 12 VOL, artigli (d4+d4) o spuntoni della coda (d6)

- Mostruosità con una faccia umana, un corpo di leone, ali di pipistrello e coda spinata. Vivono nelle regioni montuose.
- Cacciano gli umani, seguendoli e attaccandoli con le spine della coda quando vedono un'apertura.
- Attaccano con le proprie code, scagliando gli spuntoni come dardi. Gli spuntoni ricrescono dopo qualche giorno.

Mantide, Gigante

10 PF, 1 Armatura, 14 DES, 12 VOL, artigli (d6+d6)

- Insetti lunghi 12 piedi con gli arti superiori artigliati e mascelle fendenti. Vivono nelle foreste calde e nelle giungle.
- Cacciano qualsiasi preda, usando la propria colorazione verde per mimetizzarsi tra le foglie. Non attaccano nessun nemico visibilmente più forte.
- **Danno Critico**: Blocca la vittima tra gli artigli e la decapita con un morso.

Mantide

6 PF, 1 Armatura, 8 FOR, 15 DES, artigli (d6+d6, *Scoppio*)

- Intelligenti guerrieri insettoidi a 4 braccia che cacciano e si nutrono di umanoidi. Vivono nelle regioni aride.
- Possono fare grandi salti senza bisogno di prendere la rincorsa.
- Estremamente abili a schivare proiettili. Il danno a distanza ricevuto ha svantaggio.

Lumaca Mazza

4 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 6 DES, tentacoli (d8+d8)

- Gigantesche lumache con tentacoli pesanti, simili a mazze, e un guscio colorato. Vivono sottoterra.
- Il suo guscio colorato può deflettere la magia, potenzialmente annullandola o riflettendola sull'incantatore.

Lupo Mannaro

8 PF, 15 FOR, 14 DES, 6 VOL, artigli (d6+d6) o morso (d8)

- Feroci ibridi umanoidi e lupi che cacciano con trasporto. Generati da una maledizione lanciata su essere umano o su un lupo.
- I loro ululati penetranti possono essere uditi a miglia di distanza e sono in grado di richiamare in aiuto i lupi comuni.
- Gli attacchi comuni sono compromessi contro il lupo mannaro, ma le armi d'argento sono potenziate.
- **Danno Critico:** il bersaglio viene infettato, trasformandosi in un lupo mannaro entro la prossima luna piena.

Lupo Crudele

8 PF, 14 FOR, 12 DES, morso (d10)

- Lupi semi-intelligenti delle dimensioni di un cavallo. Altamente territoriale, vive nelle foreste o in montagna e custodisce ferocemente i suoi dintorni.
- I lupi normali ne hanno paura, ma combatteranno al loro fianco contro gli invasori.
- Possono essere addestrati come cani se catturati giovani, ma è una sfida estremamente difficile.

Lupo, Normale

6 PF, 12 DES, morso (d8)

- Grandi canidi che vivono principalmente nelle terre selvagge, ma fanno occasionalmente la tana nelle grotte.
- Possono essere addestrati come cani se catturati da giovani.
- Quando incontrati in branchi di 4 o più, i lupi non falliscono mai le prove di morale.

Fenice

18 PF, 12 FOR, 18 DES, 18 VOL, artigli (d12+d10)

- Giganteschi uccelli simili ad aquile, fatti di pure fiamme. Si trovano in regioni isolate e attaccano solo per autodifesa.
- Possiede una intelligenza semplice e osserva attentamente i viaggiatori per giudicare se rappresentano una minaccia.
- Le sue piume sono in grado di curare qualsiasi malattia, ma non possono essere prese, ma solo donate dalla fenice.
- Non vengono danneggiate dal fuoco e dal calore. Emette un'aura di fuoco che infligge d6 danni a chiunque si avvicini.
- Se uccisa, scompare in una piccola sfera di fiamme. Dopo un round, rinasce dalle proprie ceneri e scappa.

