

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

Ammasso Traballante

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

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

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

Accolito

4 PE, 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 PE, 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.

Ape Assassina

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

- Api giganti che costruiscono alveari sotterranei. 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.

Ankheg

7 PE, 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.

Aranea

- Ragini 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 o con quegli effetti.
- Le creature che vengono prese nelle ragnatele sono intrappolate e non possono muoversi. Liberarsi richiede una prova di FOR.

Arpia

8 PE, 12 FOR, 12 DES, 14 VOL, artigli (d6+d6) o canzone (tiro salvazza)

- 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 sproporzionate. Conta sulle vittime intantanate per fare i suoi comodi.
- .. Chiunque senta la canzone di un'arpia deve superare un tiro salvazza su VOL o essere affascinato, ubbidendo all'arpia e proteggendola dalle minacce. Uccidere l'arpia rompe l'incantesimo.

Bandito

4 PE, 14 DES, pugnale (d6)

- Ladri che mettono il denaro sopra ogni cosa.

- Usano travestimenti, furtività e inganni per cogliere le vittime di sorpresa.

Banshee

- 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

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

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

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 invisibile vantaggio, di solito numero.

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 difficoltosi.

Basilisco

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.
- Sventrano il bersaglio, lavandosi nel sangue e ripristinando FOR e PF persi.

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.
- Sventrano il bersaglio, lavandosi nel sangue e ripristinando FOR e PF persi.

Berserker

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

Boggart

3 PF, 4 FOR, 17 DES, 13 VOL

- Lucertole serpentine che nidificano in profondità o tra i rovi appena sotto terra.
- 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
- senza incrociare il suo sguardo è difficile
- gli attacchi diretti sono

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 baletstra (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

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

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 uccise, le energie si disperdoni 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

- 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 difficoltosi.

6 PE, 1 Armatura, 13 FOR, morso
(dio)

Cane, da guerra

- 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.

3 PF, 12 DES, morso (d6)

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 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.

12 PE, 3 Armatura, 16 FOR, 8 DES,
12 VOL, spada lunga (dio)

Cavaliere Demoniaco

- 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.
- Chiunque veda il cavaliere sferrare un colpo è condotto a provare un odio sanguinario.

Catoplebas

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)

Cane, selvatico

10 PE, 14 FOR, morso e incornata
(dio+10), soffio infuocato (d12, scoppio)

Ciclope

- Giganteschi humanoidi 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.

Chimera

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

Centauro

6 PE, 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.

9 PE, 18 FOR, 8 DES, 6 VOL, mazza
(dio)

**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 schiacciatore può fare a pezzi navi (o armature) con facilità.

Cinghiale

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

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

Coboldo

3 PE, 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.
- Combattendo sporco, tendendo infboscate alle loro vittime in spazi angusti e scappando non appena la situazione cambia. Cercano di rendere unimboscati : il Coboldo mordé un pezzo di carne dal bersaglio.

Coccodrillo gigante

- 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 :
- Se subisce : dalle armi a lama, schizza un liquido infuocato, infliggendo d12 danni da scoppio.

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 dommola. : la vittima viene tramutata in pietra finché la Cockatrice non viene uccisa.

Costrutto d'ossa

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

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

Costrutto di bronzo

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

- 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.

Costrutto di carne

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

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

Couatl

- 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.

9 PF, 15 VOL, morso (d6)

**8 PE, 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.

Cubo Gelatinoso

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

- Grossi cubi di gelatina trasparente, vivono nei dungeon assorbindogli oggetti e creature viventi.
- Difficile da rilevare perché trasparente.
- Il suo tocco paralizza la vittima (d6 danni a DES).

Cumulo Strisciante

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

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

Distorcente

**8 PE, 14 DES, 12 VOL, tentacoli
(d8, scoppio)**

- 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.

Djinn

10 PE, 1 Armatura, 15 DES, pugni divoranti (d10)

- Altri umanoиди 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 PE, 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 PE, 15 FOR, 14 DES, morso e artigli (d12+d10)

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

Draco Gigante

6 PE, 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.

Drago Metallico

15 PE, 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 (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.
- Esalano una densa nuvola di fumo bianco caldo, infilzando dci danni a tutte le vittime e facendole assombari e rallentare. Hanno bisogno di un breve riposo prima di poterlo fare di nuovo.

