

1 NPC

1.1 Animali

<p>Doberman</p> <p>DOBERMANN Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 12 Punti Ferita 4 (1d8) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>Olfatto e Uditio Acuti. I cani dispongono di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto e sull'udito.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +2 al tiro per colpire, portata 1,5m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d6) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)	<p>Granchio Gigante</p> <p>GRANCHIO GIGANTE Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura naturale) Punti Ferita 13 (3d8) Velocità 9 m, nuotare 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>15 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>1 (-5)</td><td>9 (-1)</td><td>3 (-4)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +4 Sensi Percezione passiva 9, vista cieca 9 m Linguaggi — Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>Anfibio. Il granchio può respirare in aria e in acqua.</p> <p>Azioni</p> <p>Ciglia. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni contundenti e il bersaglio è afferrato (CD 11 per sfuggire). Il granchio ha due chelie, ognuna delle quali può afferrare soltanto un bersaglio.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)	<p>Uomorana</p> <p>BULLYWUG Umanoide Medio (bullywug), neutro le malvagio</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura di pelle, scudo) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 6 m, nuotare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>13 (+1)</td><td>7 (-2)</td><td>10 (+0)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +3 Sensi Percezione passiva 10 Linguaggi Bullywug Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>Anfibio. Il bullywug può respirare in aria e in acqua. Parlare con Rane e Rospo. Il bullywug può comunicare i concetti più semplici alle rane e ai rospi quando parla in Bullywug. Mimetismo nelle Paludi. Il bullywug dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni palustri.</p> <p>Balzo da Fermo. Il bullywug può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.</p> <p>Azioni</p> <p>Multistacco. Il bullywug effettua due attacchi in mischia: uno con il morso e uno con la lancia.</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 3 (1d4 + 1) danni contundenti.</p> <p>Lancia. Attacco con Arma da Mischia o a Distanze: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti o 5 (1d8 + 1) danni perforanti se usata a due mani per effettuare un attacco in mischia.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	7 (-2)																																	
<p>Lupo</p> <p>LUPO Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 13 (armatura naturale) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>15 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>6 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +4, Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Linguaggi — Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>Olfatto e Uditio Acuti. Il lupo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'uditio.</p> <p>Tattiche del Branco. Il lupo dispone di vantaggio ai tiri per colpire contro una creatura almeno uno degli alleati del lupo si trova entro 1,5 metri dalla creatura e non è incapacitato.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (2d4 + 2) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)	<p>Salamandra</p> <p>MASTINO Bestia Media, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 12 Punti Ferita 5 (1d8 + 1) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>14 (+2)</td><td>12 (+1)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13 Linguaggi — Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>Olfatto e Uditio Acuti. Il mastino dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto o sull'uditio.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti. Se il bersaglio è una creatura, deve superare un tiro salvezza su Forza con CD 11, altrimenti cade a terra prono.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)	<p>ReDeiRospo</p> <p>ROSPO GIGANTE Bestia Grande, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 11 Punti Ferita 39 (6d10 + 6) Velocità 6 m, nuotare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (+2)</td><td>13 (+1)</td><td>13 (+1)</td><td>2 (-4)</td><td>10 (+0)</td><td>3 (-4)</td></tr> </tbody> </table> <p>Sensi Percezione passiva 10, scurovisione 9 m Linguaggi — Sfida 1 (200 PE)</p> <p>Anfibio. Il rospo può respirare in aria e in acqua. Balzo da Fermo. Il rospo può compiere un salto in lungo di un massimo di 6 metri e un salto in alto di un massimo di 3 metri, con o senza rincorsa.