

CANE DA GUARDIA

I tipici cani da guardia sono animali fedeli e amati da molte comunità. Spesso sono adorati animali da compagnia, ma sono anche ottimi protettori e segugi, inoltre possono rivelarsi arditi quando devono difendere un padrone o un membro della famiglia a cui vogliono bene. Le statistiche presentate di seguito sono utilizzabili per qualsiasi razza canina che rientri tra i 10 e i 25 chilogrammi di peso. È possibile usare queste statistiche anche per i cani selvatici, ma la loro natura irrequieta li rende imprevedibili e minacciosi. I cani ferini sono ancora più pericolosi in quanto, a differenza dei loro cugini selvatici, sono spesso privi della paura istintiva dell'umanità che impedisce alle creature selvatiche di interagire con le persone.

CANE DA GUARDIA

CREATURA -1

N PICCOLO ANIMALE

Percezione +6; fiuto (impreciso) 9 metri, visione crepuscolare
Abilità Acrobazia +5, Atletica +4, Furtività +5, Sopravvivenza +4
For +1, **Des** +2, **Cos** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Car** -1
CA 15; **Temp** +5, **Rifl** +7, **Vol** +4

PF 8

Velocità 9 metri

Mischia ♦ morso +6, **Danni** 1d4+1 perforanti

Attacco in Branco I colpi del cane infliggono 1d4 danni extra alle creature entro la portata di almeno due alleati del cane.

CERCASANGUE

I cercasangue, flagelli delle paludi e dei luoghi umidi e abbandonati, sono fameliche creature ematofaghe. I contadini odiano questi esseri, capaci di dissanguare il loro bestiame fino all'ultima goccia. È da questa gente tormentata dalle loro incursioni che i cercasangue traggono il loro nome locale, ovvero "uccelli stigei", una corruzione della parola "Stige" con chiaro riferimento alla natura diabolica di questi esseri. Stando alla saggezza popolare, la comparsa dei cercasangue in una regione è indice della presenza di una mandria di bestie in salute, ma più spesso significa che uno stagno o un vecchio edificio non sono stati tenuti puliti a dovere. Di certo nessuna parabola popolare basterà a consolare un contadino ridotto sul lastrico da un'infestazione di cercasangue. Tuttavia, nonostante la loro natura di parassiti, i cercasangue non sono odiati da tutti i villaggi. In certi casi, gli abitanti dei borghi nelle regioni boschive più remote li tengono addirittura come animali da compagnia o li usano come discutibili "strumenti" medici per praticare salassi o saggiare la presenza di eventuali spiriti maligni nel sangue. Chi venera le divinità della pestilenza e dei parassiti spesso considera i cercasangue creature sacre per la loro fede e consente loro di cibarsi liberamente dal proprio corpo. In queste società, chi finisce per donare troppo sangue è considerato "benedetto" dal famelico dio del villaggio.

I cercasangue sembrano costantemente affamati, ma non sono intrinsecamente malevoli. Possono essere spaventati abbastanza facilmente e preferiscono ritirarsi rapidamente anziché rischiare la morte. Alcuni avventurieri affermano

che queste fastidiose creature volanti possono essere spaventate agitando una torcia nella loro direzione. Tuttavia, i cercasangue sono molto più audaci quando si incontrano in grande numero, in quanto basta loro abbattere una vittima per sfamare un'intera colonia. Le colonie di cercasangue sono chiamate grumi, per ovvie e disgustose ragioni. Se un cercasangue solitario trova una potenziale vittima quando il suo grumo è nelle vicinanze, lancia un urlo stridulo e prolungato per chiamare rinforzi.

La maggior parte degli umanoidi evita i cercasangue, ma i boggard a volte allevano dei nidi di cercasangue lungo il perimetro del loro territorio. Queste colonie fungono da deterrenti per gli intrusi e i boggard a volte recuperano le prede dei cercasangue, per riciclare le pelli o i corpi degli animali uccisi da quei parassiti. I pasti ricavati dai corpi dei cercasangue ingozzati di sangue di una specifica creatura sono una specialità all'interno di certe comunità di boggard. I boggard non solo mangiano i cercasangue, ma ricavano anche una poltiglia gelatinosa dal sangue risucchiato.

