

SoH - BESTiARio

By Velgarn

CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI

Assenza di Punteggi o Valori:

Alcune creature non posseggono dei valori di caratteristica o non presentano determinati bonus, come ad esempio il bonus parata per gli animali e creature simili. La mancanza della caratteristica, come ad esempio la costituzione per i Costrutti, indica che non sono creature viventi o che non necessitano di tale caratteristica. Se sono necessarie prove di Caratteristica Contrapposta, è a discrezione del master come risolvere, generalmente assegnando un punteggio fisso o facendo fallire/superare automaticamente la prova.

La Mancanza di Bonus a Parare o Schivare, indica che la creatura o non è capace o non ha una concezione della cosa. Altri esempi indicano semplicemente che la creatura è sprovvista di tale valore, come ad esempio un valore di RD (-) indica che la creatura non possiede alcuna Riduzione del Danno.

Attacchi con Artigli, zanne e quant'altro:

Molte creature qui descritte presentano attacchi portati con artigli, zanne eccetera. Tali attacchi sono considerati attacchi portati con armi di taglia in base alla creatura ed al tipo di attacco. Una creatura è sempre competente nei propri attacchi a meno che non diversamente specificato. Alcune creature possono usare due o più arti per attaccare i propri avversari nel proprio round. Sono comunque considerati Attacchi Senz'Armi. Questi attacchi non possono esser parati se non da armi di una taglia superiore o da Scudi della Stessa Taglia o più Grandi

Categoria e Sottotipo:

La categoria ed il Sottotipo determinano (o descrivono) il tipo di creatura. Ogni categoria può avere vari sottotipi in comune con altre creature o viceversa, tuttavia tale specifica è direttamente influenzata da particolari Abilità, Talenti, Incantesimi o Regole Speciali: ad esempio un incantesimo che infligge solo Danni alle creature di Categoria Oscuro, non infliggerà alcun danno alle altre categorie. Esser invece parte di una Sotto categoria influenzerà solo parzialmente la creatura, come ad esempio, lo stesso incantesimo di cui prima, infliggerà solo danni dimezzati, oppure la creatura otterrà dei bonus contro di esso.

Grandezza dell'arma naturale in base all'attacco.

Taglia della Creatura	Morso	Artiglio/Pugno/Schianto	Colpo di Coda / Tentacolo
Piccola	Piccola	Piccola	Piccola
Media	Media	Piccola	Media
Grande	Grande	Media	Grande
Enorme	Enorme	Grande	Enorme
Mastodontica	Mastodontica	Enorme	Mastodontica
Colossale	Colossale	Mastodontica	Colossale

Riduzione del Danno e Taglia:

In base alla taglia di una creatura, essa può usufruire d una maggiore Riduzione del Danno tramite le Armature Secondarie, se ne indossa più di una o se possiede due valori. Normalmente si ottiene il massimo valore dall'armatura primaria mentre la secondaria fornisce un valore di 1, tuttavia tale regola non si applica alle creature di Taglia maggiore. A partire dalla Taglia Enorme una creatura può sommare un massimo di +2 alla propria Riduzione del Danno dalla propria Armatura Secondaria a patto che uno dei due valori provenga dalla sua Riduzione del Danno Naturale.

Esempio:

Una Creatura di Taglia Enorme con una RDN di 3 che indossasse un'Armatura Pesante che garantisse una RD pari a 4, avrebbe una RD totale pari a 6, invece che 5, in quanto la sua Riduzione del Danno Secondaria garantirebbe un +2 invece che un solo +1 come invece accade per le creature di taglia inferiore. Viceversa se una Creatura con una RDN pari a 6 indossasse un'armatura che concede una RD pari a 3, otterrebbe una RDN totale di 8 invece che di 7.

Il Tipo di Riduzione del Danno che si considera è sempre preso dal valore maggiore tra i due, mentre eventuali RD secondarie vengono ignorate.

Capacità Speciali di Mostri e Creature:

Alcuni Mostri o Creature posseggono alcune capacità in comune, come ad esempio una taglia diversa o la capacità di volare. Qui sotto verranno elencate le descrizioni delle capacità di tali creature, mentre quelle specifiche verranno spiegate nell'apposita sezione della creatura. Le Capacità Speciali non causano mai Colpi Critici a meno che non sia diversamente specificato nella capacità stessa.

Afferrare Migliorato:

Questa capacità permette alla creatura di poter effettuare prove di Lotta per Trattenere quando colpisce con successo un avversario utilizzando uno dei suoi attacchi senz'armi, solitamente Artigli, Morsi o simile. La vittima subisce dunque il danno di consueto ed è automaticamente considerata in Lotta con la creatura che può immediatamente effettuare una prova Contrapposta per riuscire a Trattenerla, seguendo le normali regole.

Artigli Laceranti:

Gli attacchi effettuati con gli Artigli della creatura considerano inferiore di 2 la RD Totale delle Armature Leggere e di 1 delle Armature Medie.

Artigli/Becco/Zanne Perforanti (x):

Quando la Creatura colpisce con i propri Attacchi, infligge sempre il danno indicato tra parentesi come Danno Diretto. Nota che tale danno rientra tra quelli inflitti normalmente da uno dei suoi attacchi quindi anche se un'eventuale RD riuscisse ad annullarli, ne verrebbe sempre e comunque inflitto il numero indicato.

Esempio:

Una creatura con Artigli Perforanti (1) colpisce un avventuriero con RD 5. Il Master tira normalmente i Danni ed ottiene un totale di 4, non abbastanza da superare la RD del personaggio colpito. Tuttavia grazie a questa Capacità, l'avventuriero subisce comunque 1 Danno Diretto. Se il danno totale fosse stato 8, l'avventuriero avrebbe subito 2 Danni, uno dei quali sarebbe risultato Diretto.

Attacco a Soffio (X):

La creatura è in grado di emettere un particolare attacco dalla propria bocca, detto Attacco a Soffio, come ad esempio il respiro infuocato di un Drago. Generalmente la portata ed i danni inflitti da tale attacco sono sempre specificati nella descrizione della creatura, così come il Valore di Attacco necessario da superare per schivare o parare è indicato tra le parentesi vicino alla capacità. Nota che se si utilizza un riparo o uno scudo per parare questo attacco, i danni verranno automaticamente inflitti a quest'ultimo, con le conseguenze del caso.

Vi sono tre tipi di attacco disponibili, anche se non sempre le creature che posseggono questa capacità, possono farlo.

Getto Rapido:

La creatura emette un veloce soffio in direzione di un avversario, infliggendo il danno indicato se colpisce. Richiede un'azione.

Getto Esteso:

La creatura emette un soffio continuo ma ruota la testa in modo da colpire più bersagli. In base alla taglia della creatura, essa può colpire con un angolo di 45° o di 90°. Ogni creatura all'interno della zona del soffio, è considerata come se stesse subendo un attacco di Getto Rapido, tuttavia il Valore di Attacco è inferiore di 2 punti, in quanto il getto si muove e risulta meno preciso. Un Getto Esteso richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 2.

Getto Torrenziale:

Le creature più grandi e potenti, posso emettere un getto continuo su una specifica zona, infliggendo danni spaventosi. Tuttavia utilizzare un Getto Torrenziale svuota le ghiandole che producono il getto, impedendogli di utilizzarlo per 1d6+4 round. Un Getto Torrenziale richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 5.

Taglia della Creatura	Gittata	Danni	Getto Torrenziale
Piccola	6 metri	1d3+2	No
Media	9 metri	1d6+3	No
Grande	12 metri	2d6+4	3d6+4
Enorme	18 metri	2d10+5	4d10+5
Mastodontica	21 metri	3d10+6	5d10+6
Colossale	24 metri	4d20+7	6d20+7

Attacco a Raggio (x):

Funziona in modo analogo all'Attacco a Soffio, solo che in genere si tratta di un raggio di energia, come ad esempio i Raggi emessi dall'occhio centrale di un Beholder. L'Attacco a Raggio può solamente essere Rapido o Esteso e quando viene utilizzato, la creatura subisce un -20% alle prove di Osservare e non è in grado di individuare le creature alle sue spalle, a meno che non possieda altri occhi o che possa in qualche modo percepire cosa accada alle sue spalle in un altro modo.

Attacco a Sputo:

Alcune creature possono sputare particolari sostanze nocive verso i propri avversari.

Tale attacco è considerato come un normale Attacco a Distanza usando Armi da Lancio ed in alcuni casi è importante annotare dove tale sputo finisca, in quanto potrebbe possedere delle capacità nocive per le cose su cui entra in contatto. Se l'attacco manca dunque il bersaglio si deve effettuare un Tiro Deviazione e vedere dove finisce. Un Attacco a Sputo è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 1.

Corazza Chitinoso:

Gli insetti giganti tendono ad avere un carapace leggero ma resistente ai danni minori, guadagnando una RDN Base pari a 2, che in genere può aumentare con l'anzianità della creatura. Ottengono un +1 alla RDN contro Danni Taglienti.

Corteccia:

La creatura, probabilmente una pianta senziente o simile, presenta una naturale corteccia. La Creatura ignora le regole speciali Perforare e Trapassare. Le Armi che infliggono Danno Perforante con la regola speciale Piccolo e/o Leggero, infliggono sempre danno minimo.

