

MONSTRES I ENEMICS

20 CRIATURES PER A COMBATS I AVENTURES A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL

GLÒBUL ABSORBENT

Llims amorals, els glòbuls absorbents són esferes toves i translúcides de la mida d'un cavall, que viuen per a absorbir energia i multiplicar-se

Cercadors d'Energia. Els glòbuls absorbents viuen en colònies en indrets càlids a prop de fonts d'energia natural constants: xemeneies volcàniques, cims propensos a tempestes elèctriques, basses d'intensa activitat química... Els glòbuls s'alimenten de l'energia ambiental d'aquests llocs, en una existència normalment estàtica i pacífica.

Tot i això, quan aquestes fonts s'exhaureixen o la colònia esdevé massa gran per una sola font, aquests lims comencen un llarg i lent viatge en busca d'altres paratges. Si la recerca s'allarga, recorren a alimentar-se de carronya o de qualsevol criatura que s'hi acosti massa.

Plagues del progrés. En aquelles societats avançades amb sistemes de calefacció o electricitat, o fins i tot en simples llars de foc, s'hi poden arribar a acumular colònies senceres de glòbuls, causant que calgui una vigilància constant d'aquests centres energètics.

FLEGMA ROJA

Restes d'antics experiments arcans, les flegmes roges són fragments mucosos d'antigues ànimes, que anhelan per sobre de tot habitar un cos de carn i ossos.

Resquills d'Ànima. Les flegmes roges s'originaren en els experiments de mags, flagellaments i altres criatures arcanes, essent el residu d'intents de separar les ànimes dels seus cossos. Gairebé buides de consciència, s'arrosseguen desesperadament, buscant la manera de tornar a controlar un cos, encara que això impliqui expulsar al seu propietari original. Malauradament, tot i que poden arribar a controlar els moviments d'un cos, no són capaces de mantenir-ne les funcions vitals durant gaire temps, així que aquest mor al cap d'uns dies, deixant a la flegma a la recerca d'una nova presa.

Rastre de Mort. A causa de la seva biologia, les flegmes deixen un rastre de cadàvers al seu pas, tant humanoides com animals, sense mostres de malaltia ni ferides.

GLÒBUL ABSORBENT

Llim Gran, Amoral

Armadura (AC) 8

Punts Vitals 51

Velocitat 10 u., escalar 10 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	3 (-4)	7 (-2)	1 (-5)

Resistències tallant

Immunitats àcid, elèctric, foc

Immunitat a condicions encegat, encantat, ensordit, exhaustió, espantat, estirat

Debilitats fred

Sentits visió cega 60 u. (cec més enllà d'aquest radi)

Repte (CR) 2 (450 XP)

Bonus de Proficiència +2

Esgalar d'Aranya El glòbul pot escalar superfícies difícils, incloent sostres, sense haver de fer controls d'habilitat.

Absorció d'Energia Quan el glòbul sigui sotmès a dany d'àcid, elèctric o foc, recupera la meitat del dany que rebria en punts vitals. A més, el seu següent atac de Pseudopod causa 2d6 de dany addicional del tipus de dany corresponent.

ACCIONS

Pseudopod Atac cos a cos: +5 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 9 (2d6 + 3) impacte.

Divisió Globular El glòbul es divideix en dos, com si fes servir la seva reacció Dividir-se.

ACCIONS BONUS

Agrupar-se Si el glòbul és de mida mitjana o menor, es pot fusionar amb un altre glòbul que estigui a 5 u. d'ell. Al fer-ho, els seus punts vitals es sumen, i si són de la mateixa mida al fusionar-se, la mida de la fusió resultant és de la categoria immediatament superior.

REACCIONS

Dividir-se Quan un glòbul Mitjà o major és sotmès a dany tallant, es divideix en dos nous glòbuls si té almenys 10 punts vitals. Cada nou glòbul té punts vitals iguals a la meitat del glòbul original, arrodonint a la baixa. Els nous glòbuls són d'una mida menor a la gelatina original.

FLEGMA ROJA

Llim Petit, Amoral

Armadura (AC) 13

Punts Vitals 36

Velocitat 30 u., escalar 30 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	5 (-3)	14 (+2)	3 (-4)

Immunitat a condicions encegat, ensordit, estirat, exhaustió

Repte (CR) 5 (1800 XP) **Bonus de Proficiència** +3

Amorf La flegma es pot moure per espais tan estrets com 2,5 cm d'ample sense estrènyer-se.

