

Generare Mostri al volo

Scrivere Nome, Idea di fondo, Istinto, Mossa Speciale

Tipo

- Schiavo [1hp, d4 or 3 dam.]
- Sempliciotto [3hp, d6 dam.]
- Normodotato [6hp, d8 dam.]
- Solitario [12hp, d10 dam.]
- Elite [+2hp, +2 dam.]

Dimensione

- Minuscolo [a Contatto, -2dam.]
- Piccolo [Ravvicinato]
- Medio [Ravvicinato]
- Grande [a Portata, +4hp, +1dam.]
- Enorme [a Portata, +8hp, +3dam.]

Difesa

- Nessuna [0 CA]
- Leggera [1 CA]
- Media [2 CA]
- Pesante [3 CA]
- Sovrannaturale [4 CA]

Tag e Tratti

- | | | |
|-------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| - Amorfo [+1 CA, +3hp] | - Incettatore | - A Portata |
| - Antico [aumenta dado danni] | - Ignora Armatura | - Pericoloso [[b] tiro dado] |
| - Beyond Biology [+4hp] | - Intelligente | - Furtivo |
| - Cauto | - Magico | - Forte [+2dam.] |
| - Costrutto | - Organizzato [chiama aiuto] | - Terrificante |
| - Difensivo [+1 CA] | - Lacerante [+1-3 pen. arm.] | - Resistente [+4hp] |
| - Infido | - Planare | - Adattamento efficiente |
| - Divino [+2hp o +2dam.] | - Range: Distante | - Maligno [+2 dam.] |
| | - Range: Vicino | - Debole [riduci dado danno] |

Mosse generiche per mostri

Generare Tesoro

- Incettatore: [b] (x2 tiro danno)
 - Magico: Oggetto strambo o magico
 - Planare: Qualcosa non di questo mondo
 - Leader: +1d4 al tiro
 - Antico/Notevole: +1d4 al tiro
- 1 - 2d8 monete
 - 2 - Oggetti utili nella corrente situazione
 - 3 - 4d10 monete
 - 4 - Oggetto piccolo (gemma, dipinto), valore 2d10x10, peso 0
 - 5 - Ciondolo Magico Minore
 - 6 - Informazioni Utili
 - 7 - Tesoro valore 1d4x100, peso 1
 - 8 - Oggetto di valore (gemma, dipinto), valore 2d6x100, peso 0
 - 9 - Forziere con tesoro di valore 3d6x100, peso 1
 - 10 - Oggetto o effetto magico
 - 11 - Sacchi con bottino, valore 2d4x100, peso ~
 - 12 - Nota di credito, valore 3d4x100, peso 0
 - 13 - Oggetto artistico grande, valore 4d4x100, peso 1
 - 14 - Oggetto Unico, valore 5d4x100
 - 15 - Tutte le informazioni necessarie per una nuova magia
 - 16 - Portale o percorso segreto (oppure indicazioni), + tira di nuovo
 - 17 - Qualcosa di collegato ad un PG, + tira di nuovo
 - 18 - Ricchezze accumulate, 1d10x1000 monete, +1d10x10 gemme dal valore di 2d6x100 ognuna

Per tipologia

Animale o Pianta

- 1 - pungiglioni/zanne piene di veleno
- 2 - ragnatela
- 3 - gira in branco
- 4 - predatore, insegue la preda
- 5 - zanne e artigli che lacerano
- 6 - sciame

Costrutto

- 1 - combatte incuranti del pericolo
- 2 - ripara i proprio danni
- 3 - camuffato da oggetto comune
- 4 - presiede questo corridoi
- 5 - immune ai trucchi piu' comuni
- 6 - le sue mosse sono prevedibili

Elementale

- 1 - il fuoco brucia le carni della vittima
- 2 - getto d'aria che scaraventa via
- 3 - la terra trema, massi cadono
- 4 - acqua che gela e soffoca la vittima
- 5 - luce accecante
- 6 - oscurita' attorno a lui

Umanoidi

- 1 - trappole e reti
- 2 - magia primitiva molto efficiente
- 3 - equivoca facilmente
- 4 - si offende facilmente
- 5 - utilizza strani oggetti
- 6 - vive in un gruppo eterogeneo

Bestie Magiche

- 1 - soffio peggiore dei suoi morsi
- 2 - piu' grande della somma delle sue parti
- 3 - presiede quella zona
- 4 - nascondiglio pieno di tesori
- 5 - presagio di cattiva ventura
- 6 - magia al di la' della comprensione

Non Morti

- 1 - urla che incutono terrore
- 2 - ricorda la sua vita passata
- 3 - tocco che risucchia linfa vitale
- 4 - semplicemente non va al tappeto
- 5 - portatore di terribili malattie
- 6 - passa attraverso oggetti solidi

Per ruolo

Artiglieri

- 1 - attacca da dietro un riparo
- 2 - notevole raggio di esplosione
- 3 - notano la preda arrivare
- 4 - ripiega quando minacciato
- 5 - spara fuoco di copertura
- 6 - utilizza munizioni unusuali

Bruti

- 1 - inchioda la vittima a terra
- 2 - blocca la strada
- 3 - va in berserk
- 4 - calpesta la vittima
- 5 - distrugge la zona circostante
- 6 - falcia tutto mentre si muove

Manipolatori

- 1 - charm che confonde
- 2 - il sentiero diventa infido
- 3 - contrasta magie
- 4 - e' tutto una illusione
- 5 - tende a circondare la preda
- 6 - disarmo

Leader

- 1 - cura gli alleati
- 2 - incita a combattere
- 3 - monologhi tediosi
- 4 - piano diabolico imperscrutabile
- 5 - c'e' un disegno nella sua pazzia
- 6 - guida la carica

Furtivi

- 1 - attacco furtivo
- 2 - si mimetizza nell'ambiente
- 3 - attacca a distanza
- 4 - e' letteralmente invisibile
- 5 - prova gusto in cio' che fa
- 6 - attende il momento giusto

Soldati

- 1 - si avvicinano cautamente
- 2 - bene armati e protetti
- 3 - ottima collaborazione di squadra
- 4 - costretti a combattere
- 5 - difendono gli alleati deboli
- 6 - sono in sovrannumero