Draugr

12 PE, 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.
- Il bersaglio è ucciso immediatamente, per rialzarsi dopo come Schiavo.

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

Elementale, Acqua

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

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, sparando 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.

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

Elementale, Terra

- 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.

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
(dio, scoppio)

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

6 PF, 12 VOL, lancia (d8)

Essere delle Profondità

- Umanoidi anfibi 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.

Elfo del Gelo

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

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

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

Falco, Gigante

- 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.

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 grufo, 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, e con la bocca piena di terra.
- 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 sotterraneo e agisce solo nell'oscurità.
- Una testa è sempre vigile, impedendogli di venire sorpreso.

4 PF, 14 DES, morso (d8)

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

- 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.

Fantasma

8 PF, 15 VOL, tocco gelido (d4)

- Spiriti incorporei dei morti inquieti. Evita il confronto diretto, possiedendo 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.
- Un bersaglio deve effettuare in tiro salvezza su VOL o essere posseduto, controllato dal fantasma finché non viene in qualche modo scacciato.

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 mando per mimetizzarsi e sorprendere le vittime.

Fendi menti

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

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.

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

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

Gargoyle

- 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.

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. Emette un aura di fuoco che inflige d6 danni a chiunque si avvicini. Se uccisa, scompare in una piccola sfera di fiamme. Dopo un round, rinasce dalle proprie ceneri e scappa.

3 PF, 12 DES, morso (d6)

Formica Scacciatrice

- 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.

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

Gigante del Gelo

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

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.
- Il bersaglio è immobilizzato. La ferita diventa fatale entro id6 ore se non viene trattata da un prete o un guaritore abile. Se non bruciata, la vittima si risveglierà come Ghoul.

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 il fortezza costruite vicino ai vulcani.
- Maestri di forgiatura e guerra, sanno come forgiare le armi migliori.
- Immuni al fuoco e al calore.

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

Gigante delle Nubi

- 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.

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.
- 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.

**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.

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 vengono create dall'esperimento di un mago.
- Attraggono in grossi branchi, intimidendo i nemici con i numeri.
- 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 sotterra 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

Goblin delle Radici

- Grosses scimmie muscolose che vivono nelle giungle calde.
- Per lo più pacifico fino a provocazione, ma si imporrà alla presenza dei suoi piccoli.
- : lacera la vittima per ulteriori 1d4 danni a FOR.

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 (dio)**

- 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)

- 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 telesportare qualsiasi bersaglio in vista in una stanza vicina a caso.

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 telesportare qualsiasi bersaglio in vista in una stanza vicina a caso.

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

Halfling

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

- Piccoli umanoïdi 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.

Idra

- 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.
- Il danno da fuoco ricevuto è potenziato e impedisce la ricrescita delle teste per un turno.

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

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.

Il Drago Blu

- 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.
- Il drago riflatta il futurine che si è fuso nella sua bocca e artigli di una grande esplosione concentrata, infilzando di dardi a scoppio e sbalzando a terra qualunque bersaglio colpito. Ha bisogno di un breve riposo prima di poterlo fare di nuovo.

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 una aura di calore e fuoco.
- Possono essere evocati da magie potenti e vincolati a svolgere compiti, ma sovvertiranno i comandi mentre li eseguono alla lettera.
- Iffrit si trasforma in un'alta colonna di fuoco larga 9 metri, bruciando tutto ciò che viene toccato per d12 danni. Ha bisogno di un riposo prima di poterlo fare di nuovo.

Il Drago Verde

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

- Una gargantuesca creatura fiammeggiante, con una apertura alare di oltre cento piedi. Arrogante e avido, vede qualsiasi cosa come una sua proprietà e chiunque come un suo servitore.
- Fatto di puro fuoco è completamente immune a qualsiasi forma di calore. Il freddo scompare in sua presenza.
- 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 mondate. Ha bisogno di un riposo breve prima di poter soffrire 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.

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

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.
- Il bersaglio è paralizzato fino a quando non si riposa completamente.

Incubo

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

- Cavalli demoniaci intelligenti, con occhi rosso bruciante, froghe fumanti e zoccoli fiammegianti.
- 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.

Lamia

9 PF, 14 FOR, 14 VOL, artigli e
morsa (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, apparentando come donne umane.
- : la lamia prosciuga la volontà della vittima (d6 danni a VOL). Una vittima che arriva a VOL in questo modo obbedirà ciecamente agli ordini della lamia.