Escarlar d'Aranya La flegma pot escalar superfícies difícils, incloent sostres, sense haver de fer controls d'habilitat.

Escapada Relliscosa La flegma pot retirar-se o amagar-se amb una acció bonus en cada un dels seus torns.

ACCIONS

Pseudopod Atac cos a cos: +6 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 9 (2d6 + 3) impacte + 7 (2d6) psíquic.

Posseir (Recàrrega 5-6) La flegma afecta a una criatura mitjana o menor a 5 u. d'ella. La criatura ha de superar un salvament de Constitució de CD 14 o ser posseïda per la flegma, excepte els llims, constructes i no-morts, que hi són immunes. La flegma llavors desapareix dins el cos de l'objectiu a través dels seus orificis, deixant-lo incapacitat i agafant control del seu cos, sense eliminar la consciència de l'objectiu. A més, recupera 4d6 punts vitals. La flegma no pot ser l'objectiu de cap atac, ni cap encanteri o altre efecte que requereixi veure-la, i manté les seves puntuacions de Carisma, Saviesa i Intel·ligència, però usa les estadístiques de l'objectiu per a la resta, excepte el seu coneixement, proficiències i habilitats de classe. La possessió dura fins que el cos ocupat arribi a 0 punts vitals, la flegma la finalitzi amb una acció bonus o aquesta sigui expulsada amb un efecte que curi malalties, com l'encanteri [Restauració Menor](#). Al acabar la possessió, la flegma apareix en un espai lliure a 5 u. del cos. L'objectiu és immune a aquesta habilitat de la flegma durant les properes 24 hores al acabar la possessió o superar el salvament.

PANTERA PSIÒNICA

Aquesta intel·ligent criatura d'aparença felina apareix rarament al Pla Material. Provenient dels Plans exteriors, el seu aspecte deixa patent el seu forà origen: de pelatge blanc i violeta, amb llargues orelles i cua espinada, estudia constantment el seu voltant amb set ulls mancats d'iris, però carregats de coneixement.

Protectores Lleials. Les panteres psiòniques poden ser guardianes excel·lents: difícils de detectar, sempre alerta i formidables en el combat. Al llarg del temps, poderosos arcanistes, bruixes i organitzacions han fet ús de les seves habilitats. Tot i això, no són simples mercenàries, i només serveixen a aquelles persones que s'han guanyat la seva admiració i respecte. Fins i tot en aquests casos, tan sols hi accediran per una paga o contrapartida que considerin adequada d'acord al seu profund sentit de la justícia. Si s'arriba a aquest punt, la seva lleialtat és llegendària, i no traïran el seu propòsit per cap motiu.

Domini Psiònic. L'origen dels poders mentals de les panteres psiòniques és incert, i segurament lligat al seu llunyà origen. El que es sap és que rebutgen discutir aquesta temàtica, i que prefereixen no haver de tractar amb membres de la seva raça més del necessari. En tot cas, el seu control sobre la ment i la matèria és impressionant.

CLOSCARBÓ

Els closcarbons són grans elementals que habiten a la frontera dels plans elementals de Foc i Terra, i la seva aparença de tortuga recorda a tots dos plans, protegits per una cuirassa de carbons rogencs. Són majoritàriament pacífics, i no solen atacar a no ser que siguin molestats o es sentin amenaçats de cap manera.

Excavadores Volcàniques. Degut a la seva habilitat natural per a excavar i suportar altes temperatures, els azers i altres races sovint capturen joves closcarbons, per a usar-los en excavacions, construcció i mineria a prop de rius de magma o a l'interior de volcans.

Dimensions Insondables. Encara es desconeix la mida màxima a la que poden arribar els closcarbons. En captivitat normalment no superen la mida d'un elefant, però s'han trobat rastres que indicarien dimensions molt superiors per als exemplars adults en llibertat. Treure'n l'entrellat és impedit pel fet que amb l'edat els closcarbons busquen llars cada cop més profundes i calentes. Hi ha qui teoritza que a les profunditats volcàniques, closcarbons de la mida de tortugues drac neden en rius de magma, devorant roques de la mida dels seus germans captius.