Costituzione Mostruosa:

Le creature con questa capacità calcolano i loro Punti Ferita in modo leggermente diverso dalla norma in base alla seguente Tabella

Taglia	Calcolo PF
Media	+5 PF
Grande	Valore di COS x1,5
Enorme	Valore di COS x2
Mastodontica	Valore di COS x3
Colossale	Valore di COS x4

Costrutto:

I costrutti sono oggetti animati tramite magia o particolari tecnologie. Essi non essendo esseri viventi, sono immuni alle seguenti cose: Annegamento, Danno Necrotico, Dolore, Incantesimi o Effetti di Ammalimento ed Influenza Mentale, Malattie, Paura, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Terrore, Test di Morale e Veleni. I Costrutti non hanno un Punteggio ne di Costituzione ne di Astuzia e solitamente non possiedono alcun grado abilità. Non subiscono Colpi Critici a meno che non diversamente specificato o vengano colpite determinate parti vulnerabili. Non hanno un punteggio di Punti Ferita, bensì Punti Resistenza (PR) come dei normali oggetti ed hanno un valore di Durezza (D) in base al materiale con cui sono fatti anche se talvolta è leggermente maggiore grazie a dei rinforzi o minore se il costrutto è corroso dal tempo.

Creatura Minuta:

Le creature con questa regola sono generalmente troppo piccole per possedere delle statistiche proprie oppure sono semplici animali innocui o comunque che raramente entrano in combattimento. Le Creature Minute non hanno una portata e devono occupare la stessa casella degli avversari che intendono attaccare, ma non provocano attacchi di opportunità nel muoversi all'interno dell'area di minaccia di creature di almeno due Taglie Maggiori. Le Creature minute solitamente hanno solo 1 o 2 Punti Ferita. Le Creature Minute possiedono le stesse caratteristiche, per semplificazione, esposte qui sotto. Le creature minute falliscono automaticamente le prove contrapposte di Lotta (Forza) a meno che non possano utilizzare quelle basate sulla Destrezza.

For	1
Des	13
Cos	1
Ast	2
FdV	8
Sag	11
Man	11

PF	1
PM	11
Vel	4,5 mt
Iniz	+13
RDN	0
TpC	+1
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	-/+7
Shock Test	10%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Variabile	+2	1	20%	Variabile

Creatura d'Ombra:

Le creature d'ombra non sono propriamente degli esser vivente e solitamente sono generate da anomalie arcane causate dall'uso eccessivo di magia Oscura oppure sono formati tramite la corruzione dell'ambiente circostante o dall'Influenza del Nether. Una creatura d'Ombra è immune alle seguenti cose: Alterazioni di Stato, Annegamento, Danno Necrotico, Incantesimi o Capacità di influenza Mentale, Malattie, Paura, Pietrificazione, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Terrore, Veleni. Le creature d'ombra in genere ignorano i le prove di Morale e Morale Negativo ma nelle situazioni che coinvolgano il contatto con la Luce Solare sono soliti allontanarsi da tale fonte il più velocemente possibile. Similmente alle creature oniriche, le creature d'Ombra han una probabilità del 20% di ignorare i Critici quando li subiscono, inoltre possiedono un valore di Occultamento perenne del 25%, che viene perso se si trovano in zone illuminate o sottoposti a Luce Solare. Questo valore di occultamento si somma ad eventuali percentuali basate sulla visibilità, mentre nelle zone di luce Fioca ottengono un +5%.

Creatura Onirica:

Le creature oniriche sono originari del Mondo dei Sogni e spesso non seguono le normali regole che seguono gli esseri viventi. Per prima cosa essi non respirano veramente anche se possono dare una tal parvenza. Essi ignorano le regole di annegamento e soffocamento anche se possono creder d'esser soffocate o annegate. In tal caso rimangono come in un effetto di stasi fino a quando non vengono portate fuori dall'acqua o in una zona arieggiata, riprendendosi da tale torpore nel tempo. Normalmente l'anatomia interna di una creatura interna è pressoché assente, in quanto sono creature animate dalla magia. Se ferite le creature oniriche sanguinano una sostanza simile agli acquerelli o ai colori a tempera diluiti. Le creature Oniriche han una probabilità base del 25% di ignorare i Danni Extra dovuti a un Critico, ma possono subire normalmente gli effetti sostitutivi, a meno che non ne siano immuni. Tale percentuale può esser maggiore o minore a seconda dei casi. Nota che non tutte le creature di Categoria o Sottotipo Onirico possiedono questa capacità, soprattutto quelle che si rigenerano nel mondo Materiale e non nel Mondo dei Sogni.

Creatura Scheletrica:

Questa creatura è uno scheletro rianimato da oscure magie. Le armi che infliggono Danni Perforanti con la regola speciale Piccolo e/o Leggero infliggono Danno Minimo, mentre contro le armi non magiche che infliggono danno Tagliente e/o Perforante, la Durezza della Creatura aumenta di 2. Le fonti che infliggono Danno Contundente sottraggono sempre 1 Punto Resistenza Extra, a meno che non posseggano la regola speciale Piccolo.

Distruttore:

Gli attacchi in Corpo a Corpo della Creatura sottraggono sempre 2 Punti Resistenza Extra, inoltre essi considerano sempre inferiore la RD e RDN degli avversari che colpiscono di 1 Punto. Se di Taglia Grande o superiore, la Creatura distrugge sempre gli Scudi Piccoli che colpisce, mentre se di Taglia Enorme Distrugge quelli Medi. Contro oggetti inanimati, i Punti Resistenza Extra sottratti salgono a 4.

Divorare (x):

Una creatura con questa capacità può tentare di Divorare un'altra creatura, spendendo Due Azioni. Questo attacco deve essere effettuato solo contro creature di due taglie inferiori rispetto a chi utilizza questa capacità, e non può essere parato a meno che non si utilizzino scudi abbastanza grandi. anche se probabilmente, verrà afferrato lo scudo al posto della vittima.

Esempio:

Una creatura di Taglia Media, che utilizzi uno scudo Grande contro una Creatura di Taglia Enorme, può tentare di parare l'attacco, in quanto lo scudo è abbastanza grosso. Tuttavia contro creature Mastodontiche o Colossali, lo scudo diventa inutile, in quanto esse sono abbastanza grandi da poter divorare anche Creature Grandi.

Un tentativo di Divorare utilizza il Bonus al Tiro per Colpire del Morso della Creatura. Un successo indica che la creatura è riuscita ad afferrare con le proprie fauci la vittima e può decidere se infliggerle automaticamente i danni indicati tra parentesi ad ogni round o ad ingoiarla se supera con successo una prova di lotta.

Normalmente può essere divorata una sola creatura di due taglie inferiori, anche se una maggiore differenza di taglia permette alla creatura di divorarne molte di più. Le creature con questo talento spesso hanno una precisazione di quante creature possono divorare.

Esempio:

Una Creatura di Taglia Enorme Può divorarne una di Taglia Media o Due di Taglia Piccola contemporaneamente.

Una creatura divorata subisce danni Contendenti e/o da Acido ad ogni round, e a discrezione del Master, può tentare comunque di liberarsi infliggendo danni con armi Piccole o simili. Una vittima può essere recuperata se la creatura che l'ha divorata, muore in tempo o decide di rigurgitarla. Eventualmente, anche creature abbastanza grandi ma prive di questa Capacità, possono tentare di Divorare a patto che posseggano un attacco di Morso. Tuttavia esse subiscono una penalità di -4 al loro Tiro per Colpire.

Elementale:

Gli elementali sono esseri di pura energia e spesso sono composti da un elemento naturale, come la terra o il fuoco. Gli elementali posseggono un certo grado d'intelligenza, anche se per loro alcuni concetti che per noi sono normali per loro sono del tutto alieni. Un Elementale, a meno che non diversamente specificato, è immune alle seguenti cose: Alterazioni di Stato, Annegamento, Danno Necrotico, Dolore, Incantesimi o effetti di influenza mentale, Malattie, Paura, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Terrore, Test di Morale e Veleni. Subiscono Colpi Critici solo da fonti di Danno Arcana o dell'elemento di cui sono vulnerabili. Alcuni Elementali non hanno un punteggio di Punti Ferita, bensì Punti Resistenza come dei normali oggetti ed hanno un valore di Durezza in base al materiale con cui sono fatti.

Etereo:

Le Creature Eteree non vengono danneggiate dagli attacchi fisici che infliggano danno Tagliente, Contundente o Perforante. Le Armi incantate o Magiche possono ferirle normalmente. Non possono subire Colpi Critici o Sanguinamento da armi di cui sono immuni. Esse possono inoltre spendere 5 Punti Magia per attraversare oggetti non più spessi di un muro di pietra, ma non possono oltrepassare eventuali barriere magiche o interdizioni specifiche, a meno che non superino una prova di Mana Contrapposta a quella di colui che le ha create.

Esterno:

Gli Esterni sono creature che provengono da altri piani d'esistenza, dimensioni o realtà. Nonostante talvolta possano avere aspetti non troppo alieni, la loro fisionomia li rende capaci di subire colpi che normalmente ferirebbero gravemente un normale essere vivente. Per rappresentare ciò essi hanno la probabilità di ignorare un Critico quando lo subiscono del 25%, anche se tale valore può aumentare o diminuire. Essi ottengono inoltre una resistenza contro gli incantesimi, beneficiano quindi di un +2 alle prove di Caratteristica Contrapposta o un +10% alle prove imposte dagli incantesimi.