Un tipico cercasangue misura circa trenta centimetri, ha la pelle maculata rossiccia o marrone e un ventre giallastro. Le sue quattro ali sono simili a quelle dei pipistrelli. Quando è sazia di sangue, la creatura diventa rigonfia e rosata e tende a svolazzare instabilmente in aria mentre si allontana per digerire il suo pasto.

CERCASANGUE

CREATURA -1

N MINUSCOLO ANIMALE

Percezione +6; fiuto (impreciso) 18 metri, scurovisione
Abilità Acrobazia +6, Furtività +6
For -4, **Des** +3, **Cos** +0, **Int** -5, **Sag** +1, **Car** -2

CA 16; **Temp** +5, **Rifl** +8, **Vol** +4

PF 6

Velocità 3 metri, volare 9 metri

Mischia ♦ zampa uncinata +8 (accurata), **Effetto** agganciare

Agganciare Quando un cercasangue colpisce un bersaglio più grande di lui, le sue zampe uncinata si agganciano a quella creatura. Questo effetto è simile ad afferrare la creatura, ma il cercasangue si muove con quella creatura anziché tenerla ferma sul posto. Il cercasangue è impreparato mentre è agganciato. Se il cercasangue è ucciso o spinto via mentre è agganciato a una creatura a cui ha risucchiato il sangue, quella creatura subisce 1 danno da sanguinamento persistente. Sfuggire all'agganciamento o rimuovere il cercasangue in altri modi non provoca danni da sanguinamento.

Risucchio di Danguie ♦ **Requisiti** Il cercasangue è agganciato a una creatura. **Effetto** Il cercasangue usa la sua proboscide per risucchiare il sangue della creatura a cui è attaccato. Così facendo infligge 1d4 danni e il cercasangue ottiene un ammontare di Punti Ferita temporanei pari ai danni inflitti. La creatura a cui il cercasangue ha risucchiato il sangue è considerata risucchiata 1 finché non riceve una guarigione (di qualsiasi tipo o ammontare).

CINGHIALE

I cinghiali sono mammiferi onnivori che vengono cacciati in lungo e in largo per la prelibatezza della loro carne. I cinghiali tendono ad attaccare gli umanoidi per autodifesa, oppure nel corso della stagione della riproduzione nei mesi invernali, quando i maschi sviluppano qualche centimetro extra di tessuto per proteggersi gli organi mentre combattono con i rivali. Ovviamente, in alcune culture i cinghiali vengono addestrati ad agire in modo molto più aggressivo, per svolgere ruoli da bestie da guerra o da guardiani. Quando questi cinghiali fuggono e tornano nelle terre selvagge, possono diventare i veri terrore di una regione.

CINGHIALE

CREATURA 2

N **MEDIO** **ANIMALE**

Percezione +8; fiuto (impreciso) 9 metri, visione crepuscolare

Abilità Acrobazia +5, Atletica +8, Sopravvivenza +8

For +4, **Des** +1, **Cos** +4, **Int** -4, **Sag** +2, **Car** -3

CA 18; **Temp** +10, **Rifl** +5, **Vol** +8

PF 30

Ferocia ➤ **Innesco** Il mostro è ridotto a 0 PF. **Effetto** Il mostro evita di essere messo fuori combattimento e rimane a 1 PF, ma il suo valore di ferito aumenta di 1. Quando arriva a ferito 3, non può più usare questa capacità.

Velocità 12 metri

Mischia ➤ zanna +10, **Danni** 2d6+4 perforanti

Carica del Cinghiale ➤➤ Il cinghiale Avanza due volte e poi effettua un Colpo con la zanna. Purché si sia mosso di almeno 6 metri, ottiene bonus di circostanza +2 al suo tiro per colpire.

FALCO ZEFIRO

I falchi zefiro solcano le correnti del Piano dell'Aria raggruppati in grandi stormi.

