

PIRATA SCHELETRICO

Cosa potrebbe esserci di più spaventoso di uno scheletro o di un pirata? Esatto, un pirata scheletrico: le ossa rianimate di un pirata ubriaccone e assassino, che continua a vagare in alto mare in cerca di sangue e oro dopo che la sua vita è finita per la maledizione di uno sfortunato destino. Questi scheletri sono più intelligenti di un normale scheletro, e mentre combattono lanciano insulti marnareschi ai vivi.

PIRATA SCHELETRICO

Non Morto Medio, Neutrale Malvagio

Classe armatura 15

Punti ferita 19(3d8+6)

Velocità 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Debolezza ai danni Contundenti

Immunità ai danni Veleno

Immunità condizioni Avvelenato, affaticamento

Sensi Scurovisione 18m, Percezione passiva 10

Linguaggi Uno qualsiasi (solitamente Comune)

Difficoltà 1/2 (100 PE)

Scherno. Una volta per turno il pirata scheletrico può effettuare l'azione scherno su una creatura entro 18m da lui e che può vedere o sentire. La creatura deve fare un tiro salvezza su saggezza (CD 13), se fallisce è provocata dal pirata scheletrico fino alla fine del suo prossimo turno.

Marinaio. Il pirata scheletrico è competente nei veicoli acquatici.

Natura non morta. Un pirata scheletrico non ha bisogno di respirare, mangiare, bere e dormire

Azioni

Pistola a pietra focaia. Attacco con arma a distanza: +5 al tiro per colpire, gittata 6/18, un bersaglio.

Colpito: 8(1d10+3) danni perforanti.

Sciabola. Attacco con arma da mischia: +3 al tiro per colpire, 1,5 m, un bersaglio. **Colpito:** 4(1d6+1) danni taglienti.