PANTERA PSIÒNICA

Aberració Mitjana, Legal Neutral

Armadura (AC) 14

Punts Vitals 72

Velocitat 50 u., escalar 40 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
12 (+1)	17 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)

Salvaments Carisma +4, Destresa +6, Intelligència +7

Habilitats Investigació +7, Percepció +5, Sigil +6

Sentits Visió Nocturna 120 u., Visió Vertadera 60 u.,
Percepció passiva 15

Llengües Comú, Celestial, Infernal

Repte (CR) 6 (2300 ^{XP}) **Bonus de Proficiència** +3

Màgia L'habilitat innata d'encantament de la Pantera Psiònica és Intelligència (salvament d'encanteri CD 15). Innatament pot conjurar els següents encanteris, només requerint components verbals:

A voluntat: [Detectar Pensaments](#), [Detectar Màgia](#), [Levitar](#),
[Passa Bromosa](#)

1/dia cada: [Telecinesis](#), [Estàtica Sinàptica](#), [Confusió](#)

Sentits Esmolats La pantera té avantatge en controls de Saviesa (Percepció) que es basin en l'olfacte o en la vista.

Cobertura Màgica Limitada La pantera no pot ser afectada o detectada per encanteris de l'escola de Divinació de nivell 5 o menors a no ser que ho desitgi.

Recrèixer Espines La pantera té 12 espines psíquiques a la seva cua. Les espines usades tornen a créixer quan la mantícora acaba un descans llarg.

ACCIONS

Multi-atac La pantera fa tres atacs: un amb la seva mossegada i dos amb les seves urpes. Pot substituir qualsevol d'aquests atacs amb una espina psíquica.

Mossegada Atac cos a cos: +6 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 6 (1d6 + 3) perforant + 7 (2d6) psíquic.

Urpada Atac cos a cos: +6 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 5 (1d4 + 3) tallant + 7 (2d6) psíquic.

Espina Psíquica Atac a Distància: +6 per donar, rang 60/120 u., un objectiu. Dany: 5 (1d4 + 3) perforant + 3 (1d6) psíquic. A més, l'objectiu ha de restar 1d4 al proper salvament que faci abans del final del teu proper torn.

CLOSCARBÓ

Elemental Enorme, Amoral

Armadura (AC) 17

Punts Vitals 136

Velocitat 30 u., excavar 30 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
22 (+6)	7 (-2)	23 (+6)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Salvaments Saviesa +4

Habilitats Supervivència +4

Resistències impacte, perforant, i tallant d'armes no màgiques, fred

Immunitats foc, verí

Immunitat a condicions exhaustió, petrificat, enverinat

Sentits Visió Nocturna 60 u., Sentit del Tremolor 60 u.

Repte (CR) 11 (7200 XP) **Bonus de Proficiència** +4

Cos de Brases Aquells que entren a 5 u. del cos de la closcarbó per primera vegada en un torn o hi acaben el torn reben 3 (1d6) dany de foc. Aquesta habilitat només està activa si la closcarbó té disponible l'atac Expulsar Carbons.

Susceptibilitat a l'Aigua Quan el closcarbó entra en contacte amb 4 litres d'aigua o més, deixa de tenir disponible l'atac Expulsar Carbons, fins a ser recarregat. En canvi, quan rebria dany de foc aquest es recarrega automàticament.

Monstre de Setge El closcarbó fa el doble de dany a objectes i estructures.

ACCIONS

Multi-atac El closcarbó fa una mossegada i un patac.

Mossegada Atac cos a cos: +11 per donar, rang 10 u., un objectiu. Dany: 17 (2d12 + 6) tallant + 9 (2d8) foc.

Patac Atac cos a cos: +11 per donar, rang 10 u., un objectiu. Dany: 17 (2d12 + 6) d'impacte.

Expulsar Carbons (Recarrega 5-6) La closcarbó fa explotar la seva closca en una pluja de carbó roent. Cada criatura a 20 u. d'ella ha de superar un salvament de Destresa de CD 18, rebent 45 (10d8) dany de foc si fallen el salvament, o la meitat si el superen.

ELS DESPERTS

Aquest trio de monstrositats foren creades temps ençà per una paranoica i poderosa fetillera, per al sol propòsit d'obtenir guardians capaços de vigilar i protegir la seva llar sense descans, amb les qualitats ideals per a detectar qualsevol intrús. Després de la seva mort, el secret de la creació d'aquestes criatures va arribar a altres mans, i i fou disseminat entre cercles màgics. Des d'ençà, altres màgics de tot tipus han fet ús d'aquestes criatures per protegir allò que més preuen, i tot i que es desconeix el preu real per a crear aquests estranys vigilants, la rumorologia parla de rituals estranys, i de servents desapareguts misteriosament.

L'ORELLA

L'Orella és el vigilant encarregat de detectar qualsevol so estrany, i normalment el és ràpid en detectar intrusos, gràcies al rang de la seva extraordinària oïda.