Fluttuare:

La Creatura può rimanere sospesa a circa un metro d'altezza dal terreno quasi senza sforzo. Quando fluttua subisce una penalità di -3 contro i tentativi di spinta e può essere buttata a terra solo se l'avversario supera una prova contrapposta di Mana di 8 o più. La creatura può ruotare di 90° restando ferma, come Azione Gratuita. Quando fluttua la sua velocità rimane invariata, tuttavia essa può solo Andare Veloce, Caricare o Correre al doppio della sua velocità. Una creatura può fluttuare, distaccandosi dal terreno fino ad una distanza pari al doppio del suo valore di movimento o velocità di volo ma non oltre. Se la creatura si trova all'interno di un'Anomalia o Foresta Arcana, può muoversi in ogni direzione a piacimento ed il limite d'altezza che può raggiungere è pari all'area influenzata dall'anomalia più il doppio del suo valore di movimento. Per il resto la creatura è sempre considerata sotto l'effetto dell'Incantesimo *Rallenta Caduta*.

Guarigione Rapida (x):

La creatura può guarire un numero di Punti Ferita indicati, spendendo almeno 10 Punti Magia, una volta ogni 1d3 round. Questa capacità non può essere utilizzata se la creatura è Avvelenata, Disorientata, Stordita o Svenuta. La Guarigione Rapida interrompe immediatamente il Sanguinamento.

Immobile:

La creatura non può muoversi in alcun modo, probabilmente perché priva di arti motori. Solitamente queste creature hanno una certa portata in base alla loro taglia, ad esempio una creatura di taglia media ha una portata di 1,5 metri e così via.

Immunità (x):

La creatura presenta una o più immunità specifiche, come ad esempio l'immunità al Fuoco dei Draghi. In questo caso, essi non subiranno alcun danno dalle fonti di Fuoco, come ad esempio incendi, incantesimi o l'immersione nel magma.

Immunità agli Incantesimi:

La creatura è immune a determinati incantesimi, solitamente specificati nella sua descrizione.

Inquietudine:

Le creature che causano inquietudine impongono un -5% ai Testi di Morale, Paura e Terrore, normalmente cumulabile con altri malus. L'inquietudine è considerata come un effetto di Paura, e le creature che ne sono immuni non subiscono alcun effetto. Una creatura di Taglia Piccola o Media che causa Inquietudine, conta come due creature quando effettua una Carica.

Lento e Costante:

La creatura non può correre ma soltanto caricare in corpo a corpo. Subisce inoltre una penalità di -4 alla propria iniziativa.

Melma:

Le melme sono particolari creature composte da una sostanza gelatinosa che generalmente corrode determinati tipi di materiali. Le melme posseggono un limitato barlume d'intelligenza, in genere dedito solamente al consumare ciò di cui si nutrono. Non avendo una vera fisionomia, le melme sono dunque immuni alle seguenti cose: Alterazioni di Stato, Annegamento, Colpi Critici, Colpi alle Spalle/Attacchi Furtivi, Dolore, Incantesimi o effetti di influenza mentale, Malattie, Paura, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Terrore, Veleni. Le melme ignorano i Test sul Morale e sono sempre considerate avere un livello di Morale pari a 0 (Neutrale). Grazie alla loro particolare consistenza, qualunque fonte che infligga Danni Fisici, infligge sempre Danno Minimo. Le melme sono sempre immuni ai danni o gli effetti di particolari acidi, a meno che non diversamente specificato. Una melma occupa un'area di 3 metri per 3 anche se è considerata di Taglia Media. Essa inoltre può restringersi per passare attraverso eventuali feritoie buchi non più piccoli di circa due centimetri, anche se impiegherà circa 1d6+4 round per passare del tutto. Una Melma può aderire a qualunque superficie tranne a quelle troppo lisce, come ad esempio il vetro o il ghiaccio, e può muoversi a piacimento in qualunque direzione al suo normale valore di movimento. Le melme non possono Correre, ma possono effettuare delle Cariche, in quanto effettuano dei brevi scatti per afferrare le loro vittime.

Nato per Correre:

La creatura, solitamente un quadrupede, può correre senza problemi per cinque minuti moltiplicati per il suo punteggio di Costituzione, dopo la quale dovrà effettuare una Prova di Costituzione a Difficoltà Media, ogni 5 minuti successivi passati a Correre ed in caso di fallimento dovrà fermarsi a riprender fiato per 1d3 minuti. Se la creatura si ferma prima può comunque riprender fiato.

Nonmorto:

La creatura è stata rianimata tramite particolari incantesimi o effetti. Essa non è considerata più un essere vivente, quindi è immune alle seguenti cose: Alterazioni di Stato, Annegamento, Colpi alle Spalle/Attacchi Furtivi, Danni non Letali, Danno Necrotico, Dolore, Malattie, Paura e Terrore, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Veleni. Non subisce mai Colpi Critici a meno che non diversamente specificato inoltre non necessita di mangiare, bere o dormire. Essa non può guarire naturalmente le proprie ferite né farsi curare da incantesimi che influenzano le creature viventi.

Se priva di un punteggio d'Astuzia non può essere affetta da Illusioni, magie ed effetti di Influenza Mentale, mentre se possiede un punteggio guadagna comunque un +4 alle prove di Forza di Volontà. Ignora i Test sul Morale ed è sempre considerata avere un livello di Morale pari a 0 (Neutrale) a meno che non diversamente specificato da eventuali talenti, capacità o incantesimi.

Olfatto Acuto:

La creatura ha un olfatto eccezionale, capace di distinguere vari odori e di coglierli anche a una notevole distanza. Può Seguire Trace utilizzando l'olfatto come se possedesse il Talento Apposito anche se non soddisfa i requisiti necessari. Può fiutare tracce odorose se rimane concentrata per un intero round, a meno che non siano passate più di due ore dal passaggio della creatura ricercata. C'è comunque una possibilità del 35% che la creatura perda la pista o si confonda che aumenta dell'2% ogni 10 minuti trascorsi. In alternativa può fiutare eventuali nemici nascosti entro 6 metri, purché si trovi in un ambiente naturale, in quanto l'ambiente urbano possiede diversi odori che possono confondere. Odori forti e/o pungenti possono tuttavia confondere la creatura: essa deve superare una prova di Forza di Volontà Difficile o rimanere stordita per 1d3 round e perder la capacità di fiutare per 1d3+1 round successivi allo stordimento. In alcuni casi, la creatura potrebbe invece fuggire, a discrezione del Master.

Paura:

La creatura causa Paura, come descritto nel Manuale di Gioco Base.

Pelle a Scaglie (x/y):

La RDN o RD della Creatura aumenta del valore indicato contro il danno indicato.

Esempio:

Pelle a Scaglie (+1/Perforante) aumenta la RDN o RD di 1 contro Danni Perforanti

Pelle Spessa /Scaglie Spesse:

I Danni Perforanti o portati da Armi da Tiro e da Lancio infliggono sempre danno minimo.

La creatura è inoltre immune ai critici portati dalle armi sopraccitate, a meno che non diversamente specificato.

Percezione Cieca (x):

Questa particolare capacità permette alla creatura di individuare eventuali creature senza l'uso della vista o dell'udito. La portata di tale percezione in genere è di 9 metri, a meno che non sia indicato un valore differente. La creatura può comunque utilizzare la vista che l'udito, a meno che non ne sia priva, ma in genere tali sensi sono spesso poco sviluppati. Di seguito vengono elencate le tipologie di percezione.

Calore:

La creatura percepisce il calore emesso dall'ambiente e dalle creature, ma avrà difficoltà nel percepirlo attraverso ostacoli solidi molto spessi. I Luoghi con un'elevata temperatura, tuttavia, possono rendere difficile per la creatura distinguere esattamente le forme, permettendo alle creature di ottenere un Occultamento del 75% o di non poter essere percepite affatto.

Olfatto:

La creatura ha dei recettori olfatti molto sviluppati e percepisce chiaramente gli odori entro la normale portata della percezione. Tale capacità le permette di ignorare eventuali Occultamenti ed effetti illusori basati sulla vista che non alterano l'odore della creatura. Maggiore è l'odore emesso dalla stessa, e maggiore sarà la distanza con cui essa potrà essere percepita, arrivando persino ad essere individuata a tre o quattro volte la portata della Percezione Cieca.

Sangue:

La creatura riesce ad percepire chiaramente l'odore del sangue anche ad una distanza di 18 metri, raddoppiati se la fonte è sottovento.

Tellurica:

La creatura può percepire coloro che si muovono entro il valore indicato. Le creature percepite in tale modo non beneficiano di alcun occultamento, mentre coloro che stanno perfettamente immobili non vengono percepiti né possono essere presi di mira da eventuali attacchi o capacità, a meno che non si siano fermati entro 1 round, nel qual caso hanno un Occultamento del 50%. Le capacità o effetti che colpiscono ad area possono comunque colpirli normalmente.

Portata Estesa (x):

La creatura può attaccare con i suoi attacchi in corpo a corpo gli avversari entro la distanza indicata ed effettuare Attacchi di Opportunità se quest'ultimi si muovono all'interno di essa, a patto che la creatura possa effettuarne o sia solita farlo. Il valore della portata è indicato tra parentesi.

Portatore:

La creatura non subisce una riduzione del peso trasportabile per via della sua taglia, inoltre considera il suo valore di Forza maggiore di 4 Punti, per determinare il peso trasportabile.