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d10 + 2) danni perforanti più 5 (1d10) danni da veleno e il bersaglio è afferrato (CD 13 per sfuggire). Finché è afferrato, il bersaglio è trattenuto e il rospo non può mordere un altro bersaglio.</p> <p>Inghiottire. Il rospo effettua un attacco con il morso contro un bersaglio di taglia Media o inferiore con cui stia lottando. Se il bersaglio è inghiottito, il bersaglio è acceso e trattenuto, beneficia di copertura totale contro gli attacchi e altri effetti al di fuori del rospo e subisce 10 (3d6) danni da acido all'inizio di ogni turno del rospo, che può inghiottire soltanto un bersaglio alla volta.</p> <p>Se il rospo muore, la creatura inghiottita non è più trattenuta dalla bestia e può sfuggire usando 1,5 metri di movimento, uscendo prima dal cadavere.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)																																	
<p>Scieme Di Quipper</p> <p>SCIAME DI QUIPPER Sciame Medio di bestie Minuscole, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 13 Punti Ferita 28 (8d8 - 8) Velocità 0 m, nuotare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>16 (+3)</td><td>9 (-1)</td><td>1 (-5)</td><td>7 (-2)</td><td>2 (-4)</td></tr> </tbody> </table> <p>Resistenza a Dannii contundenti, perforante, tagliente Immutabile alla Condizione affascinato, afferrato, paralizzato, petrificato, prono, spaventato, stordito, trattenuto Sensi Percezione passiva 8, scurovisione 18 m Linguaggi — Sfida 1 (200 PE)</p> <p>Fenomeno di Sangue. Lo sciame dispone di vantaggio ai tiri per colpire in mischia contro ogni creatura che non possiede tutti i propri punti ferita.</p> <p>Scieme. Lo sciame può occupare lo spazio di un'altra creatura e invaderla, e può muoversi attraverso qualsiasi apertura sufficientemente larga da far passare un quipper Minuscolo. Lo sciame non può recuperare punti ferita, né ottenere punti ferita temporanei.</p> <p>Respirare Sott'Acqua. Lo sciame può respirare soltanto sott'acqua.</p> <p>Azioni</p> <p>Morsa. Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 0 m, una creatura nello spazio dello sciame. Colpito: 14 (4d6) danni perforanti o 7 (2d6) danni perforanti se lo sciame possiede la metà dei suoi punti ferita o meno.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)	<p>Orsogufo</p> <p>ORSOGUFO Mostroscialta Grande, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 13 (armatura naturale) Punti Ferita 59 (7d10 + 21) Velocità 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>20 (+5)</td><td>12 (+1)</td><td>17 (+3)</td><td>3 (-4)</td><td>12 (+1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +3 Sensi Percezione passiva 13, scurovisione 18 m Linguaggi — Sfida 3 (700 PE)</p> <p>Vista e Olfatto Acuti. L'orsogufo dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista o sull'olfatto.</p> <p>Azioni</p> <p>Multistacco. L'orsogufo effettua due attacchi: uno con il becco e uno con gli artigli.</p> <p>Becco. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 10 (1d10 + 5) danni perforanti.</p> <p>Artigli. Attacco con Arma da Mischia: +7 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 14 (2d6 + 2) danni taglienti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)													
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)																																	

1.2 Mostri

<h3>Bandito</h3> <p>BANDITO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale</p> <p>Classe Armatura 12 (armatura di cuoio) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>11 (+0)</td><td>12 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>10 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Sensi Percezione passiva 10 Lingueggi uno qualsiasi (di solito il Comune) Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Scimitarra.</i> Attacco con Arma da Mischia: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.</p> <p><i>Balestra Leggera.</i> Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d8 + 1) danni perforanti.</p> <p>I banditi agiscono in gruppo e a volte sono guidati da altri ma vivono solitari o incatenati. Non tutti i banditi sono malviventi, l'oppressione, una calamità, una malattia o una carestia possono spingere un individuo ostento a darsi ad un banditismo.</p> <p>I pirati sono i banditi dei mari. Possono agire da semplici saccheggiatori, interessati soltanto ad accumulare tesori e massacrare i nemici, oppure possono essere corsari autorizzati dalla corona ad attaccare e saccheggiare i vascelli delle nazioni nemiche.