FALCO ZEFIRO

CREATURA 3

N **PICCOLO** **ARIA** **ELEMENTALE**

Percezione +7; scurovisione

Abilità Acrobazia +13, Furtività +11

For +2, **Des** +4, **Cos** +1, **Int** -4, **Sag** +0, **Car** +0

CA 21; **Temp** +6, **Rifl** +13, **Vol** +7

PF 36; **Immunità** paralizzato, sanguinamento, sonno, veleno

Velocità volare 15 metri

Mischia ➤ ala +11 (accurata, agile), **Danni** 1d8+4 taglienti

Attacco in Cerchio ➤➤ Il falco zefiro Vola fino a metà della sua Velocità, sferra due colpi con l'ala, poi Vola fino a metà della sua Velocità per tornare nella sua posizione originale. La seconda metà di questo movimento non innesca reazioni. Entrambi gli attacchi contano al fine di determinare la penalità di attacchi multipli del falco zefiro, ma la penalità non aumenta finché non ha sferrato entrambi gli attacchi.

FANTASMA

Quando un mortale muore in circostanze tragiche o lasciando una questione importante irrisolta, può continuare ad aleggiare nel mondo. Quest'anima angosciata infesta un luogo che per lui in vita era significativo, nel costante tentativo di raddrizzare il torto o l'ingiustizia che ritiene di avere subito.

CREARE UN FANTASMA

Anche se è meglio creare dei fantasmi personalizzati che soddisfino le necessità specifiche di un'avventura, è possibile usare anche queste indicazioni per trasformare una creatura esistente in un fantasma.

Per prima cosa, si aumenta il livello della creatura di 2 e si cambiano le sue statistiche come segue:

- La CA, i tiri salvezza, la Percezione, la CD e i modificatori delle abilità aumentano tutti di 2. Il modificatore di attacco in mischia più appropriato aumenta di 4 e diventa mano spettrale (descritto di seguito); gli altri modificatori di attacco aumentano di 2.
- Un fantasma possiede un modificatore di Forza pari a -5 e un modificatore di Costituzione pari a +0.
- I Punti Ferita del fantasma non vengono modificati a seguito del suo nuovo livello.

CAPACITÀ DEI FANTASMI

Un fantasma ottiene i tratti incorporeo, non morto e spirito. Molti diventano malvagi. Se la creatura base possiede tratti o capacità dovuti al fatto di essere una creatura corporea vivente, li perde. Il GM potrebbe anche avere bisogno di modificare alcune capacità che entrino in conflitto con il tema di un fantasma. Tutti i fantasmi ottengono le capacità seguenti.

Scurovisione

Vincolato al luogo Un tipico fantasma può allontanarsi soltanto per poca distanza dal luogo in cui è stato ucciso o che infesta. Il tipico limite è di 36 metri. Alcuni fantasmi sono invece vincolati a una stanza, un edificio, o un oggetto che aveva per loro un significato speciale, anziché a un luogo.

Guarigione negativa

Rinascita (divino, necromanzia) Quando un fantasma è distrutto, si riforma dopo 2d4 giorni all'interno nel luogo a cui è vincolato, interamente guarito. Un fantasma può essere distrutto permanentemente solo se qualcuno determina la ragione della sua esistenza e mette a posto ciò che impedisce allo spirito di riposare.

Immunità effetti di morte, malattia, paralizzato, precisione, privo di sensi, veleno

Resistenze tutti i danni 5 (tranne forza, tocco fantasma o positivi; resistenza doppia contro i non magici). Questa resistenza aumenta a 10 al 9° livello e a 15 al 16° livello.

Velocità di Volare pari alla sua Velocità

Mano Spettrale Tutti i fantasmi possiedono un attacco senza armi di mano spettrale che infligge danni negativi. Solitamente possiede i tratti agile, accurata e magico. Alcuni fantasmi brandiscono i ricordi spettrali delle armi che brandivano in vita, ma l'effetto non cambia.

Capacità Speciali

Il GM seleziona una o due delle capacità seguenti, oppure tre se il fantasma è di livello pari o superiore al 9°. Queste capacità dovrebbero essere correlate alla morte o alla storia del fantasma. Il GM può anche creare nuove capacità o adattare quelle di certi mostri o classi per applicarle al tema. Per le CD si usa 2 + la CD del livello del fantasma (*Manuale Base* 503).