Rabbia:

La creatura può entrare in uno stato di rabbia particolare per 1d3 volte al giorno. Durante questo periodo, essa ottiene un bonus di +1 ai Danni, Punti Ferita, Prove Contrapposte di Forza e Prove Contrapposte di Lotta, ma subisce una penalità di -10% alle prove di abilità che richiedono attenzione o concentrazione. La rabbia dura per un numero di round pari a 1d3 + il bonus di Forza di Volontà della Creatura, se presente.

Resistenza a (x):

La creatura ha una particolare resistenza naturale verso determinate fonti dannose, come ad esempio i veleni, le malattie oppure agli incantesimi. Essa guadagna un bonus in percentuale specifico, contro la determinata fonte, come ad esempio, la resistenza alle malattie dei Muli.

Resistenza al Danno:

La creatura sembra particolarmente resistente a determinati tipi di danni, che siano essi fisici o elementali. Questa Resistenza al Danno si applica dopo la Riduzione del Danno, se presente, della creatura.

Resistenza alla Magia (x/y):

La creatura possiede una particolare resistenza contro gli effetti dannosi provocati dagli incantesimi. Generalmente tra parentesi vengono sempre specificati due valori: il primo indica una Resistenza ai Danni inflitti dagli Incantesimi, mentre il secondo valore rappresenta un bonus che ottiene nel qual caso siano necessarie prove che utilizzano il d100.

Esempio:

Una Resistenza alla Magia (5/+10%) indica che la creatura riduce sempre 5 Danni che subisce da un incantesimo, a prescindere dalla fonte (a meno che non ne sia immune), mentre ottiene un bonus di +10% alle prove imposte che necessitano di un tiro di percentuale.

Il Danno Radioso ed Oscuro non vengono ridotti dalla Resistenza alla Magia. Le creature inoltre ottengono un +2 alle prove contrapposte di Forza di Volontà per resistere ad eventuali effetti di incantesimi, a meno che non ne siano già immuni.

Respirare Sott'acqua:

La Creatura può respirare senza problemi anche sott'acqua.

Rigenerazione (x):

La creatura guarisce un numero di Punti Ferita segnato tra parentesi, per round. Tuttavia essa non può rigenerare i punti ferita persi a causa di danni da Acido, Fuoco, Oscuro, Necrotico e Radioso durante i round di combattimento, ma solo tramite guarigione naturale. Se la creatura possiede una Resistenza al Danno contro una tipologia di Danno sopra indicato, potrà rigenerare normalmente i Punti Ferita Persi. La rigenerazione riduce la durata del Sanguinamento di 1 Round (Minimo 1). La Rigenerazione avviene con un Rallentamento d'Iniziativa di 10 (Minimo 1) a partire dal primo danno subito.

Sbranare (x):

Se la creatura riesce a Buttare a Terra una Creatura di taglia pari o inferiore, può immediatamente posizionarsi sopra di essa ed iniziare una Lotta. Per ogni round in cui riesce a vincere una prova contrapposta di Lotta (Forza), la creatura infligge il numero di danni specificati tra parentesi. Se non è specificato alcun danno, la creatura infligge i danni da Morso.

Sciame:

Gli Sciami sono insiemi di creature minute che si muovono ed agiscono all'unisono, che siano piccoli roditori, insetti o volatili, si considerano sempre come un'unica creatura che occupa uno spazio di circa 3 metri per 3, mentre le creature volanti occupano un cubo della stessa misura, anche se non lo riempiono del tutto. Gli sciami non subiscono danni come le altre creature, in quanto la moltitudine di esseri che li compongono, lo renderebbe difficile da definire. Le Armi ad Una Mano e ad Asta infliggono solamente 1 Danno agli sciami, mentre le Armi a Due Mani ne infliggono 1d3. Il talento Colpo Poderoso, aumenta di 1 i danni inflitti mentre Ampio Fendente, Spazzata e Attacco Ellittico infliggono 1d3 danni in ogni casella che colpiscono anche se quest'ultimo ha effetto solo contro gli sciami di creature volanti. Gli incantesimi che infliggono Danno Arcano infliggono solamente 1d3 Danni per Dado di Danno dell'incantesimo, mentre le fonti di Danno Elementale infliggono 1d6+1 Danni per Dado di Danno che infliggono normalmente. Gli incantesimi o attacchi ad area, come ad esempio un Attacco a Soffio che utilizzi un Getto Esteso, possono raddoppiare i danni se non distruggere del tutto uno sciame, a seconda delle dimensioni dell'area o della potenza dell'incantesimo. Uno sciame non ha alcuna portata e deve muoversi all'interno di una zona occupata da una o più creature per poterle attaccare. Gli sciami effettuano sempre tre attacchi che possono solamente esser schivati, anche se si sono mossi o han effettuato una carica, a causa dell'elevato numero di creature, ma non effettuano mai Attacchi di Opportunità. Gli sciami sono considerati Creature di taglia Media ai fini dei modificatori di Lotta, ma sono immuni alle normali manovre, in quanto non sono una creatura singola ma semplicemente sono soliti ammassarsi su una creatura, mordendola. Gli sciami ignorano qualunque effetto ed incantesimo di influenza mentale e non effettuano alcuna prova di Morale o Morale Negativo o Test di paura e Terrore, anche se possono esser scacciati con il fuoco, con una forte luce o frastuoni improvvisi. Più sciami possono unirsi tra di loro e per ogni tre sciami che si uniscono in tale modo, i punti ferita aumentano della metà e la categoria di Taglia aumenta di 1. Gli Sciami sono inoltre immuni alle Alterazioni di Stato, agli Attacchi Furtivi, al Sanguinamento e non possono esser Colpiti Alle Spalle.

Senza Occhi:

La creatura è priva di occhi o quelli che possiede non sono sufficientemente sviluppati ed in genere utilizza altri sensi per percepire l'ambiente circostante. La creatura è immune all'Incantesimo Abbagliare ed agli effetti che si basano sulla vista, come ad esempio le illusioni o gli effetti di distorsione. A parte ciò tutte le creature che non riesce a percepire sono considerata in Occultamento Totale e non possono esser prese di mira o colpite in alcun modo, a meno che la creatura non possieda effetti che colpiscano creature ad area o simili.

Stritolare (x):

Se la creatura riesce a trattenere con successo una creatura di taglia inferiore, può infliggergli un determinato numero di danni per ogni round con cui la trattiene. I Danni sono Considerati di tipo Contundente ed ignorano eventuali Armature Leggere, mentre riducono di 1 la RD fornita da altre armature.

Spazzata / Spazzata di Coda:

Rinunciando ai suoi attacchi, una creatura può effettuare un singolo Tiro per Colpire contro le creature di Taglia Inferiore di fronte a lei, entro la sua normale portata con uno degli arti anteriori e subendo un -2 ai Danni. L'attacco colpisce prima le creature da un lato, per poi passare alle successive, fino a che tutte non sono state colpite. Le creature possono scegliere se schivare o parare l'attacco, ma quest'ultima opzione è possibile solo se si impugnano Armi o Scudi della taglia simile a quelli della creatura (es: *un'Arma a Due Mani contro una Creatura Grande*), altrimenti si viene colpiti automaticamente. La spazzata di Coda funziona in modo analogo ma colpisce le creature poste sul retro. Quest'attacco richiede Due Azioni ed è risolto con un Rallentamento d'Iniziativa di 2.

Taglia Colossale:

Le creature Colossali in genere occupano almeno un quadrato con un lato di cinque quadretti (7,5 metri), sulla griglia di battaglia a seconda delle dimensioni. Esse subiscono una penalità di -4 a schivare contro le armi da tiro e da lancio, ma ottengono un +16 alle prove di Lotta (Forza). Non è possibile parare gli attacchi portati da tali creature se non si impugnano armi di taglia simile o almeno Enormi. Il loro massimale per gli Shock test è 90%. Il Sanguinamento infligge 4 Danni Diretti invece che 1 a meno che la creatura non ne sia immune.

Taglia Enorme:

Le creature Enormi in genere occupano almeno un quadrato con un lato di tre (4,5 metri), sulla griglia di battaglia a seconda delle dimensioni. Esse subiscono una penalità di -2 a schivare contro le armi da tiro e da lancio, ma ottengono un +8 alle prove di Lotta (Forza). Non è possibile parare gli attacchi portati da tali creature se non si impugnano armi di taglia simile o almeno Grandi. Il loro massimale per gli Shock test è 70%. Il Sanguinamento infligge 2 Danni Diretti invece che 1 a meno che la creatura non ne sia immune.

Taglia Grande:

Le creature Grandi in genere occupano almeno due quadretti (tre metri) sulla griglia da battaglia o un quadrato con un lato di due, a seconda delle dimensioni, inoltre esse subiscono una penalità di -1 a schivare contro le armi da tiro e da lancio, ma ottengono un +4 alle prove di Lotta (Forza). Non è possibile parare gli attacchi portati da tali creature se non si impugnano Scudi Medi.

Taglia Mastodontica:

Le creature Mastodontiche in genere occupano almeno un quadrato con un lato di quattro quadretti (sei metri), sulla griglia di battaglia a seconda delle dimensioni. Esse subiscono una penalità di -3 a schivare contro le armi da tiro e da lancio, ma ottengono un +12 alle prove di Lotta (Forza). Non è possibile parare gli attacchi portati da tali creature se non si impugnano armi di taglia simile o almeno Enorme. Il loro massimale per gli Shock test è 80%. Il Sanguinamento infligge 3 Danni Diretti invece che 1 a meno che la creatura non ne sia immune.