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	<h3>Kenku</h3> <p>KENKU Umanoide Medio (kenku), caotico neutrale</p> <p>Classe Armatura 13 Punti Ferita 13 (3d8) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10 (-0)</td><td>16 (+3)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +5, Inganno +4, Percezione +2 Senso Percezione passiva 12</p> <p>Lingueggi capisce l'Auran e il Comune ma parla soltanto tramite l'uso del tratto Imitare Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Imitare.</i> Il kenku può imitare qualsiasi suono abbia sentito, incluso le voci. Una creatura che sente il suono può capire che si tratta di un'imitazione effettuando con successo una prova di Saggezza (Intuizione) con CD 14.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	10 (-0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	<h3>troll</h3> <p>TROLL Gigante Grande, caotico malvagio</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura naturale) Punti Ferita 84 (8d10 + 40) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18 (-4)</td><td>13 (-1)</td><td>20 (+5)</td><td>7 (-2)</td><td>9 (-1)</td><td>7 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +2 Senso Percezione passiva 12, scurovisione 18 m Lingueggi Gigante Sfida 5 (1.800 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Olfatto Acuto.</i> Il troll dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sull'olfatto.</p> <p><i>Rigenerazione.</i> Il troll recupera 10 punti ferita all'inizio del suo turno. Se il troll subisce danni da acido o da fuoco, questo tratto non funziona all'inizio del turno successivo del troll. Il troll muore soltanto se inizia il suo turno con 0 punti ferita e non rigenera.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	18 (-4)	13 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
10 (-0)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
18 (-4)	13 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)																																	
<h3>Malvivente(YARGA)</h3> <p>MALVIVENTE Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non buono</p> <p>Classe Armatura 11 (armatura di cuoio) Punti Ferita 32 (5d8 + 10) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Intimidire +2 Senso Percezione passiva 10 Lingueggi uno qualsiasi (di solito il Comune) Sfida 1/2 (100 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Mulkiattacco.</i> Il malvivente effettua due attacchi in mischia.</p> <p><i>Mezzo.</i> Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 6 (1d6 + 2) danni contundenti.</p> <p><i>Balestra Pesante.</i> Attacco con Arma a Distanza: +2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d10 + 3) danni perforanti.</p> <p>I malviventi sono spietati criminali di bassa lega specializzati nell'intimidazione e negli atti di violenza. Lavorano per soldi e hanno ben pochi scrupoli.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	<h3>Orco</h3> <p>ORCO Umanoide Medio (orco), caotico malvagio</p> <p>Classe Armatura 13 (armatura di pelle) Punti Ferita 15 (2d8 + 6) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16 (+3)</td><td>12 (+1)</td><td>16 (+3)</td><td>7 (-2)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Intimidire +2 Senso Percezione passiva 10, scurovisione 18 m Lingueggi Comune, Orchesco Sfida 1/2 (100 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Aggressivo.</i> Come azione bonus, l'orco può muoversi fino alla sua velocità verso una creatura ostile che esso sia in grado di vedere.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)	<h3>Mago</h3> <p>IL MAGO Umanoide Medio (umano), caotico malvagio</p> <p>Classe Armatura 13 Punti Ferita 33 (6d8+6) Velocità 9m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>16 (+3)</td><td>12 (+1)</td><td>16 (+3)</td><td>10 (+0)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Senso Percezione passiva 10 Lingueggi Comune, Draconico Sfida 1 (200 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Incantesimi.</i> L'abilità da incantatore del mago è l'intelligenza. Il bonus d'attacco per gli incantesimi è +5 e la CD per i tiri salvezza è 13. Il mago può incantare i seguenti incantesimi:</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	8 (-1)																																	