Lich

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.

Locusta di Grotta

2 PF, 6 FOR, 12 DES, morsa (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, morsa (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.

Lumaca Mazza

6 PF, 12 DES, morsa (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.

Lupo Crudele

8 PF, 14 FOR, 12 DES, morsa (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 Mannaro

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

- Feroci ibridi umanoidi e lupi che cacciano con trasporto. Generati da una maledizione lanciata su essere umano o su un lupo.
- I loro artigli 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. :: il bersaglio viene infettato, trasformandosi in un lupo mannaro entro la prossima luna piena.

Lupo, Normale

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.
- Blocca la vittima tra gli artigli e la decapita con un morso.

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 fumare il metallo a lunghe distanze.

Manticora

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

- Mostrosoità con una faccia umana, un corpo di leone, ali di pipistrello e coda spinata. Vivono nelle regioni montuose.
- Cacciano gli umani, seguendoli 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, 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.
- Intelligenti e orgogliosa, ma ragionevole. Lascierà liberi gli avventurieri se in qualche modo soddisfano il suo ego.
- 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.
- 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.

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 umanoïdi. Vivono nelle regioni aride.
- Possono fare grandi salti senza bisogno di prendere la rincorsa.
- Estremamente abili a dischiare proiettili. Il danno a distanza ricevuto ha svantaggio.

Mastino Infernale

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

- Mostroosi 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 vieneingerito.
- Non si affidano alla vista per trovare i propri nemici, poiché hanno un olfatto molto sviluppato.

Medusa

10 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.

Megeta 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 Megeta trasporta 1d4 libri di incantesimi casuali.

Megeta, del Mare

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

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

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.

**12 PF, Armatura 1, 16 FOR, 8 VOL,
ascia (dio) 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, sputando sui suoi attacchi e compromettendo tutti gli attacchi contro di lui. Si ferma solo quando viene ucciso o se non vede più alcun nemico.

Minotauro

- 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, divorzando qualsiasi cosa li tocchi.
 - La saliva del mimic è estremamente appiccicososa, e richiede molta forza per rimuovere qualcosa dalla sua bocca una volta incollato.

Mimic

**14 PF, 1 Armatura, 16 FOR, 12
DES, 18 VOL, mazza (dio+d6)**

- 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.

Nube Gigante

- 4 PF, 2 Armatura, 14 FOR,
martello (d8)**
- Corti e massicci umanoиди 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.

Nano

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

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

Ombra

- 4 PF, 1 Armatura, 16 FOR, 8 DES,
6 VOL, mazza (dio)**
- Brutali umanoïdi 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 sé sacchi pieni di monete.

Ogre

Millepiedi, Gigante

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

- Millepiedi lunghi 2 piede che vivono in luoghi umidi e sotterranei.
- Generalmente schivi, ma attaccano se provocati.
- Il loro letale veleno rende il bersaglio incapacitato fino a 10 giorni (fai un tiro salvezza su FOR una volta al giorno per riprendersi).

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

- 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.
- La mummia infilige una malattia che fa marcire le ferite aperte, rendendo impossibile curarle normalmente. Può essere rimossa solo con la magia.

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.
- Cancella tutti gli effetti magici di fronte al proprio occhio centrale, in un raggio vicino.

6 PF, 15 FOR, artigli (d8)

Orso, Gufo

Orso, Grizzly

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

**9 PF, 16 FOR, becco (d10) 0
artigli (d8+d6)**

- 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.

8 PF, 17 FOR, artigli (d10)

Orso, delle Caverne

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

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

Orso, nero

Pegaso

- 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 infriato.
- Si offrirà di aiutare gli avventurieri come cavalcatura se giudica nobile e giusta la causa della persona.

5 PF, 14 FOR, artigli (d6)

Orso, Polare

- 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.

7 PF, 16 FOR, artigli (d8)

Pipistrello, Vampiro

- 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.

7 PF, 15 DES, morso (d10)

Persona Serpente

Piranha Gigante

- Creature con il corpo, la coda e la testa di un serpente gigante, ma uno squamoso torso umanoide e le braccia. Catturano gli altri umanoïdi 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.

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

10 PF, 5 DES, tocco divorante
(d8)

Poltiglia Nera

- 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.