Taglia Piccola:

La creatura guadagna un bonus di +1 ai Tiri per schivare ma subisce un -2 alle prove di Lotta (Forza). Considera sempre la sua Forza inferiore di 2 punti per determinare il carico trasportabile. Gli attacchi naturali in corpo a corpo portati da una creatura di taglia piccola, sono considerati possedere la regola speciale Piccolo, a meno che non diversamente specificato. Ottengono un numero di punti Ferita Base pari a metà del loro valore di Costituzione (minimo 1)

Terrore:

La Creatura Causa Terrore, come descritto nel Manuale di Gioco Base.

Trattenere il Respiro:

Una creatura con questo talento può trattenere il respiro per un numero di round pari a 4 volte il suo punteggio di costituzione. Le creature Mastodontiche ottengono un +4 round extra, mentre quelle colossali +8.

Travolgere (x/y):

Quando la creatura effettua una carica o corre contro creature di almeno una Taglia Inferiore, può attraversare lo spazio occupato da quest'ultime travolgendole con la propria mole e calpestandole. Le creature possono tentare di evitare di esser travolte se superano il Valore d'Attacco indicato tra parentesi o subire i danni da Pestone della creatura stessa ed in caso di successo vengono immediatamente spostate di lato. Se coloro che subiscono un travolgimento non possono spostarsi lateralmente, vengono travolti automaticamente. Nel caso la creatura non possieda tale valore, solitamente il danno è segnato a fianco del Valore d'Attacco di questa capacità. Coloro che riescono ad evitare di esser travolti possono tentare un Attacco di Opportunità contro la creatura, subendo un -2 al Tiro per Colpire e non possono ottenere Azioni Speciali a meno che l'arma impugnata non possieda la Regola Speciale Anti Cavalleria. Alternativamente una creatura che sta per esser travolta può tentare di fermare la corsa superando una prova di Lotta (Forza) Contrapposta di almeno 5 Punti ma in caso contrario verrà travolta automaticamente. Per ogni categoria di taglia superiore rispetto alla creatura travolta, il danno inflitto aumenta di 4.

Esempio:

Una creatura di Taglia Enorme che travolge una di Taglia Media infligge 1d10+12 Danni invece che 1d10+8.

Una creatura può travolgere più creature durante il suo movimento, tuttavia dovrà effettuare delle Prove di Lotta (Forza) contro di esse dopo la prima, o arrestarsi, subendo un -1 cumulativo per ogni prova successiva. Una creatura può travolgere senza alcun problema un numero di creature in base al distacco di Taglia tra di loro. Se le creature riescono ad evitare d'esser travolte non contano al fine di determinare quante prove siano necessarie. Una creatura può comunque travolgere un numero qualsiasi di creature che sono almeno di tre categorie inferiori

Esempio:

Una creatura di Taglia Enorme può travolgere fino a due creature di Taglia Media senza dover effettuare alcuna prova, mentre può travolgere qualunque numero di creature di Taglia Piccola.

Vegetale:

Questo tipo di creatura è una sorta di pianta più o meno senziente, oppure è stata rianimata tramite la magia. Non avendo una vera fisionomia, queste creature sono dunque immuni alle seguenti cose: Annegamento, Alterazioni di Stato, Colpi alle Spalle/Attacchi Furtivi, Dolore, Incantesimi o effetti di Suggestione/Ammaliamento, Malattie, Paura, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Terrore, Veleni. Inoltre essi ignorano i Test sul Morale e sono sempre considerati avere un livello di Morale pari a 0 (Neutrale). Contro i Danni Perforanti e Contundenti la loro Riduzione del Danno o Durezza aumenta di 1, mentre contro le armi da Tiro aumenta di 2. Nelle Zone boschive o con molta vegetazione, ottengono un +10% alle prove di Nascondersi.

I Colpi Critici contro i Vegetali sottraggono solo 1 Punto Resistenza extra o 2 nel caso di Armi ad Asta e a Due Mani.

Velocità di Nuoto (x):

Quando nuota, la creatura si muove di un numero specifico di metri per round, indicato fra le parentesi della Capacità senza dover effettuare alcuna prova di abilità, fintanto che nuota in acque calme. Nuotare in acque agitate richiede le relative prove di abilità e potrebbe ridurre la velocità a discrezione del Master. La creatura può "Correre" quando nuota ed effettuare delle cariche, seguendo le normali regole anche se in genere più che corse sono brevi scatti per allontanarsi, a meno che non sia un tipo di creatura che è solita spostarsi rapidamente, come i delfini o le balene

Velocità di Scalata (x):

La creatura può muoversi per il numero di metri indicati per round, quando scala una parte o simile superficie a patto che conceda una prova di Scalare a difficoltà media. Le prove di abilità imposte da pareti diverse devono esser normalmente effettuate dalla creatura, mentre superfici troppo lisce non possono esser scalate in tale modo, come ad esempio il vetro. La creatura potrebbe comunque possedere degli artigli naturali o simili proprietà per agganciarsi ad esse, ma in tal caso, si seguirebbero le normali regole per scalare. Una creatura che scala non può effettuare corse né caricare, ma può comunque effettuare due azioni per round.

Veramente Stupido:

Questa povera creatura di certo non spicca per le sue capacità mentali. Probabilmente ha una concezione limitata di sé e di cosa la circonda, anche se la cosa non sembra preoccuparla affatto. Una creatura con questa capacità non ottiene né subisce bonus o malus alle prove di morale, ignora i test di paura provocati da incantesimi e/ creature ed ha una probabilità del 50% di ignorare anche i test di Terrore, ma in caso di fallimento, vengono considerati come se dovesse effettuare test di Paura. Non può comunicare in alcun modo se non con versi ad indicare concetti semplici né imparare qualcosa di troppo complesso. Nonostante sia immune alla paura ed al terrore provocata da altre creature, potrebbe spaventarsi per motivi più o meno stupidi, come la vista di un oggetto strano o sentire un forte rumore improvviso. A discrezione del Master, tale creatura potrebbe anche dimenticare cosa stesse facendo 5 minuti fa e dedicarsi a qualcos'altro di più interessante. Tale cosa funziona anche se sotto l'effetto di particolari magie di ammalimento o controllo mentale, annullandone letteralmente l'effetto.

Vigliacco:

La creatura subisce un malus di -10% ai Test di Paura e Terrore.

Vista Arcana (x):

La creatura è considerata essere perennemente sotto l'effetto di *Individuare l'Arcano*.

Essa percepisce qualunque cosa entro la sua normale portata di visione specificata tra parentesi, mentre auree arcane più distanti, richiedono un certo sforzo di concentrazione, a meno che non siano davvero potenti. Non è influenzata dall'oscurità né da altri impedimenti visivi, anche se pareti spesse di materiale solido, quali metalli o pietra possono rendere difficile individuare cosa vi sia oltre, sempre che non emani una forte aura. Si considera immune agli effetti d'illusione in quanto essa percepisce l'incanto o l'effetto arcano ma non è comunque in grado di riconoscere volti o disegni. Può comunque riconoscere eventuali creature tramite l'aura che emanano, soprattutto coloro che possono lanciare incantesimi risulteranno più di spicco rispetto ad altre creature, seguite da creature arcane ed oniriche. Le altre creature sono percepite come effimere, ma comunque individuabili. Scoppi di energia magica incontrollata possono disorientare la creatura. Celare la propria emanazione arcano permette di passare inosservati di fronte a creature con una vista Arcana, a meno che esse non superino una prova di Mana contrapposta se la creatura celata si trova entro 9 metri. L'incantesimo Oscurità concede solo un 25% di Occultamento contro creature dotate di Vista Arcana.

Volare (Maldestro / Buono / Eccellente / Magia):

La creatura possiede delle ali ed è in grado di volare più o meno egregiamente. A seconda della capacità di volo posseduta dalla creatura, le sono concesse determinate manovre.

Maldestro:

Creature sgraziate o di grandi dimensioni volano al meglio delle loro possibilità. In genere esse possono decollare e volare per un breve periodo di tempo, per poi esser costrette ad atterrare. Non sono capaci di effettuare manovre in volo troppo complesse.

Buono:

Le creature che sono abituate a volare, come ad esempio i Grifoni ed i Pegasi, posseggono la naturale capacità di volare bene. Consulta le regole sul manuale del giocatore.

Eccellente:

Una capacità di volo eccellente in genere è posseduta da creature sovranaturali o arcane. Esse possono volare in qualunque direzione alla massima velocità consentita, compiendo manovre impensabili per le altre creature. Esse possono effettuare un cambio di direzione riducendo della metà il loro movimento per un round, senza effettuare alcuna prova. In genere sono le Fenici o i Parasprites a possedere queste capacità.

Magia:

Le creature che volano in tal modo di solito lo devono più ad una capacità magica o sovranaturale, più che a delle ali effettive. Le creature che volano tramite magia possono restare Sospese a Mezz'aria in-definitivamente, tuttavia la loro manovrabilità è specificata nella loro descrizione.

Vulnerabilità (x) :

La creatura possiede una sorta di vulnerabilità verso una particolare fonte di danno, come ad esempio il Danno da Fuoco. Quando la creatura subisce dei danni da parte di una Fonte di cui è Vulnerabile, Egli subisce un numero di Danni Extra pari al numero specificato nella capacità. I danni extra sono calcolati anche quando si devono sottrarre Punti Resistenza.

Esempio:

Una creatura con Vulnerabilità al Fuoco (3), che viene attaccata da una fonte che infligge 1d6+3 danni da Fuoco, ne subirà invece 1d6+6.