<h3>Goblin</h3> <p>GOBLIN Umanoide Piccolo (goblineoide), neutrale malvagio</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura di cuoio, scudo) Punti Ferita 7 (2d6) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>8 (-1)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>10 (+0)</td><td>8 (-1)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +6 Senso Percezione passiva 9, scurovisione 18 m Lingueggi Comune, Goblin Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Fuga Agile.</i> Il gobelin può effettuare l'azione di Disimpegno o Nascondersi come azione bonus a ogni suo turno.</p> <p><i>Scimitarra.</i> Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni taglienti.</p> <p><i>Arco Corto.</i> Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 24/96 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d6 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)	<h3>Iarno</h3> <p>EVIL MAGE Medium humanoid (human), lawful evil</p> <p>Armor Class 12 Hit Points 22 (5d8) Speed 30 ft.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>9 (-1)</td><td>14 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>17 (-3)</td><td>12 (+1)</td><td>11 (-0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Saving Throws Int -5, Wis +3 Skills Arcana +5, History +5 Senses passive Perception 11 Languages Common, Draconic, Dwarvish, Elvish Challenge 1 (200 XP)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Spellingcast.</i> The mage is a 4th-level spellcaster that uses intelligence as its spellcasting ability (spell save DC 13; +5 to hit with spell attacks). The mage knows the following spells from the wizard's spell list:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cantus (at will): light, mage hand, shocking grasp 1st Level (4 slots): charm person, magic missile 2nd Level (3 slots): hold person, misty step <p><i>Actions</i></p> <p><i>Quarterstaff.</i> Melee Weapon Attack: +1 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d8 - 1) bludgeoning damage.</p>	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (-3)	12 (+1)	11 (-0)	<h3>Zombi</h3> <p>ZOMBI Non morto Medio, neutrale malvagio</p> <p>Classe Armatura 8 Punti Ferita 22 (3d8 + 9) Velocità 6 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>6 (-2)</td><td>16 (+3)</td><td>3 (-4)</td><td>6 (-2)</td><td>5 (-3)</td></tr> </tbody> </table> <p>Tiri Salvezza Sag +0 Immunità ai Danni veleno Immunità alle Condizioni avvelenato Senso Percezione passiva 8, scurovisione 18 m Lingueggi capisce i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Tempo dei Non Morti.</i> Se i danni riducono lo zombi a 0 punti ferita, esso deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con una CD pari a 5 + i danni subiti, a meno che non si tratti di danni radiosì o di un colpo critico. Se ha successo, lo zombi scende invece a 1 punto ferita.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)																																	
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																	
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (-3)	12 (+1)	11 (-0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)																																	
<h3>Uccello Stigeo</h3> <p>UCCELLO STIGEO Bestia Minuscola, senza allineamento</p> <p>Classe Armatura 14 (armatura naturale) Punti Ferita 2 (1d4) Velocità 3 m, volare 12 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4 (-3)</td><td>16 (+3)</td><td>11 (+0)</td><td>2 (-4)</td><td>8 (-1)</td><td>6 (-2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Senso Percezione passiva 9, scurovisione 18 m Lingueggi — Sfida 1/8 (25 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Risucchio di Sangue.</i> Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, una creatura. Colpito: 5 (1d4 + 3) danni perforanti e l'uccello stigeo si awinghi. Finché è awinghiato, l'uccello stigeo non attacca. All'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)	<h3>Nothic</h3> <p>NOTHIC Aberrazione Media, neutrale malvagio 4</p> <p>Classe Armatura 15 (armatura naturale) Punti Ferita 45 (6d8 + 18) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>14 (+2)</td><td>16 (+3)</td><td>16 (+3)</td><td>13 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>8 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Arcano +3, Furtività +5, Intuizione +4, Percezione +2 Senso Percezione passiva 12, vista pura 36 m Lingueggi Sottocomune Sfida 2 (450 PE)</p> <p>AZIONI</p> <p><i>Vista Acruta.</i> Il nothic dispone di vantaggio alle prove di Saggezza (Percezione) basate sulla vista.</p> <p><i>Multiaffatto.</i> Il nothic effettua due attacchi con gli artigli.</p> <p><i>Artiglio.</i> Attacco con Arma da Mischia: 5 (1d6 + 3) danni perforanti e l'uccello stigeo si awinghi. Finché è awinghiato, l'uccello stigeo non attacca. All'inizio di ogni turno dell'uccello stigeo, il bersaglio perde 5 (1d4 + 3) punti ferita a</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)	<h3>Scheletro</h3> <p>SCHELETRO Non morto Medio, legole malvagio</p> <p>Classe Armatura 13 (frammenti di armatura) Punti Ferita 13 (3d8 + 4) Velocità 9 m</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>10 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>15 (+2)</td><td>6 (-2)</td><td>8 (-1)</td><td>5 (-3)</td></tr> </tbody> </table> <p>Vulnerabilità ai Danni contundenti Immunità ai Danni veleno Immunità alle Condizioni avvelenato, indebolimento Senso Percezione passiva 9, scurovisione 18 m Lingueggi tutti i linguaggi che conosceva in vita ma non può parlarli Sfida 1/4 (50 PE)</p> <p>AZIONI</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)																																	