Assalto Telecinetico ◆◆ (divino, invocazione) Il fantasma lancia un grido di dolore e di angoscia e un nugolo di piccoli oggetti e di detriti si alza in volo in un'emanazione di 9 metri. Le creature in quest'area subiscono danni contundenti pari a 1d6 + 1d6 per ogni due livelli, soggetti a un tiro salvezza base su Riflessi.

Lamento Terrificante ◆◆ (ammaliamento, divino, emozione, mentale, paura, uditivo) Il fantasma si lamenta della sua sorte, obbligando ogni creatura vivente entro 9 metri a effettuare un tiro salvezza su Volontà. Se una creatura fallisce, diventa spaventata 2 (o spaventata 3 in caso di un fallimento critico). Se lo supera, la creatura è temporaneamente immune al lamento terrificante di questo fantasma per 1 minuto.

Possedere Oggetti ◆◆ Il fantasma possiede un oggetto di taglia Grande o inferiore entro 6 metri, facendone un oggetto animato. Il livello di questo oggetto animato non può essere superiore al livello del fantasma -2. Se l'oggetto bersaglio è impugnato da una creatura, il portatore può tentare un tiro salvezza su Volontà per impedire la possessione. Questa possessione termina quando l'oggetto è distrutto o il fantasma lo abbandona. A questo punto, il fantasma ricompare nel quadretto dell'oggetto e non può effettuare di nuovo Possedere Oggetto per 1d4 round.

Possessione Malevola ◆◆ Il fantasma tenta di possedere una creatura corporea adiacente. Questo effetto è lo stesso dell'incantesimo possessione, con la differenza che il fantasma non ha un corpo fisico, quindi non è influenzato da quella restrizione dell'incantesimo.

Sguardo Corrotto ◆◆ Il fantasma guarda una creatura situata entro 9 metri e che esso sia in grado di vedere. Il bersaglio subisce 1d6 danni negativi + 1d6 per ogni 2 livelli con un tiro salvezza base su Volontà. Se una creatura fallisce il tiro salvezza, è anche sbigottito per 1 minuto.

Tocco Risucchiante ◆◆ Con un tocco, il fantasma tenta di risucchiare l'energia vitale di una creatura vivente. Il fantasma effettua un Colpo di mano spettrale ma non infligge danni se colpisce. Il bersaglio diventa invece risucchiato 1 per 1 giorno e il fantasma recupera un ammontare di PF pari alla metà del proprio livello.

FANTASMA POPOLANO

Un fantasma popolano è un individuo ordinario, convinto di essere morto ingiustamente a causa di un'ingiustizia o di un tradimento.

FANTASMA POPOLANO

CREATURA 4

CM MEDIO FANTASMA INCORPOREO NON MORTO SPIRITO

Percezione +10; scurovisione

Linguaggi Comune

Abilità Conoscenze della Dimora +10 (applicabile al luogo a cui il

fantasma è vincolato), Furtività +12

For -5, **Des** +3, **Cos** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Car** +2

Vincolato al Luogo

CA 20; **Temp** +8, **Rifl** +11, **Vol** +8

PF 30, guarigione negativa, rinascita; **Immunità** effetti di morte, malattia, paralizzato, precisione, privo di sensi, veleno; **Resistenze** tutti i danni 5 (tranne forza, *tocco fantasma* o positivi; resistenza doppia contro i non magici)

Rinascita (divino, necromanzia) Raddrizzare il torto che ha condotto il popolano alla morte gli consente di raggiungere l'aldilà.

Velocità volare 7,5 metri

Mischia ◆ mano spettrale +13 (accurata, agile, magico), **Danni** 2d6+2 negativi

Lamento Terrificante ◆ (ammaliamento, divino, emozione, mentale, paura, uditivo.) CD 21

OMUNCOLO

Un omuncolo è un minuscolo costruito servitore fabbricato per fungere da spia, esploratore, messaggero o assistente. Quando un creatore inizia a studiare l'arte della fabbricazione dei costrutti, spesso la sua prima creazione è un omuncolo, dato che le procedure di creazione sono semplici e poco costose grazie a una scorciatoia magica: l'uso del sangue del creatore stesso. Il sangue stabilisce un legame tra l'omuncolo e il suo padrone, infondendo nell'omuncolo una scintilla dell'intelletto del creatore, nonché i suoi stessi valori morali e alcuni dei suoi tratti caratteriali. Se lasciati a se stessi, gli omuncoli non si discostano mai troppo dai loro padroni.