Formica Scacciatrice

3 PF, 12 DES, morso (d6)

- Gigantesche formiche nere onnivore che costruiscono le loro colonie nelle profondità sotterranee.
- Quando sono affamante consumano tutto quello che incontrano sul loro cammino.
- Una volta in mischia, attaccherà la propria vittima fino alla morte.

Gargoyle

6 PF, 14 FOR, 8 DES, 12 VOL, artigli (d8+d6)

- Creature magiche che sembra statue mostruose con ali e corna.
- Fanno la guardia ai luoghi rimanendo assolutamente fermi per sembrare statue inanimate e attaccare chi si avvicina.
- Non possono essere affascinati o addormentati.

Ghoul

6 PF, 14 FOR, 3 VOL, artigli allungati (d8+d6)

- Cose un tempo umane dalla pelle grigia, che indossano abiti strappati e si muovono accovacciati.
- Brama la carne dei viventi, poiché diventa più potente dopo ogni vittima.
- **Danno Critico:** il bersaglio è immobilizzato. La ferita diventa fatale entro 1d6 ore se non viene trattata da un prete o un guaritore abile. Se non bruciata, la vittima si risveglierà come Ghoul.

Gigante del Fuoco

13 PF, 3 Armatura, 17 FOR, 8 DES, spadone (d12+d10)

- Umanoidi alti 16 piedi con capelli rossi e pelle color carbone. Indossano armature pesanti fatte di rame, bronzo o ottone. Vivono in fortezze costruite vicino ai vulcani.
- Maestri di forgiatura e guerra, sanno come forgiare le armi migliori.
- Immuni al fuoco e al calore.

Gigante del Gelo

14 PF, 2 Armatura, 18 FOR, 12 VOL, ascia a due mani (d12+d10) o arco lungo (d12)

- Umanoidi alti 18 piedi con la pelle bluastro e i capelli chiari. Indossano pellicce e armature di ferro.
- Immuni a freddo e ghiaccio.

Gigante, delle Nubi

12 PF, 1 Armatura, 19 FOR, 12 DES, 18 VOL, mazza chiodata (d8+d8)

- Umanoidi alti 20 piedi con capelli e pelle dei toni del grigio e del bianco. Vivono in castelli costruiti in cima alle montagne più alte o fluttuanti tra le nuvole.
- Non possono essere sorpresi per via della vista e dell'olfatto molto sviluppati.
- Possono avvolgersi in un'aura di vento, rendendo difficili gli attacchi con armi a distanza.

Gigante di Pietra

9 PF, 2 Armatura, 15 FOR, 15 DES, mazza di pietra (d8+d8) o pietre (d12)

- Umanoidi magri, alti 14 piedi e dalla pelle grigia come la pietra. Vivono in caverne o costruiscono case di pietra nelle valli.
- Preferiscono attaccare le vittime lanciandogli rocce da lontano, attaccando in mischia solo se costretti.
- Possono facilmente mimetizzarsi tra le rocce, nascondendosi per evitare confronti diretti.

Lamia

9 PF, 14 FOR, 14 VOL, artigli e morso (d8+d6)

- Mostri simili ai centauri, con la testa e la parte superiore del corpo di una donna e la parte inferiore del corpo di una bestia. Predano gli umanoidi, bevendo il loro sangue e mangiando le loro carni.
- Possono nascondere il loro vero aspetto con delle illusioni, apparendo come donne umane.
- **Danno Critico:** la lamia prosciuga la volontà della vittima (d6 danni a VOL). Una vittima che arrivi a 0 VOL in questo modo obbedirà ciecamente agli ordini della lamia.

Lich

11 PF, 1 Armatura, 18 VOL, pugnale spirituale (d8)

- Potenti maghi che rifiutano la morte trasformandosi in non-morti senz'anima.
- In grado di lanciare virtualmente qualsiasi magia senza subire conseguenze. Porta con sé 2d6 libri di incantesimi casuali.
- **Danno Critico:** Il bersaglio è paralizzato fino a quando non si riposa completamente.