El seu cos és humanoide i escanyolit, cobert de cap a peus de petits orificis en forma de cargol que utilitza per escoltar cada detall. Del seu crani, buit de faccions excepte una petita boca, hi creixen dues grans trompetes còniques a banda i banda, que amplifiquen encara més les seves capacitats auditives.

A més de vigilar, el seu rol és donar l'alarma quan sigui necessari, usant les seves trompetes per a generar una estrident sirena que avisa als aliats i frena els invasors.

L'ULL

L'Ull és el detector per excel·lència. Sense disposar del mateix rang que l'Orella, pot detectar gairebé qualsevol presència a prop seu, i veure a través d'il·lusions i màscares. Tot i que com a combatent és el més vulnerable del trio, ho compensa amb el seus poders màgics, que l'ajuden a localitzar criatures allà on s'amaguin. A més, també s'ocupa de portar la veu cantant quan cal interrogar personatges sospitosos, i a falta del seu mestre, actua com a líder dels tres deserts.

Físicament, l'Ull és el menor del grup, una petita protuberància carnosa i coberta completament per ulls de tots colors, que s'arrossega per les parets fins a trobar el lloc amb el major camp de visió.

LA MÀ

La Mà és el múscul dels *deserts* i la més gran dels seus membres, d'àgils moviments i poderoses escomeses. És la més bestial del trio, i quan cal combatre per defensar allò que guarda és la més formidable cos a cos.

Tot i això, també és una vigilant competent, parant atenció a les vibracions del terra per a percebre qualsevol intrusió.

Físicament, la Mà té l'aspecte d'una mà gegantina de pell dura com el cuir, que es desplaça sobre les puntues dels seus enormes dits.

L'ORELLA

Monstrositat Mitjana, Legal Neutral

Armadura (AC) 13

Punts Vitals 76

Velocitat 30 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	9 (-1)	19 (+4)	7 (-2)

Salvaments Saviesa +6, Destresa +5

Habilitats Intuïció +6, Percepció +6, Sigil +5

Immunitat a condicions exhaustió

Debilitats so

Sentits Visió Cega 60 u. (cega més enllà), Percepció passiva 16

Llengües Comú, una llengua escollida pel seu creador

Repte (CR) 4 (1100

Bonus de Proficiència +2

XP)

Màgia L'habilitat innata d'encantament de l'Orella és Saviesa (salvament d'encanteri CD 14, +6 per donar amb atacs d'encanteri). Pot conjurar innatament els següents encanteris, sense requerir components materials:

A voluntat: [Tronada](#), [Ceguera](#), [Sordesa](#) (només l'opció de Sordesa)

2/dia cada: [Silenci](#), [Ona Tronadora](#)

Gran Oïda L'Orella té avantatge en controls de Saviesa (Percepció) que es basin en l'oïda.

Naturalesa Guardiana L'Orella té avantatge en salvaments contra ser encantada, i la màgia no pot adormir-la.

ACCIONS

Cop de Puny Atac cos a cos: +2 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 3 (1d6) impacte.

Dona l'Alarma (1/Descans) L'Orella emet un fort so des dels seus cons, que s'escolta a 300 u. Tota criatura enemiga a 30 u. d'ella que pugui escoltar-la ha de superar un salvament de Constitució de CD 14. Si el falla, una criatura cau rep 14 (4d6) dany de so i és sotmesa als efectes de l'encanteri [Alentir](#), podent repetir el salvament al finals dels seus torns, acabant amb l'efecte si té èxit. Si el supera, només rep la meitat del dany i cap altre efecte. Les criatures aliades que l'escoltin poden duplicar la seva velocitat i fer atacs amb avantatge durant el seu proper torn.



L'ULL

Monstruositat Petita, Legal Neutral

Armadura (AC) 10

Punts Vitals 42

Velocitat 20 u., escalar 20 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
5 (-3)	9 (-1)	11 (+0)	18 (+4)	20 (+5)	11 (+0)

Salvaments Saviesa +7, Intelligència +6, Carisma +2

Habilitats Intuïció +7, Investigació +6, Percepció +7

Immunitat a condicions exhaustió

Sentits Visió Vertadera 120 u., Percepció passiva 17

Llengües totes, telepatia 120 u.