Le vulnerabilità ad un particolare materiale, inoltre, ignorano qualunque Regola Speciale relativa all'aumento della RDN o Durezza in base al danno inflitto (come ad esempio la capacità *Pelle a Scaglie*)

Zampe da Ragno / Zampe Aderenti:

Le creature con questa capacità possono muoversi su qualunque superficie, anche i soffitti, che non sia eccessivamente liscia, al massimo della loro valore di movimento per round. Possono Correre (x2) ma non caricare se si muovono su superfici laterali o soffitti. Le creature dotate di Zampe da Ragno, possono comunque effettuare una carica passando per una parete laterale a patto che raggiungano nuovamente una superficie piana ed il punto d'arrivo dev'essere comunque in linea retta rispetto al punto di partenza.

Combattere contro Bestie e Creature:

A differenza dei normali avversari che impugnano armi ed indossano armature, combattere contro delle creature può risultare più complicato. Per prima cosa molti talenti che prevedono che l'avversario impugni un'arma, non funzionano, come ad esempio il Talento Contrattacco, inoltre, ben presto i giocatori si renderanno conto quanto le creature di Taglia Grande o superiore possano esser pericolose.

Gli attacchi di animali e creature non possono essere parati a meno che non si impugni uno scudo della loro stessa taglia, ad esempio contro creature di Taglia Piccola è possibile parare solo impugnando uno Scudo Piccolo o più Grande, contro creature Medie è necessario uno scudo medio e così via. Le creature minute in genere si trovano troppo in basso per utilizzare efficacemente uno scudo, tranne quelli grandi in quanto basta semplicemente appoggiarli a terra.

È comunque possibile parare attacchi delle creature di una taglia Maggiore al proprio scudo, ma in caso di successo, lo scudo verrà automaticamente danneggiato, subendo i danni del colpo e perdendo Punti Resistenza. Il personaggio che riesce a parare, subisce comunque metà dei danni subiti dallo scudo come Danni Diretti Non Letali, ridotti di 1 se indossa un'armatura Leggera, 2 se Media e 3 se Pesante. Se l'attacco distrugge lo scudo, il personaggio è considerato come se fosse stato colpito direttamente, ma riduce di 1 i Danni se impugnava uno scudo Piccolo, 2 se Medio e 3 se Grande. I Danni sono ridotti di un ulteriore punto se lo Scudo era in Acciaio o Rinforzato.

I colpi delle creature con la regola speciale Distruttore non subiscono alcuna riduzione da parte degli scudi distrutti.

Gli scudi colpiti dagli attacchi di una Creatura vengono sempre Danneggiati a meno che non siano rinforzati, quindi parare gli attacchi di una creatura di Taglia Media, utilizzando uno scudo Medio Rinforzato, non lo danneggerà.

Se comunque la creatura tenta attivamente di distruggere lo scudo o utilizza attacchi che possono danneggiarlo, si seguiranno le normali regole.

I Master devono comunque tener conto che molte creature descritte, non sono particolarmente intelligenti. Nelle descrizioni in genere è presente anche una specifica del loro tipico modo di combattere, mentre nel caso sia assente, si presume che la creatura si limiti ad attaccare l'avversario più vicino e che non effettui mai attacchi d'opportunità. Molte creature hanno comunque un istinto di sopravvivenza, e tenteranno di fuggire se ferite gravemente, a discrezione del Master.

Le creature solitamente non effettuano mai Test di Morale o Morale Negativo e si presume che siano sempre con un livello di Morale pari a 0. Le capacità o incantesimi che impongono test di Morale Negativo, vengono considerati come imporre Test di Paura.

Molti animali sono spaventati dal fuoco, quindi possono esser tenuti a bada o scacciati utilizzando torce o fiamme, sempre a discrezione del Master.

Creare Nuovi Mostri

Nel qual caso un Master decida di creare da sé una creatura o di aumentarne le dimensioni di una già esistente può utilizzare le informazioni sottostanti per definirne le statistiche fisiche e quant'altro.

Valori tipici in base alla Taglia

Questa tabella presenta i valori tipici della Forza e Costituzione di una creatura in base alle sue dimensioni. Possono comunque esistere creature di grandi dimensioni ma con statistiche inferiori alla media, mentre coloro che eccedono tale media in genere sono potenziati dalla magia in modo massiccio.

Taglia	Forza e Costituzione	Altezza
Piccola	Fino a 14	Fino a circa 1,1 mt
Media	Fino a 18	Tra 1,5 mt e 2,1 mt
Grande	Tra 18 e 24	Tra 2,5 mt e 4,5 mt
Enorme	Tra 23 e 30	Tra 4,5 mt e 9 mt
Mastodontica	Tra 31 e 44	Tra 9 mt e 18 mt
Colossale	Tra 40 e 50	Tra 18 mt e 36 mt

Variare le Dimensioni:

Se un master decide di modificare le dimensioni di una creatura, quest'ultima otterrà dei bonus e malus in base alle sue nove dimensioni. Una creatura più grande otterrà i vantaggi e svantaggi della nuova taglia mentre le sue caratteristiche di Forza e Costituzione aumenteranno o diminuiranno di 4 per ogni incremento o riduzione di Taglia rispetto all'originale, mentre il valore di destrezza si ridurrà di 1 punto per ogni incremento di taglia o aumenterà di 2 per ogni riduzione, anche se non può aumentare per più di 4 punti rispetto al valore base. Un consiglio è comunque quello di seguire la tabella soprastante, in modo da avere una chiara idea dei tipici valori delle creature di quelle dimensioni. Una creatura che aumenta di dimensioni può ottenere un +1 al suo valore di Forza di Volontà per incremento di Taglia, mentre le creature aumentate tramite magia devono avere un valore di Mana minimo di 11, mentre le altre lo aumentano di 1 per ogni incremento di Taglia.

La modifica al valore di Mana si applica anche alle creature ristrette tramite magia, ma in tale caso esso è ridotto di 2, fino ad un minimo di 11. Se il valore originale della creatura era inferiore a 11, non viene modificato.

Calcolo dei Punti Ferita:

Le creature in genere ottengono un numero di Punti Ferita in base alla loro taglia, più i bonus derivati dai talenti.

Le creature non ottengono alcun bonus carriera, tranne le creature senzienti, come ad esempio i Coboldi o i Diamond Dogs, in quanto essi seguono le normali regole di creazione dei personaggi, più eventuali modificatori razziali.

Costituzione Mostruosa:

Questo talento in genere viene assegnato ai mostri o creature di grandi dimensioni, in modo che il calcolo dei loro Punti Ferita sia incrementato notevolmente. In genere solo creature mostruose lo ottengono come ad esempio le Manticore e le Chimere.

Riduzione del Danno Naturale:

Una creatura può ottenere una RDN in base allo spessore della sua pelle o durezza delle sue scaglie.

Ad esempio, un animale in genere ha una RDN piuttosto bassa, di circa 1 o 2, mentre creature con scaglie dure possono arrivare anche a 8 o più. Nota che la creatura può anche avere un valore basso della sua RDN ma ottenerne un incremento tramite altri metodi, come ad esempio la capacità Pelle a Scaglie, oppure avere una Resistenza al Danno.

Altre statistiche:

Le creature possono accedere ai talenti generici dei personaggi che permettono loro di aumentare il loro tiro per Colpire, Parare, Schivare e così via, a patto che possano comunque utilizzarli o abbiano le statistiche necessarie.

Nota che generalmente le creature di grandi dimensioni non sempre sono molto agili e per tal motivo non sempre hanno altissimi valori per schivare. La parata è accessibile solo alle creature senzienti, a meno che la creatura non possieda una qualche particolarità che le permetta di farlo, come ad esempio le Chele dei Granchi Giganti. Una creatura ottiene sempre la competenza nei suoi attacchi naturali, che siano il morso, Artiglio o quant'altro.

CAPiToLo 2 - ELENCo DELLE CREATURE

Categoria:
Animale

Blood-Eyed Howler Monkey

Tipiche delle giungle primordiali presenti nel Profondo Sud, queste feroci scimmie possiedono una sorta di intelligenza primitiva che unita alla loro forza notevole le rende avversari micidiali in quanto sono solite sfruttare gli ambienti in cui vivono a proprio vantaggio, effettuando imboscate agli ignari esploratori che tentano di avventurarsi nei loro territori.
Un'esemplare adulto è alto circa 170 cm e pesa 110 kg di peso.

For	16	PF	20	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	22	Morso	+7	1d3+5	25%	Perforante
Cos	16	Vel	9 mt					
Ast	2	Iniz	+16	Pugni	+7/+7	1d3+5	25%	Contundente
FdV	14	RDN	4					
Sag	9	TpC	+4					
Man	15	Schivare	+7					
		Parata	-					
		Lotta	+10/+8					
		Shock Test	62%					

Talenti e Capacità:
Balzo, Carica Feroce, Lottatore II, Olfatto Acuto, Rabbia, Reazione Rapida, Robusto, Velocità di Scalata (6 mt)

Abilità:
Ascoltare +12%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +15%, Osservare +12%, Saltare +20%, Scalare +15%

Combattimento:
Queste particolari scimmie sono solite tendere agguati tra la vegetazione, spesso nascondendosi tra le fronde degli alberi per poi piombare sulle loro prede. Se in gran numero talvolta si limitano ad assaltare frontalmente i propri avversari.