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

Pixie

- Piccoli humanoidi con ali insettoidi. Parenti rawicinati 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.

8 PF, 14 FOR, 8 VOL, tentacoli
(d6, scoppio)

Polpo Gigante

- 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.

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

Ragno Fasico Gigante

- 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.
- Il veleno uccide il bersaglio in un giorno, se non curato.

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

Porco Diabolico

- Corpulenti humanoidi 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.
- Una vittima umana viene infettata, diventando un mannaro dello stesso tipo dopo qualche settimana.

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

Pseudo-Drago

- 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.
- Il veleno del pungiglione lascia la vittima in uno stato comatoso per 16 giorni.

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

Satiro

- 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.
- 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.

4 PF, 12 DES, morso (d6)

Roc

- 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.
- Il veleno paralizza la vittima (d8 danni a DES), il rago quindi trascina la vittima paralizzata nella propria tana per mangiarla.

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

- Se uno scheletro viene ucciso e le sue ossa non vengono sparse, si riforma.

Scheletro

Scarabeo, di Fuoco

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

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

Scarabeo, Tigre

3 PE, 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

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

- 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.

Scorpione Gigante

- Il veleno del pungiglione paralizza il bersaglio, uccidendolo in un giorno se non curato.

Scimmia, Bianca

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

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

Scorfano, 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.
- : gli aculei rilasciano un veleno altamente letale (d8 danni extra a FOR).

3 PF, 12 DES, morso (d6)

- Serpenti dalle squame grigastre 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.

Serpente, Crotalino

- Danno critico: Il veleno uccide la vittima 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.

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

Squalo Bianco Gigante

- 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.

Sfinge

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

- Grossi mostri con ali di 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.
- 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.

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

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

Strega delle Radici

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

- Ottime scavartrici che si nascondono in tunnel sotterranei vicino all'acqua. Agita piccole fronde in aria come esche.
- Fuori dalla terra, appare vagamente umanoidè, con la faccia simile a un ceppo purpureo.
- 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.

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

- 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 adattica. Naturalmente benevoli, ma inclini alla megalomania. Nativi dei pianeti esterni, talvolta hanno fortezze nel mondo mortale.
- Possono levitare a volontà con grande precisione di movimenti.
- Maestri dell'ancio di incantesimi, portano 2d6 libri di incantesimi e possono sempre potenziarne gli effetti senza rischi o necessità di preparazione.

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

- Un volto umano fatto di corteccia sul tronco di un albero imponente. Si può trovare al centro di fitte foreste dove diffondono 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.

Tritone

- Umanoidi acquatici con la pelle argenteata, 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.

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

Unicorno

- 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.

10 PF, 15 FOR, 12 DES, 7 VOL,
artigli and morso (*d10+d6*, *scoppio*)

Troll dei boschi

- 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.
- muschio e ramoscelli iniziano a crescere dalle ferite del bersaglio.

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

Troll

- Maligni umanoidi alti 8 piedi con corpi gommosi. Consumano la carne di altri umanoidi. Vivono sotterranei, nelle desolate terre selvagge e nelle case in rovina delle loro precedenti vittime.
- Dannici 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 riaccanano persino gli arti amputati. Se ucciso, si rigenererà per combattere ancora in un'ora.

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

Vampiro

- Affascinanti creature non-morto che bevono il sangue dei mortali. Agiscono di notte e dormono in una baracca durante il giorno. Possono tramutarsi in pipistrelli.
- un vampiro danneggiato recupera 6 PF quando mordé un bersaglio che ha sangue. Se ucciso, diventa una nuvola di gas e si ritira nella sua baracca, rifornendosi al tramonto successivo. Può essere ucciso solo se è esposto alla luce del sole o se la baracca viene distrutta.
- il vampiro prosciuga l'essenza dei bersagli, infliggendo d12 danni alla VOL. A 0 VOL, il bersaglio muore e diventa un vampiro.

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

Uomini Incappucciati

- 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 (d14 VOL danno).

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

Uomo Lucertola

- Eseri 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.

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

Verme Purpureo

- Mostri scimmieschi grossi (sono alti 8 piedi) e irti, 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.

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

Viverna

- 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.
- Il veleno mortale debilita permanentemente il bersaglio, riducendo la sua FOR massima al valore attuale.

Zombie

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

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