Locusta di Grotta

2 PF, 6 FOR, 12 DES, morso (d4)

- Giganteschi grilli erbivori che vivono nelle grotte. Si mimetizzano facilmente con la pietra per via del loro colore naturale.
- Emettono forti urli quando minacciati, possibilmente allertando altre creature nei dintorni.
- Immuni alla maggior parte dei veleni.

Lucertola Gigante di Fuoco

8 PF, 14 FOR, 12 VOL, morso (d8+d6) o soffio infuocato (d6, *Scoppio*)

- Lucertole grigie e rosse lunghe 30 piedi che a volte vengono scambiate per draghi.
- Vivono sottoterra ma cacciano in superficie. Dormono per la maggior parte della giornata.
- Immuni alle fiamme e al calore.
- Le loro uova si possono vendere a prezzi molto elevati.

Idra

18 PF, 2 Armatura, 15 FOR, 12 VOL, morso (d12, *Scoppio*)

- Grandi rettili con nove teste di serpente. Possono attaccare un numero di bersagli pari al numero di teste.
- Ogni volta che subisce danno a FOR, perde una testa. Le teste tagliate ricrescono dopo un turno, recuperando 1 PF per testa ricresciuta.
- Il danno da fuoco ricevuto è *Potenziato* e impedisce la ricrescita delle teste per un turno.

Ifrit

10 PF, 15 FOR, 14 VOL, spada fiammeggiante (d10+d8, ingombrante)

- Esseri altamente intelligenti dal piano elementale del fuoco. Si manifestano come grossi uomini dai volti terrificanti e con un'aura di calore e fumo.
- Possono essere evocati da magie potenti e vincolati a svolgere compiti, ma sovvertiranno i comandi mentre li eseguono alla lettera.
- Pilastro di Fiamma: L'Ifrit si trasforma in un'alta colonna di fuoco larga 9 metri, bruciando tutto ciò che viene toccato per d12 danni. Ha bisogno di un breve riposo prima di poterlo fare di nuovo.

Incubo

8 PF, 2 Armatura, 12 FOR, 18 VOL, zoccoli fiammeggianti (d8+d6)

- Cavalli demoniaci intelligenti, con occhi rosso bruciante, froge fumanti e zoccoli fiammeggianti.
- Emettono costantemente una fitta nube di fumo, dando svantaggio ai danni inflitti da chiunque sia in mischia con l'incubo.
- Talvolta vengono usati come cavalcature da altre potenti creature demoniache.

Gigante delle Tempeste

18 PF, 2 Armatura, 18 FOR, 16 DES, 18 VOL, spadone (d12+d10), formazione

- Umanoidi alti 25 piedi, con pelle color del bronzo e capelli chiari. Vivono sui picchi montani e nelle acque profonde.
- Immuni ai fulmini, possono evocare tempeste a volontà.
- In grado di volare lungo i venti a un ritmo più lento.
- Fulmine: Il gigante fa schiantare un potente fulmine in un punto alla sua portata, infliggendo d12 danni da *Scoppio* che ignorano le armature. Ha bisogno di un breve riposo prima di poterlo fare di nuovo.

Gnoll

6 PF, 1 Armatura, 12 FOR, 8 VOL, lancia (d8) o arco corto (d6)

- Feroci iene umanoidi dalla scarsa intelligenza. La leggenda dice che vennero create dall'esperimento di un mago.
- Attaccano in grossi branchi, intimidendo i nemici con i numeri.
- **Danno Critico:** lo gnoll entra in una furia omicida dopo aver assaggiato il sangue, effettuando immediatamente un altro attacco.

Gnomo

4 PF, 8 FOR, 12 DES, 14 VOL, balestra (d8, ingombrante)

- Piccoli umanoidi dai lunghi nasi e dalle orecchie a punta. Vivono sottoterra o nel profondo delle foreste.
- Smanettoni altamente intelligenti, amano giocare con qualsiasi tipo di meccanismo. Possono essere facilmente persuasi dalla promessa di qualcosa di nuovo o poco comune.
- Capisce e comunica con piccoli mammiferi come talpe o scoiattoli.