Nella maggior parte dei casi, un omuncolo non sopravvive a lungo dopo la morte del suo padrone. Privato del suo creatore, un omuncolo non ha più uno scopo e agisce in modo sempre più autodistruttivo; alcuni finiscono addirittura per percuotersi fino a distruggersi. In alcuni rari casi, un omuncolo che ha perduto il padrone sopravvive al trauma con la sua mente intatta, spesso considerandosi il figlio o il successore del creatore deceduto, e tenta di mantenere vivo il retaggio del suo creatore come meglio può.

In questi casi, e se l'omuncolo si trovava accanto al suo padrone al momento della dipartita di quella creatura, una parte dell'anima del padrone defunto "contamina" l'omuncolo sopravvissuto nel momento del trapasso. Questo non genera un omuncolo ad anima vincolata a tutti gli effetti (vedi più avanti), dato che soltanto un frammento dell'anima resta indietro, ma si tratta comunque di un frammento sufficiente a dotare l'omuncolo di una personalità più sviluppata, di un libero arbitrio e forse, soprattutto della capacità di parlare. Col tempo, alcuni di questi omuncoli "risvegliati" arrivano addirittura a convincersi di essere la reincarnazione dei loro vecchi padroni, sebbene le loro effettive personalità non raggiungano mai la profondità e la complessità di una vera creatura vivente. Nel migliore dei casi sono una caricatura del loro padrone e nel peggiore dei casi diventano delle astiose e orrende parodie della vita stessa. Tuttavia, un omuncolo dotato di libero arbitrio può dedicarsi agli studi nella classe del suo creatore, diventando

una creatura unica con le capacità di quella classe, se il tempo e la fortuna lo permettono.

Un omuncolo è creato da un miscuglio di argilla, cenere, radici di mandragora, acqua di sorgente e mezzo litro dello stesso sangue del creatore. È possibile che sia un donatore separato a fornire il sangue, ma la procedura diventa più complessa.

OMUNCOLI AD ANIMA VINCOLATA

La maggior parte degli omuncoli usa una dose del sangue del proprio creatore come scintilla vitale, ma è possibile usare una tecnica simile a quella usata nella fabbricazione di una bambola ad anima vincolata per impartire a un omuncolo una personalità e una parvenza di vita. Questi omuncoli ottengono il tratto anima vincolata, possono parlare e non possiedono un legame speciale con un creatore; tuttavia, la procedura tende a alterare l'anima usata al punto che, nella maggior parte dei casi, quella che si sviluppa nel corpo del nuovo omuncolo è una parodia della sua vita precedente. Di conseguenza, gli omuncoli ad anima vincolata sono solitamente creati dagli incantatori più crudeli allo scopo di umiliare e tormentare i nemici sconfitti.

OMUNCOLO

CREATURA 0

N **MINUSCOLO** **COSTRUTTO**

Percezione +3; scurovisione

Linguaggi Comune (non può parlare nessun linguaggio); legame con il padrone

Abilità Acrobazia +5, Furtività +5

For -1, **Des** +3, **Cos** +0, **Int** +0, **Sag** +1, **Car** -2

Legame con il Padrone (arcano, divinazione, mentale) Un omuncolo non può parlare, ma è collegato telepaticamente con il suo creatore. I due possono condividere tra loro le informazioni che desiderano, incluse le conoscenze del padrone e tutto ciò che l'omuncolo sente. Il raggio di questo legame è 450 metri. L'omuncolo adotta lo stesso allineamento del suo creatore e gli è totalmente fedele. Se l'omuncolo è distrutto, il padrone subisce 2d10 danni mentali. Se il padrone è ucciso, l'omuncolo diventa privo di intelletto, rivendica la sua ubicazione attuale come sua tana e attacca istintivamente chiunque si avvicini.