1.3 Alleati o Personaggi

<p>Duran</p> <p>DURAN Umanoide Medio (umano), neutrale</p> <p>Classe Armatura 16 (gioco di maglia effico) Punti Ferita 144 (17d8 + 68) Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+4)</td><td>15 (-2)</td><td>18 (+4)</td><td>13 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (-0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Tacchinoza For +4, Cos +8 Abilità Atletica +8, Percezione +5 Sensi Percezione passiva 15 Lingueggia Comune, Nanic Sfida 9 (7000 PE)</p> <p>Equipaggiamento Speciale: Duran brandisce una spada offensiva (spada che chiamano Cryptica) indossa un paio di stivali molleggiati, e gioco di maglia effico e un anello raffigura incantesimo.</p> <p>Indomito (Ricarica dopo un Riposo Lungo): Duran può ripetere un tiro per colpire, se il precedente è fallito.</p> <p>Riflettere Incantesimo: Finché indossa il suo anello raffigura incantesimo, Duran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi che bersagli soltanto lui (non in un'area di effetto). I bersagli altri non ottengono questo vantaggio.</p> <p>Indomito: Duran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi che bersagli soltanto lui (non in un'area di effetto). I bersagli altri non ottengono questo vantaggio.</p> <p>Riflettere Incantesimo: Finché indossa il suo anello raffigura incantesimo, Duran dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro incantesimi che bersagli soltanto lui (non in un'area di effetto). I bersagli altri non ottengono questo vantaggio.</p> <p>AZIONI: Multistacco: Duran effettua quattro attacchi con un'arma da mischia. Cryptista: Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, 9 m, un bersaglio. Colpito: 11 PdFa, 4 danni taglienti. Se il bersaglio ha l'oggetto il colpo inflinge invece 16 danni taglienti. Il bersaglio è una creatura e Duran ottiene +20 ai tiri per colpire, il bersaglio ha -14 danni taglienti. Se il bersaglio ha l'oggetto il colpo inflinge invece 20 danni taglienti. Con un rinculo di 20, recide un arto al bersaglio o un'altra parte del corpo, se il bersaglio è privo di arti.</p> <p>Balestra Deltaria Attacco con Arma a Distanza: +6 al tiro per colpire, gittata 18/72 m, un bersaglio. Colpito: 13 (2d10 + 2) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+4)	15 (-2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (-0)	<p>Xoblob</p> <p>GНОМО ДЕЛЛЕ ПРОФОНДИТА (SVIRFNEBLIN)</p> <p>Umanoide Piccolo (gnomo), neutrale buono</p> <p>Classe Armatura 15 (gioco di maglia) Punti Ferita 16 (3d6 + 6) Velocità 6 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>15 (-2)</td><td>14 (-2)</td><td>14 (-2)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (-0)</td><td>9 (-1)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Furtività +4, Indagine +3, Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Lingueggia Comune, Sottosecembre, Terran Sfida 12 (100 PE)</p> <p>Mitinozzo nella Pietra: Lo gnomo dispone di vantaggio alle prove di Destrezza (Furtività) effettuate per nascondersi nei terreni rocciosi.</p> <p>Arzasia Gnomesca: Lo gnomo dispone di vantaggio ai tiri salvezza su Intelligenza, Saggezza e Carisma contro la magia.</p> <p>Incantesimi In Natura: La caratteristica innata da incantatore dello gnomo è Intelligenza (tiro salvezza degli incantesimi CD 11). Lo gnomo può lanciare i seguenti incantesimi innati, che non richiedono alcuna componente materiale:</p> <p>A volontà: esti individualizare (tocco se stesso) 1/giorno ciascuno: camuffare se stesso, cecità/nordità, sfocatura</p> <p>AZIONI: Piccone da Guerra: Attacco con Arma da Mischia: +4 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni perforanti.</p> <p>Dardo Avelentato: Attacco con Arma a Distanza: +4 al tiro per colpire, gittata 9/16 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d4 + 2) danni taglienti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 turno. Il bersaglio può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno e, se lo supera, l'effetto per lui termina.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	15 (-2)	14 (-2)	14 (-2)	12 (+1)	10 (-0)	9 (-1)	<p>Guardia</p> <p>GUARDIA Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</p> <p>Classe Armatura 16 (gioco di maglia, scudo) Punti Ferita 11 (2d8 + 2) Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Unguaggi unqualsiasi (di solito il Comune) Sfida 18 (25 PE)</p> <p>AZIONI: Lancia: Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.</p> <p>Le guardie includono i membri della guardia cittadina, le sentinelle di una cittadella o di un paese fortificato e le guardie del corpo di nobili e mercanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