Goblin delle Radici

4 PF, 8 FOR, 14 DES, 8 VOL, lancia (d6)

- Evitano il combattimento a meno di essere in vantaggio (come la superiorità numerica)
- Custodiscono i beni rubati fino alla morte.
- Apprezzano i Libri degli Incantesimi; disponibile a barattare.

Goblin

4 PF, 8 FOR, 12 DES, 8 VOL, pugnale (d6) o fionda (d4)

- Piccoli, grotteschi umanoidi dalla pelle di toni terrosi di verde, marrone e grigio.
- Evitano il combattimento, attaccando solo quando sono in vantaggio, usando tattiche di toccata e fuga.

Golem Primigenio

16 PF, 2 Armatura, 15 FOR, 6 DES, 2 VOL, pugni di pietra (d10)

- Un'enorme statua alta 9 piedi fatta di argilla, fango e preghiera.
- Segue sconsideratamente qualsiasi comando impartito dal suo padrone, anche dopo la sua morte.
- Immune alle lame banali e alle armi missilistiche. Il danno da fuoco è *Potenziato*.
- Se distrutto, il Golem alla fine si riforma ed esegue i suoi ordini precedenti.

Gorilla

6 PF, 14 FOR, pugni (d6+d6)

- Grosse scimmie muscolose che vivono nelle giungle calde. Pacifiche e timide.
- Per lo più pacifico fino a provocazione, ma si imporrà alla presenza dei suoi piccoli.
- **Danno Critico:** lacerare la vittima per ulteriori 1d4 danni a FOR.

Granchio Gigante

6 PF, 3 Armatura, 14 FOR, 3 DES, 8 VOL, tenaglie (d12)

- Enormi crostacei che vivono nelle zone costiere e attaccano senza pensare tutto ciò che si avvicina.
- Le loro tenaglie schiacciano con una forza sufficiente per ignorare qualsiasi armatura inferiore alla piastra.
- Il loro pesante carapace li rende particolarmente resistenti ma ugualmente lenti.

Grifone

7 PF, 14 FOR, 15 DES, becco (d8+d8) or artigli (d6, *Scoppio*)

- Feroci predatori ibridi, con la testa e le ali di un'aquila e la parte inferiore del corpo di un leone.
- Vola e attacca a velocità sorprendenti, essendo in grado di tuffarsi per un attacco e volare via prima che il bersaglio possa reagire.
- Può essere usato come cavalcatura se catturato giovane e adeguatamente addestrato.

Guardiano della Cripta

12 PF, 12 FOR, 11 DES, 14 VOL, artigli eterici (d8)

- Uno scheletro animato vestito con abiti svolazzanti. Le sue orbite sono ipnoticamente rosse. Difende cripte e tombe e non attaccherà se lasciato indisturbato.
- Gli attacchi non magici contro di esso sono incapacitati.
- Può teletrasportare qualsiasi bersaglio in vista in una stanza vicina a caso.

Halfling

4 PF, 8 FOR, 14 DES, 14 VOL, spada corta (d6+d6)

- Piccoli umanoidi dai piedi pelosi, che vivono in piccoli insediamenti chiamati contee.
- Altamente resistenti agli effetti di paura.
- Ogni contea è guidata da un halfling più forte chiamato conte, che ha accesso a equipaggiamento migliore.

Hobgoblin

6 PF, 2 Armatura, 14 FOR, 8 DES, mazza (d8)

- Parenti grandi e robusti dei goblin. Dimorano nelle fortezze sotterranee, ma si addentrano spesso nelle campagne fuori terra.
- Cultura fortemente legale e militarizzata, eseguono gli ordini senza fare domande.
- Supera automaticamente le prove di morale se è presente un comandante.
- Addestrati per combattere in gruppi, il danno inflitto viene *Potenziato* se anche un alleato è ingaggiato contro lo stesso nemico.