CA 17; **Temp** +2, **Rifl** +7, **Vol** +3

PF 17; **Immunità** affaticato, attacchi non letali, condannato, effetti di morte, guarigione, malattia, nausea, necromanzia, privo di sensi, risucchiato, sanguinamento, veleno

Velocità 4,5 metri, volare 12 metri

Mischia ♦ fauci +7 (accurata, magico), **Danni** 1d4 perforanti più veleno dell'omuncolo

Veleno dell'Omuncolo (veleno): Un omuncolo custodisce una dose di veleno in una riserva nella sua testa. Può rifornire questo veleno dalle sue riserve con un'azione di Interagire. **Tiro Salvezza** Tempra CD 15; **Durata Massima** 6 round; **Stadio** 1 1d6 da veleno e indebolito 1 (1 round)

ORCO BRUTO

È raro che gli eserciti degli orchi siano ben organizzati, una carenza probabilmente dovuta ai bruti furiosi e indisciplinati che compongono il grosso di una banda da guerra orchesca.

ORCO BRUTO

CREATURA 0

CM **MEDIO** **ORCO** **UMANOIDE**

Percezione +5; scurovisione

Linguaggi Orchesco

Skills Atletica +5, Intimidire +2

For +3, **Des** +2, **Cos** +3, **Int** -1, **Sag** +1, **Car** +0

Oggetti corsaletto scadente, giavelotto (3), pugnale tirapugni orchesco (2)

CA 15; **Temp** +6, **Rifl** +4, **Vol** +2

PF 15

Ferocia ↻ **Innesco** Il mostro è ridotto a 0 PF. **Effetto** Il mostro evita di essere messo fuori combattimento e rimane a 1 PF, ma il suo valore di ferito aumenta di 1. Quando arriva a ferito 3, non può più usare questa capacità.

Velocità 7,5 metri

Mischia ♦ pugnale tirapugni orchesco +7 (agile, disarmare), **Danni** 1d6+3 perforanti

Mischia ♦ pugno +7 (agile, non letale), **Danni** 1d4+3 contundenti

A Distanza ♦ giavelotto +4 (lancio 30 metri), **Danni** 1d6+3 perforanti

ORSO GRIZZLY

Questo grosso e potente onnivoro vive sulle colline boscosse. Sebbene solitamente si ciba di nocchie, bacche, pesci e piccoli mammiferi, difende con ferocia il suo territorio ed è pronto a scacciare o a uccidere qualsiasi creatura che consideri sua competitorice. Gli orsi grizzly sono particolarmente temperamentali quando i loro cuccioli sono nelle vicinanze. In combattimento, un orso grizzly tenta spesso di afferrare e maciullare il suo avversario con sorprendente ferocia. Continua il suo assalto finché il suo avversario non gli appare più una minaccia, ma se è affamato, non esiterà a cibarsene.

ORSO GRIZZLY

CREATURA 3

N **GRANDE** **ANIMALE**

Percezione +10; fiuto (impreciso) 9 metri, visione crepuscolare

Abilità Atletica +11, Sopravvivenza +8

For +4, **Des** +1, **Cos** +5, **Int** -4, **Sag** +1, **Car** -2

CA 19; **Temp** +12, **Rifl** +6, **Vol** +8

PF 45

Velocità 10,5 metri

Mischia ♦ fauci +11, **Danni** 2d8+4 perforanti

Mischia ♦ artigli +11 (agile), **Danni** 1d10+4 taglienti più Afferrare

Avventarsi ♦♦ L'orso grizzly Avanza e effettua un Colpo alla fine di quel movimento. Mentre Avanza, l'orso grizzly ottiene bonus di circostanza di +3 metri alla sua velocità.

Laceratore L'orso grizzly ottiene bonus di circostanza +2 ai tiri per i danni contro le creature che ha afferrato.

PIPISTRELLO GIGANTE

Sebbene i pipistrelli più grossi siano tutt'altro che rari nelle caverne più buie e tra le rovine abbandonate e possano comunque incutere paura agli esploratori più schizzinosi, il cosiddetto pipistrello gigante è un vero e proprio mostro che pesa oltre 50 chilogrammi e ha un'apertura alare di quasi 4,5 metri. Si ciba principalmente di frutti e di insetti, ma può diventare violento se spinto dalla paura o dalla fame. Un attacco di un pipistrello gigante può facilmente dare origine a dicerie sulla presenza di mostri pericolosi, scambiando questi grossi animali per qualche tipo di demone o mostro vampirico. Ma come tutti gli altri pipistrelli, i pipistrelli giganti sono semplicemente mammiferi sociali e intelligenti. A volte vengono usati come mostri dagli umanoidi più piccoli, in genere quelli che provengono dalle regioni montagnose o sotterranee o che vivono in quelle aree.