Cane da Combattimento

Questi grossi cani sono addestrati ad attaccare con ferocia altre creature ed ubbidiranno solamente a particolari ordini o ai loro padroni.

For	14	PF	15	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	7	Morso	+7	1d6+3	23%	Tagliente
Cos	13	Vel	12 mt					
Ast	2	Iniz	+13					
FdV	13	RDN	1					
Sag	8	TpC	+4					
Man	6	Schivare	+4					
		Parata	-					
		Lotta	+9/+6					
		Shock Test	45%					

Talenti e Capacità:
Balzo, Carica Feroce, Carica Furiosa, Ghermire, Lottatore, Olfatto Acuto, Pelle Dura, Resistere al Sanguinamento, Robusto, Sbranare, Seguire Tracce

Abilità:
Ascoltare +11%, Muoversi Furtivamente +8%, Nuotare +6%, Osservare +9%, Saltare +8%

Combattimento:
I Cani da Combattimento sono addestrati o ad attaccare a vista o ad attendere il segnale per attaccare. Essi combattono fino alla morte o ad un ordine del loro padrone.

Cane da Guardia

Questo tipo di cane è addestrato nel fare la guardia a determinate zone e ad attaccare o perlomeno abbaiare verso eventuali sconosciuti.

For	13
Des	13
Cos	12
Ast	2
FdV	12
Sag	8
Man	6

PF	14
PM	7
Vel	12 mt
Iniz	+13
RD	2
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+7/+6
Shock Test	42%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+5	1d6+1	23%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Olfatto Acuto, Robusto, Seguire Tracce, Taglia Media

Abilità:

Ascoltare +15%, Muoversi Furtivamente +8%, Nuotare +6%, Osservare +11%, Saltare +6%

Equipaggiamento:

Bardatura per Cane Leggera (Armatura Leggera)

Combattimento:

I Cani da Guardia sono soliti abbaiare verso eventuali estranei, spesso in attesa di eventuali ordini oppure tentano di metter in fuga eventuali sconosciuti. Nel caso non riescano a spaventare eventuali intrusi si precipiteranno ad attaccarli.

Cinghiale Selvatico

Imparentati con i maiali, questi animali tendono ad aver un comportamento piuttosto aggressivo se disturbati.

For	14
Des	10
Cos	15
Ast	2
FdV	12
Sag	6
Man	6

PF	17
PM	7
Vel	12 mt
Iniz	+10
RDN	3
TpC	+2
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+9/+5
Shock Test	46%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Zanne	+6	1d6+3	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Carica Furiosa, Lottatore, Olfatto Acuto, Robusto, Storpiare, Taglia Media

Storpiare:

Un Cinghiale che ottiene un Critico rinuncia al danno extra per infliggere 1d3 danni Diretti Perforanti oltre che ad infliggere un effetto di Storpiamento. Tale status permane finché la vittima non viene curata. Se il Cinghiale infligge tre storpiamenti sulla stessa creatura, l'effetto diventa permanente e può esser curato solamente tramite la Taumaturgia.

Abilità:

Ascoltare +8%, Osservare +8%

Combattimento:

I cinghiali si limitano a caricare qualunque cosa li disturbi, senza pensarci troppo. Se eccessivamente feriti o spaventati, fuggiranno.

Cobra Desertico

I Cobra Desertici sono dei serpenti velenosissimi tipici delle regioni del Profondo Sud. La colorazione in genere è di varie sfumature e tonalità di marrone. Un Cobra Adulto in genere è lungo tra gli 1 e 2 metri, anche se alcuni esemplari arrivano a raggiungere una lunghezza di 3 metri.

Categoria:

Rettile

For	5	PF	3	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	6	Morso	+6	1d3	29%	Perforante
Cos	7	Vel	6 mt					
Ast	2	Iniz	+18					
FdV	10	RD	0					
Sag	12	TpC	+4					
Man	6	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+0/+9					
		Shock Test	22%					

Capacità e Talenti:

Morso Velenoso, Percezione Cieca (Calore), Percezione Cieca (Olfatto), Reazione Rapida, Taglia Piccola, Velocità di Nuoto (6 mt)

Morso Velenoso:

Il morso di un Cobra Desertico è estremamente velenoso e se infligge danno, aumenta immediatamente di 1d6+2 il grado di Tossicità della sua vittima, per 1d3+3 round e ne riduce temporaneamente il valore di Costituzione di 2 Punti. Se la creatura morsa supera il suo valore di Tossicità massimale, deve superare uno Shock Test (Veleno) ogni minuto o Morire immediatamente. Se ottengono un Critico infliggono invece un Danno Diretto.

Abilità:

Ascoltare +5%, Nascondersi +13%, Muoversi Furtivamente +17%, Nuotare +12%, Osservare +5%, Scalare +18%

Combattimento:

I Cobra Desertici in genere si nutrono di piccoli animali e rettili che cacciano durante il periodo notturno, in cui sono principalmente attivi. Se minacciati, non esitano ad inarcarsi tentando di apparire il più minacciosi possibile, per poi mordere con rapidità le loro vittime.

Cocodrillo

I Cocodrilli sono grossi rettili che passano la maggior parte del tempo completamente sommersi nei fiumi o paludi, facendo emergere solamente occhi e narici in modo da avvistare eventuali prede nelle vicinanze. Un cocodrillo solitamente è lungo circa 3,5 metri. I Cocodrilli sono tipici del Profondo Sud.

Categoria:

Rettile

For	18	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	7	Morso	+7	1d6+5	27%	Tagliente
Cos	16	Vel	6 mt					
Ast	2	Iniz	+12					
FdV	13	RDN	3					
Sag	12	TpC	+2					
Man	6	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+13/+6					
		Shock Test	52%					

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Lottatore III, Robusto, Trattenere il Respiro, Velocità di Nuoto (9 mt), Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +5%, Nascondersi +5% (+10% se in acqua), Muoversi Furtivamente +10%, Nuotare +13%, Osservare +6%

Cocodrillo (Enorme)

Alcuni cocodrilli possono raggiungere delle notevoli dimensioni, talvolta arrivando persino a misurare 6 metri di lunghezza.

For	26
Des	12
Cos	20
Ast	2
FdV	16
Sag	12
Man	6

PF	44
PM	7
Vel	6 mt
Iniz	+12
RDN	5
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+25/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d6+9	30%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Lottatore III, Robusto II, Taglia Enorme, Trattenere il Respiro, Velocità di Nuoto (9 mt), Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +9%, Nascondersi +9% (+14% se in acqua), Muoversi Furtivamente +15%, Nuotare +19%, Osservare +11%

Combattimento:

I Cocodrilli si limitano ad aspettare che una preda si avvicini abbastanza a loro, restando mimetizzati in acqua, per poi scattare in avanti, azzannandola e successivamente trascinandola sott'acqua. Nonostante sembri una tattica banale, i cocodrilli sono soliti osservare le loro prede per impararne le abitudini, prima di attaccarle.

Jackalope (Creatura Minuta)

I Jackalope sono particolari Lepri a cui sono spuntate delle piccola corna ramificate sulla nuca. Leggermente più grossi di una normale lepre, in genere vengono cacciati dai Grifoni. Esistono anche Jackalope addomesticati, simili ai conigli.

Apparizione:

MLP IDW Comic Series

Abilità:

Ascoltare +10%, Osservare +10%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +10%, Saltare +5%

Lupo

Animale carnivoro tipico delle foreste, è solito vivere in branchi di circa 9 creature. Nonostante le credenze popolari lo indichino come feroce e crudele, solitamente essi evitano le zone civilizzate a meno che non affamati.

For	14
Des	13
Cos	13
Ast	2
FdV	11
Sag	11
Man	6

PF	15
PM	6
Vel	12 mt
Iniz	
RDN	1
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+8/+6
Shock Test	43%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d6+3	24%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Carica Furiosa, Lottatore, Olfatto Acuto, Robusto, Sbilanciare, Seguire Tracce, Taglia Media

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +12%, Osservare +8%, Saltare +6%, Sopravvivenza (Foresta) +11%

Combattimento:

I Lupi solitamente cacciano in branco, fiaccando ed isolando gli esemplari più deboli o quelli più grandi.

Sano esser molto pazienti e perseveranti, soprattutto se affamati.

Lupo Preistorico

Originari di un'epoca preistorica, questi giganteschi predatori sono temibili avversari da affrontare. Un esemplare adulto raggiunge i 170 centimetri al garrese per 260 cm di lunghezza.

For	18
Des	13
Cos	18
Ast	2
FdV	13
Sag	11
Man	6

PF	22
PM	7
Vel	12 mt
Iniz	+12
RDN	3
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+17/+6
Shock Test	64%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+8	1d6+5	28%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Balzo, Buttare a Terra, Carica Feroce, Carica Furiosa, Ghermire, Lottatore II, Olfatto Acuto, Resistere allo Shock, Robusto II, Sbilanciare, Sbranare, Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +12%, Osservare +9%, Saltare +8%, Sopravvivenza (Montagna) +11%

Combattimento:

Come i lupi normali, anche se non si fan remore ad attaccare anche animali di grandi dimensioni.

Mammuth

Questi enormi pachidermi sono pacifici fintanto che lasciati in pace, ma non esiteranno a tentar di calpestare coloro che li disturbano.