Repte (CR) 4 (1100) **Bonus de Proficiència** +2

Màgia L'habilitat innata d'encantament de l'Ull és Intelligència (salvament d'encanteri CD 14, +6 per donar amb atacs d'encanteri). Pot conjurar innatament els següents encanteris, sense requerir components materials:

A voluntat: [Detector Pensaments](#), [Projectil Ardent](#) (2d10 de dany)

3/dia cada: [Contra-encanteri](#), [Dormir](#), [Parany](#), [Pues Platejades](#)

1/dia cada: [Clarividència](#), [Predir](#), [Trobar Criatura](#)

Escalar d'Aranya L'Ull pot escalar superfícies difícils, incloent sostres, sense haver de fer controls d'habilitat.

Gran Vista L'Ull té avantatge en controls de Saviesa (Percepció) o Intelligència (Investigació) que es basin en la vista.

Naturalesa Guardiana L'Ull té avantatge en salvaments contra ser encantat, i la màgia no pot adormir-lo.

Ulls Esbatanats L'Ull té desavantatge en salvaments contra efectes que el puguin encegar.

ACCIONS

Pseudopod Atac cos a cos: +0 per donar, rang 5 u., una criatura. Dany: 1 impacte.

ACCIONS BONUS

Cercar Febleses L'Ull pot indicar els punts dèbils que detecti d'un enemic per a donar avantatge en el proper tir d'atac d'un aliat contra aquest.

LA MÀ

Monstruositat Gran, Legal Neutral

Armadura (AC) 15

Punts Vitals 114

Velocitat 50 u., escalar 30 u., excavar 20 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
20 (+5)	14 (+2)	19 (+4)	6 (-2)	16 (+3)	5 (-3)

Salvaments Constitució +6, Destresa +4, Força +7

Habilitats Acrobàcies +4, Atletisme +7, Percepció +5

Immunitat a condicions encegat, ensordit, exhaustió

Sentits Sentit del Tremolor 60 u., Percepció passiva 15

Llengües entén Comú i una llengua escollida pel seu creador però no pot parlar-les

Repte (CR) 4 (1100) **Bonus de Proficiència** +2

Gran Tacte La Mà té avantatge en controls de Saviesa (Percepció) que es basin en el tacte.

Naturalesa Guardiana La Mà té avantatge en salvaments contra ser encantat, i la màgia no pot adormir-lo.

Càrrega Si la Mà es mou almenys 20 u. recte cap a un objectiu i després li dona amb un cop de puny en el mateix torn, l'objectiu rep un extra de 9 (2d8) d'impacte. Si l'objectiu és una criatura, ha de superar un salvament de Força de CD 15 o caure estirada.

ACCIONS

Multi-atac La Mà fa dos garguirots

Cop de Puny Atac cos a cos: +7 per donar, rang 5 u., una criatura. Dany: 23 (4d8 + 5) impacte.

Esclafar Atac cos a cos: +7 per donar, rang 5 u., una criatura Gran o menor. Dany: 23 (4d8 + 5) impacte. L'objectiu és agafat (escapar CD 16) i restringit fins que aquesta agafada acaba. Fins que deixi d'agafar, la Mà només pot esclafar la criatura agafada i té avantatge en tirs d'atac per fer-ho.

Garguirot Atac cos a cos: +7 per donar, rang 10 u., una criatura. Dany: 12 (2d8 + 5) impacte. Si l'objectiu és una criatura, ha de superar un salvament de Força de CD 15 o ser empesa fins a 15 u. enrere i caure estirada.

MAGNÒLIA OSSERA

La magnòlia ossera és una planta carnívora que creix en entorns humits i que atreu petits animals amb dolços verins. En els seus últims mesos de vida, però, el seu comportament canvia dràsticament: la magnòlia es desarrela i repta sobre les seves arrels, per a emboscar preses majors, injectant-les bulbs paralitzants d'on naixeran la seva descendència, alimentant-se del cadàver i recomençant el cicle. Per aquest motiu, una colònia de magnòlies osseres s'anomena un cementiri, degut als nombrosos cossos que es poden trobar sota seu.

Armes Biològiques. Les magnòlies s'han usat com a arma de guerra en certes ocasions, plantant exemplars madurs a prop de setges prolongats, de forma que al reproduir-se, les plantes ataquin a l'exercit assetjat.

MAGNÒLIA OSSERA

Planta Mitjana, Amoral

Armadura (AC) 13

Punts Vitals 44

Velocitat 20 u., escalar 20 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	2 (-4)	6 (-2)	3 (-4)

Habilitats Percepció -2

Sentits Visió Cega 60 u. (cega més enllà d'aquesta distància), Percepció passiva 8

Repte (CR) 3 (700 XP) **Bonus de Proficiència** +2

Aparença Falsa Mentre la Magnòlia estigui quieta, és indistingible d'una gran flor.