PIPISTRELLO GIGANTE

CREATURA 2

N GRANDE ANIMALE

Percezione +11; ecolocazione (preciso) 12 metri, visione crepuscolare
Abilità Acrobazia +8, Atletica +8, Furtività +8
For +4, **Des** +2, **Cos** +3, **Int** -4, **Sag** +3, **Car** -2

Ecolocazione Uno sciame di pipistrelli può usare l'udito come senso preciso nel raggio indicato.

CA 18; **Temp** +9, **Rifl** +8, **Vol** +6

PF 30

Ali sferzanti ➤ **Innesco** Una creatura adiacente danneggia il pipistrello gigante. **Effetto** il pipistrello sferra uno o due colpi d'ala, uno contro la creatura innescante e l'altro contro un'altra creatura adiacente.

Velocità 4,5 metri, volare 9 metri

Mischia ➤ zanne +10, **Danni** 1d10+4 taglienti

Mischia ➤ ala +10 (agile), **Danni** 1d6+4 perforanti

RATTO DI CENERE

Questi roditori troppo cresciuti sono fatti di tizzoni ardenti e di fuoco elementale. Dalla loro carne fiammeggiante si leva costantemente un flusso di esalazioni tossiche.

RATTO DI CENERE

CREATURA 3

N PICCOLO ELEMENTALE FUOCO

Percezione +9; scurovisione, vista nel fumo
Abilità Acrobazia +10, Furtività +10, Sopravvivenza +9
For +2, **Des** +3, **Cos** +2, **Int** -4, **Sag** +2, **Car** +0

Vista nel fumo Il ratto di cenere ignora la condizione di occultato dovuta al fumo.

CA 18; **Temp** +9, **Rifl** +12, **Vol** +6

PF 45; **Immunità** fuoco, paralizzato, sanguinamento, sonno, veleno; **Debolezze** freddo 5

Esalazioni Fetide (aura, fuoco) 1,5 metri. Una creatura che entra nell'aura o vi inizia il proprio turno deve superare un tiro salvezza su Tempra con CD 22 altrimenti diventa nauseato 1. Ogni cosa all'interno dell'aura, incluso il ratto delle ceneri, è occultata dal fumo.

Velocità 12 metri

Mischia ➤ fauci +10 (accurata), **Danni** 1d8+4 da fuoco più 1d4 da fuoco persistenti

SCIAME DI PIPISTRELLI VAMPIRI

Sebbene un tipico vampiro abbia un'apertura alare di circa 18 centimetri e non costituisca una minaccia per nessuna preda da solo (anzi, questi succhiasangue possono nutrirsi di una vittima addormentata senza che quest'ultima se ne accorga), alcune specie di pipistrelli vampiri particolarmente aggressivi vanno a caccia in uno sciame letale. Una nube brulicante di pipistrelli vampiri è molto più pericolosa della somma delle sue singole parti ed è in grado di infliggere una quantità soverchiante di ferite sanguinanti in un arco di tempo spaventosamente breve.

SCIAME DI PIPISTRELLI VAMPIRI

CREATURA 1

N GRANDE ANIMALE SCIAME

Percezione +10; ecolocazione (precisa) 6 metri, visione crepuscolare
Abilità Acrobazia +7, Atletica +4 (+7 per Scalare), Furtività +7
For +1, **Des** +4, **Cos** +1, **Int** -4, **Sag** +3, **Car** -3

Ecolocazione Uno sciame di pipistrelli può usare l'udito come senso preciso nel raggio indicato.