12 (+4)	15 (-2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (-0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
15 (-2)	14 (-2)	14 (-2)	12 (+1)	10 (-0)	9 (-1)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																	
<p>Reaner</p> <p>SPADACCINO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento non legale</p> <p>Classe Armatura 17 (armatura di cuoio) Punti Ferita 66 (12d8 + 12) Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>18 (+4)</td><td>12 (+1)</td><td>14 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>15 (+2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Acrobazia +8, Atletica +5, Persuasione +6 Sensi Percezione passiva 10 Lingueggia unqualsiasi lingua (solitamente il Comune) Sfida 3 (700 PE)</p> <p>Piedi Letti: Lo spadaccino può effettuare l'azione di Scatto o di Disimpegno come azione bonus a ogni suo turno.</p> <p>Diffesa Soprattutto: Finché lo spadaccino indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura e non impugna uno scudo, la sua CA include il suo modificatore di Carisma.</p> <p>AZIONI: Multistacco: Lo spadaccino effettua tre attacchi: uno con il pugnale e due con lo stocco.</p> <p>Pugnale: Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d4 + 4) danni perforanti.</p> <p>Stocco: Attacco con Arma da Mischia: +6 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 8 (1d8 + 4) danni perforanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	<p>Sildar</p> <p>SILDAR HALLWINTER Medium humanoid (humano), neutral good</p> <p>Arnor Class (6 chain mail) Hit Points 27 (5d8+5) Speed 50 ft.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>STR</th><th>DEX</th><th>CON</th><th>INT</th><th>WIS</th><th>CHA</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>12 (+1)</td><td>10 (-0)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (0)</td><td>12 (0)</td><td>10 (0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Saving Throws Str +3, Con +3 Skills Perception +2 Languages Common Challenge 1 (200 XP)</p> <p>ACTIONS</p> <p>Multitattack: Sildar makes two melee attacks.</p> <p>Longsword: Melee Weapon Attack: +5 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 5 (1d3 + 1) slashing damage.</p> <p>Heavy Crossbow: Ranged Weapon Attack: +2 to hit, range 100 ft./400 ft., one target. Hit: 5 (1d6) piercing damage.</p> <p>REACTIONS</p> <p>Parry: When an attacker hits Sildar with a melee attack and Sildar can see the attacker, he can roll 1d6 and add the number rolled to his AC against the triggering attack, provided that he's wielding a melee weapon.</p> <p>MEDIUM HUMANOID CRI LOST-ALIVE-OF-PHANDELVER</p>	STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA	12 (+1)	10 (-0)	12 (+1)	10 (0)	12 (0)	10 (0)	<p>Vigilanza_Cittadina_Sup</p> <p>CAVALIERE Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</p> <p>Classe Armatura 18 (armatura completa) Punti Ferita 52 (12d8 + 16) Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16 (+3)</td><td>11 (+0)</td><td>14 (+2)</td><td>11 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>15 (+2)</td></tr> </tbody> </table> <p>Tiri Salvezza Cos +4, Sag +2 Sensi Percezione passiva 10 Lingueggia unoqualsiasi (di solito il Comune) Sfida 3 (700 PE)</p> <p>Impavido: Il cavaliere dispone di vantaggio ai tiri salvezza contro la condizione di spaventato.</p> <p>AZIONI: Multistacco: Il cavaliere effettua due attacchi in mischia.</p> <p>Spatola: Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 10 (2d6 + 3) danni taglienti.</p> <p>Palma: Attacco con un pugno. Colpito: 2 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d3) danni perforanti.</p> <p>Autoripa: (Ricarica dopo un Riposo Breve e Lungo) Per 1 turno, il cavaliere può pronunciare un comando o un avvertimento speciale ogni volta che una creatura non ostile si trova a entro 9 metri da lui che egli sia in grado di vedere effettua un tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 5 (1d3 + 1) danni taglienti. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza su Costituzione con CD 12, altrimenti è avvelenato per 1 turno, purché possa udire e capire il cavaliere. Una creatura può beneficiare di un solo dado di Autoripa alla volta. Questo effetto termina se il cavaliere è invecchiato.</p> <p>REAZIONI:</p> <p>Perde: Il cavaliere aggiunge 2 alla sua CA contro un attacco in mischia che lo colpisce. Per farlo, il cavaliere deve vedere l'avversario e deve averlo attivato prima di essere attaccato.</p> <p>I cavaliere sono comunque costretti al servizio di un regnante, di un ordine religioso o di una nobile causa. L'allenamento di un cavaliere determina la rigidità con cui il suo voto deve essere onorato. Chi si tratti di intraprendere una cerca di guerrieri, un cavaliere deve sempre accompagnarsi da un seguente che comprende i suoi scudieri e alcuni popolani come garanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)																																	