Escalar d'Aranya La Magnòlia pot escalar superfícies difícils, incloent sostres, sense haver de fer controls d'habilitat.

ACCIONS

Multi-atac La Magnòlia fa dos atacs d'Escopir Bulb.

Pètals de Mort Atac cos a cos: +0 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 14 (4d6) verí.

Escopir Bulb Atac a Distància: +3 per donar, rang 20/40 u., un objectiu. Dany: 2 (1d4) perforant. L'objectiu és sembrat amb un bulb de Magnòlia Ossera, que comença a arrelar a la seva carn i parilitzar-lo. A l'inici de cada torn, l'objectiu ha de superar un salvament de Constitució de CD 11 o quedar parilitzat. Aplicar foc al bulb causa 1 foc de dany a l'objectiu i mata el bulb, acabant amb l'efecte. També es pot arrencar un bulb usant una acció, acabant amb l'efecte.

BOSCANY

En aquells sòls on s'ha practicat una nigromància poderosa, la naturalesa se'n ressent. En certs casos, aquest ressentiment pren forma, causant que hi broti un boscany. Aquest comença creixent com una gran soca arrodonida, sense fulles ni flors, i madura completament en tan sols un cicle lunar. Un cop ho fa, es desarrela i es mou com una gran bèstia quadrúpeda de fusta massissa, amb l'esquena coberta de branques espinoses i un regueró de falgueres penjant allà on podria tenir la boca. **Venjança de la Natura.** Es diu que els boscanys són la personificació de la naturalesa salvatge, que lluita contra la pertorbació de l'ordre natural que és la nigromància. Criatures sanguinàries, els boscanys poden atacar indiscriminadament, però el seu odi prioritza la recerca i eliminació dels no-morts, a qui poden rastrejar amb proficiència sobrenatural.

Una Relació Complicada. Els druides tenen divisió d'opinions amb els boscanys. Per una banda, el seu origen nigromàntic i violència innata els converteix en un risc per als éssers vius que molts druides busquen aturar. Per altra banda, hi ha qui entén que no són més que una part més del cicle natural, que busca retornar al seu equilibri previ, i fan ulls clucs a la seva destrucció.

BOSCANY

Planta Enorme, Neutral Maligna

Armadura (AC) 15

Punts Vitals 130

Velocitat 40 u.

For	Des	Con	Int	Sav	Car
21 (+5)	12 (+1)	19 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Habilitats Saviesa +3

Resistències impacte i perforant no màgic

Immunitats necròtic

Immunitat a condicions encegat, ensordit

Debilitats foc, radiant

Sentits visió cega 60 u. (cec més enllà d'aquest radi), Percepció passiva 13

Repte (CR) 8 (3900) **Bonus de Proficiència** +3

Màgia L'habilitat innata d'encantament del Boscany és Saviesa (salvament d'encanteri CD 13). Innatament pot conjurar els següents encanteris, sense requerir components:

A voluntat: [Creixement d'Estaqes](#), [Parra Agafadora](#)

Ferum de No-Mort El boscany pot detectar màgicament la localització de no-morts a 300 u. d'ell.

Fill del Bosc El boscany pot moure's en terreny difícil format per vegetació o restes vegetals com si fos terreny normal.

Fortitud Nigromàntica Si dany redueix el boscany a 0 punts vitals, ha de superar un salvament de Constitució de CD = 5 + dany rebut, a no ser que el dany sigui radiant o d'un cop crític. Si el supera, el boscany cau a 1 punt vital en comptes de 0.

ACCIONS

Multi-atac El boscany fa tres atacs: dos amb les seves braços i un amb les seves falgueres.

Braç de Soca Atac cos a cos: +8 per donar, rang 10 u., un objectiu. Dany: 19 (3d8+5) impacte.

Falgueres Drenadores Atac cos a cos: +4 per donar, rang 5 u., un objectiu. Dany: 10 (3d6) necròtic, i el boscany recupera un nombre de punts vitals igual a la meitat del dany causat.

REACCIONS

Escorça Espinosa Com a resposta a rebre dany, el boscany creix branques espinoses i esmolades de la seva esquena i braços. Aquelles criatures a 5 u. d'ell han de superar un salvament de Destresa o rebre 7 (2d6) dany perforant.