CA 15; **Temp** +6, **Rifl** +9, **Vol** +6

PF 11; **Immunità** mente dello sciame, precisione; **Debolezze** danni ad area 3, danni a spargimento 3; **Resistenze** contundenti 6, perforanti 6, taglienti 3

Velocità 1,5 metri, volare 9 metri

Banchetto di Sangue ➤ Ogni nemico nella casella dello sciame di pipistrelli subisce 1d4 danni perforanti (tiro salvezza su Riflessi base CD 16). Le creature che falliscono questo tiro salvezza subiscono anche 1 danno da sanguinamento persistente.

SQUALI DI SALSEDURE

Gli squali di salsedine sono letali elementali che vagano per gli sconfinati oceani del Piano dell'Acqua.

SQUALO DI SALSEDURE

CREATURA 3

N MEDIO ACQUA ACQUATICO ELEMENTALE

Percezione +8; scurovisione
Abilità Atletica +10, Furtività +11, Sopravvivenza +8
For +3, **Des** +2, **Cos** +2, **Int** -4, **Sag** +1, **Car** +0

CA 19; **Temp** +9, **Rifl** +11, **Vol** +6

PF 45; **Immunità** paralizzato, sanguinamento, sonno, veleno; **Resistenze** fuoco 5

Velocità 4,5 metri, nuotare 15 metri

Mischia ➤ fauci +11, **Danni** 1d12+7 perforanti più Afferrare

Tuffo in Profondità ➤ Lo squalo di salsedine si tuffa in acqua a piombo, muovendosi fino al doppio della sua Velocità di nuotare in linea retta verticale. Può usare questa capacità mentre afferra una creatura.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product

Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must add a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include

the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Daemon, Guardian from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowall.

Dark Creeper from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games;

Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Dragon, Faerie from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Brian Jaeger and Gary Gygax.

Genie, Marid from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Mite from the *Tome of Horrors Complete* © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Alexander Augunas, Logan Bonner, Jason Bulmahn, John Compton, Paris Crenshaw, Adam Daigle, Eleanor Ferron, Leo Glass, Thurston Hillman, James Jacobs, Jason Keeley, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Robert G. McCreary, Tim Nightengale, Stephen Radney-MacFarland, Alex Riggs, David N. Ross, Michael Sayre, Mark Seifter, Chris S. Sims, Jeremy Swank, Jason Tondro, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer.

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress.

(Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d).

No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Bestiary (Second Edition) © 2019, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem

logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, and Starfinder are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Card Society, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder World Guide, the Pathfinder P logo, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.

Direttori Creativi • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson

Direttori del Game Design • Jason Bulmahn

Direttori Gestionali • Adam Daigle e Amanda Hamon

Sviluppatore Capo del Gioco Organizzato • John Compton

Sviluppatori • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer

Direttore Sviluppo Starfinder • Owen K.C. Stephens

Sviluppatore Starfinder Society • Thurston Hillman

Senior Designer • Stephen Radney-MacFarland

Designer • Logan Bonner and Mark Seifter

Direttore Editor • Judy Bauer

Editor • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro

Direttore Artistico • Sonja Morris

Senior Graphic Designer • Emily Crowell e Adam Vick

Produzione Artista • Tony Barnett

Franchise Manager • Mark Moreland

Project Manager • Gabriel Waluconis

Paizo CEO • Lisa Stevens

Direttore Creativo • Erik Mona

Direttore Finanziario • John Parrish

Amministratore Delegato • Jeffrey Alvarez

Direttore Tecnico • Vic Wertz

Direttore della Vendite • Pierce Watters

Addetto alle Vendite • Cosmo Eisele

Vice Presidente del Marketing & Licensing • Jim Butler

Responsabile Marketing • Dan Tharp

Responsabile Licensing • Glenn Elliott

Responsabile delle Relazioni con il Pubblico • Aaron Shanks

Responsabile Assistenza Clienti & Community • Sara Marie

Responsabile delle Operazioni • Will Chase

Responsabile Gioco Organizzato • Tonya Woldridge

Risorse Umane • Angi Hodgson

Contabile • Christopher Caldwell

Responsabile Inserimento Dati • B. Scott Keim

Direttore della Tecnologia • Raimi Kong

Responsabile Produzione Web • Chris Lambertz

Sviluppatore Senior del Software • Gary Teter

Coordinatore Vendita Online • Rick Kunz

Assistenza Clienti • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez

Magazzino • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood

Sito Web • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White