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA																																	
12 (+1)	10 (-0)	12 (+1)	10 (0)	12 (0)	10 (0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)																																	
<p>Guardia_Cittadina_Base (Soldato o Sergente)</p> <p>GUARDIA Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</p> <p>Classe Armatura 16 (gioco di maglia, scudo) Punti Ferita 6 (2d8 + 2)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>13 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>12 (+1)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Unguaggi unoqualsiasi (di solito il Comune) Sfida 18 (25 PE)</p> <p>AZIONI:</p> <p>Lancia: Attacco con Arma da Mischia o a Distanza: +3 al tiro per colpire, portata 1,5 m o gittata 6/18 m, un bersaglio. Colpito: 4 (1d6 + 1) danni taglienti.</p> <p>Le guardie includono i membri della guardia cittadina, le sentinelle di una cittadella o di un paese fortificato e le guardie del corpo di nobili e mercanti.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	<p>Guardia_Cittadina_Tenente (Tenente, Capitano o più su)</p> <p>VETERANO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</p> <p>Classe Armatura 17 (corazza a strisce) Punti Ferita 58 (9d8 + 18)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16 (+3)</td><td>13 (-1)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Atletica +5, Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Lingueggia unoqualsiasi (di solito il Comune) Sfida 3 (700 PE)</p> <p>AZIONI:</p> <p>Multistacco: Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.</p> <p>Spada Lunga: Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.</p> <p>Spada Corta: Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.</p> <p>Balestra Pesante: Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.</p> <p>I veterani sono guerrieri professionisti che impugnano le armi a mani libere, per proteggere qualcosa di cui credono o per difendere qualcosa di grande valore. I loro ranghi includono quei soldati che si sono ritirati dal servizio tempo addietro e quei combattenti che non hanno mai servito altri che se stessi.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	16 (+3)	13 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	<p>Vigilanza_Cittadina_Base (quasi tutti, randelli elmi)</p> <p>VETERANO Umanoide Medio (qualsiasi razza), qualsiasi allineamento</p> <p>Classe Armatura 17 (corazza a strisce) Punti Ferita 58 (9d8 + 18)</p> <p>Velocità 9 m</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>FOR</th><th>DES</th><th>COS</th><th>INT</th><th>SAG</th><th>CAR</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16 (+3)</td><td>13 (-1)</td><td>14 (+2)</td><td>10 (+0)</td><td>11 (+0)</td><td>10 (+0)</td></tr> </tbody> </table> <p>Abilità Atletica +5, Percezione +2 Sensi Percezione passiva 12 Lingueggia unoqualsiasi (di solito il Comune) Sfida 3 (700 PE)</p> <p>AZIONI:</p> <p>Multistacco: Il veterano effettua due attacchi con la spada lunga. Se ha sfoderato una spada corta, può effettuare anche un attacco con la spada corta.</p> <p>Spada Lunga: Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d8 + 3) danni taglienti o 8 (1d10 + 3) danni taglienti se usata a due mani.</p> <p>Spada Corta: Attacco con Arma da Mischia: +5 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d6 + 3) danni perforanti.</p> <p>Balestra Pesante: Attacco con Arma a Distanza: +3 al tiro per colpire, gittata 30/120 m, un bersaglio. Colpito: 6 (1d10 + 1) danni perforanti.</p> <p>I veterani sono guerrieri professionisti che impugnano le armi a mani libere, per proteggere qualcosa di cui credono o per difendere qualcosa di grande valore. I loro ranghi includono quei soldati che si sono ritirati dal servizio tempo addietro e quei combattenti che non hanno mai servito altri che se stessi.</p>	FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR	16 (+3)	13 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
16 (+3)	13 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																	
FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR																																	
16 (+3)	13 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)																																	
6																																						