For	30
Des	10
Cos	34
Ast	2
FdV	17
Sag	8
Man	6

PF	74
PM	9
Vel	12 mt
Iniz	+10
RD	4
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+23/+5
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Colpo di Zanna	+7	1d10+9	26%	Contundente

Talenti e Capacità:

Carica Inarrestabile, Costituzione Mostruosa, Paura, Pestone (2d6+11), Resistenza (Freddo) 20%, Robusto III, Taglia Enorme, Travolgere (17)

Abilità:

Ascoltare +10%, Osservare +9%, Sopravvivenza (Tundra) +10%

Combattimento:

I Mammuth si limitano a caricare e travolgere coloro che li disturbano, ma se spaventati, si daranno alla fuga.

Orso Bruno

Aggressivi e territoriali, questi orsi se eretti sulle zampe posteriori possono raggiungere i 3,6 metri d'altezza e possono arrivare a pesare anche 900 kg.

For	22
Des	12
Cos	22
Ast	2
FdV	11
Sag	9
Man	6

PF	26
PM	6
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDN	1
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+16/+6
Shock Test	62%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d3+6	24%	Perforante

Artiglio	+7	1d3+6	25%	Tagliente
----------	----	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Olfatto Acuto, Robusto II, Sbranare (1d3+5), Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +8%, Osservare +8%, Scalare +5%, Sopravvivenza (Foresta) +10%

Orso di Caverna

Questo tipo di orso preistorico è pressoché assente nei regni equestri tranne che nel Regno del Nord. Feroci ed estremamente territoriali, gli Orsi di Caverna superano in grandezza persino gli orsi bruni.

For	24
Des	12
Cos	24
Ast	2
FdV	14
Sag	10
Man	6

PF	50
PM	8
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDN	4
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+17/+6
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+8	1d6+7	26%	Perforante
Artiglio	+8	1d3+7	26%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Artigli Laceranti, Costituzione Mostruosa, Olfatto Acuto, Paura, Robusto, Sbranare (1d3+6), Spazzata, Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +9%, Osservare +11%, Sopravvivenza (Montagna) +10%

Orso Nero

A differenza delle altre specie d'orso, l'orso nero è relativamente pacifico o comunque elusivo rispetto ad altre specie.

Non esiterà tuttavia ad attaccare se percepirà un pericolo per i suoi cuccioli.

For	16
Des	12
Cos	16
Ast	2
FdV	10
Sag	9
Man	6

PF	20
PM	6
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDN	1
TpC	+3
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+9/+6
Shock Test	52%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+5	1d3+4	23%	Perforante
Artiglio	+5	1d3+4	23%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Olfatto Acuto, Robusto II, Sbranare, Taglia Media

Abilità:

Ascoltare +6%, Cercare +6%, Osservare +6%, Scalare +5%, Sopravvivenza (Foresta) +6%

Orso Polare

Tipici delle distese gelide situate nel Frozen North, questi grossi animali sopravvivono cacciando altri animali più piccoli.

For	21	PF	25	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	6	Morso	+7	1d3+5	25%	Perforante
Cos	19	Vel	9 mt					
Ast	2	Iniz	+12	Artiglio	+7	1d3+5	25%	Tagliente
FdV	11	RDN	1					
Sag	10	TpC	+3					
Man	6	Schivare	+4					
		Parata	-					
		Lotta	+11/+6					
		Shock Test	61%					

Talenti e Capacità:

Olfatto Acuto, Robusto II, Sbranare, Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +8%, Osservare +8%, Scalare +5%, Sopravvivenza (Foresta) +10%

Combattimento:

Gli orsi attaccano se affamati o infastiditi, ma spesso una fuga precipitosa potrebbe farli desistere o perder interesse. Solitamente tendono a colpire con i loro artigli in modo da metter in fuga i loro avversari. Le specie più aggressive, invece, tentano di sopraffare le loro prede per poi sbranarle.

Serpente Costrittore

I Serpenti Costrittori, tipici delle giungle presenti nel profondo sud, sono enormi serpenti che avvolgono le loro vittime per stritolarle e divorarle successivamente.

Categoria:

Rettile

For	18	PF	20	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	8	Morso	+8	1d3+5	26%	Perforante
Cos	18	Vel	6 mt					
Ast	2	Iniz	+16					
FdV	14	RD	1					
Sag	11	TpC	+4					
Man	6	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+15/+7					
		Shock Test	55%					

Capacità e Talenti:

Afferrare Migliorato, Lottatore, Percezione Cieca (Calore), Percezione Cieca (Olfatto), Reazione Rapida, Robusto, Stritolare (1d6+4), Taglia Grande, Velocità di Nuoto (9 mt), Velocità di Scalata (6 mt)

Abilità:

Ascoltare +5%, Nascondersi +13%, Muoversi Furtivamente +17%, Nuotare +17%, Osservare +5%, Scalare +13%

Combattimento:

I Serpenti Costrittori sono soliti avvicinarsi furtivamente alle loro vittime, per poi scagliarsi in avanti ed azzannandole, per poi avvinghiarle tra le loro spire e stritolarle a morte.

Squalo

Gli squali sono predatori marini piuttosto temuti dalla gente a tal punto che han fatto pure parecchi film a riguardo, anche se in realtà spesso ci scambiano per grasse foche succulente.

For	14	PF	15	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	6	Morso	+5	1d6+3	25%	Tagliente
Cos	13	Vel	-					
Ast	2	Iniz	+15					
FdV	11	RDN	1					
Sag	12	TpC	+3					
Man	6	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+9/+7					
		Shock Test	38%					

Talenti e Capacità:

Lottatore, Percezione Cieca (9mt), Respirare Sott'acqua, Sensi di Squalo, Velocità di Nuoto (18 mt)

Sensi di Squalo:

Uno Squalo è capace di percepire la presenza di altre creature, grazie al suo olfatto sviluppato, entro un raggio di 50 metri. È inoltre capace di fiutare l'odore del sangue in acqua entro un raggio di 1,5 km.

Abilità:

Ascoltare +7%, Nuotare +11%

Squalo (Grande)

Le statistiche di questo tipo di squalo sono riferite agli squali di Taglia Grande, come ad esempio lo squalo bianco.

For	18	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	6	Morso	+7	1d6+5	28%	Tagliente
Cos	14	Vel	-					
Ast	2	Iniz	+15					
FdV	14	RDN	2					
Sag	12	TpC	+4					
Man	6	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+15/+7					
		Shock Test	56%					

Talenti e Capacità:

Lottatore, Percezione Cieca (9mt), Respirare Sott'acqua, Robusto II, Sensi di Squalo, Taglia Grande, Velocità di Nuoto (18 mt)

Abilità:

Ascoltare +9%, Nuotare +16%

Squalo (Enorme)

Questo tipo di squalo mostruoso è assai raro, ma le scene che prevedono questo bestione in genere sono accompagnate da una certa musichetta inquietante.

For	24
Des	13
Cos	24
Ast	2
FdV	18
Sag	12
Man	14

PF	42
PM	18
Vel	-
Iniz	+13
RDN	3
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+24/+7
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d10+8	32%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Divorare, Lottatore III, Percezione Cieca (9mt), Respirare Sott'acqua, Robusto III, Sensi di Squalo, Taglia Enorme, Velocità di Nuoto (18 mt)

Abilità:

Ascoltare +9%, Nuotare +22%

Combattimento:

Gli squali si limitano a puntare le loro prede, mordendole a morte. Quelli più piccoli in genere rinunciano al danno extra da Critico per causare sanguinamento. Gli Squali Enormi cercano di divorare qualunque cosa, compresi altri squali più piccoli, piccole imbarcazioni ed oggetti galleggianti.

ANIMALE ALTERATO

Gli animali alterati sono creature della foresta che hanno subito una qualche alterazione a causa del prolungato contatto con le energie arcane. Tipicamente comuni nelle Anomalie Arcane, nelle Everfree Forest o nelle Foreste Arcane, questi animali vivono comunque la loro esistenza com'è di consueto della loro specie, salvo particolari cambiamenti drastici. Gli Animali Alterati presentano le stesse caratteristiche della loro specie di origine, più eventuali anomalie, anche se tutti condividono un incremento della loro resistenza contro le magie ostili e la vulnerabilità all'Argento Lunare.

Categoria:

Creatura Arcana

Esempi di Alterazioni:

Alterazione Arcana:

Questa regola speciale si applica ad ogni Animale Alterato. Egli guadagna una Resistenza alla Magia pari a 1 per Taglia della creatura, partendo da quella Media. Ottengono inoltre un bonus del 2% (sempre moltiplicato per la taglia) contro effetti nocivi derivati dagli incantesimi. Gli animali alterati hanno sempre un Punteggio di Mana pari a 11, che aumenta di 2 punti per ogni alterazione che posseggono ed ottengono il Talento Riserva Arcana. Essi inoltre ottengono una Vulnerabilità all'Argento Lunare pari a 2 per Categoria di Taglia a partire da quella Media. Nota che le resistenze e le vulnerabilità vengono calcolate dopo che la taglia della creatura è stata modificata da eventuali alterazioni.

Attacco a Soffio, a Sputo o a Raggio:

L'animale sviluppa la capacità di emettere un getto di Fuoco o un'esalazione velenosa, oppure di poter sputare un grumo d'acido o di emettere una scarica elettrica.

Il valore d'Attacco in genere è pari a 13 per le creature di taglia medio o inferiore, o di 15 per quelle di taglia grande e superiore. Il Danno Può essere di 1d3+2 o di 1d6+2. La fonte di danno è a discrezione del Master, ma la distanza non supera mai i 9 metri.

Aumento o Diminuzione della Taglia:

L'animale può ottenere una riduzione o incremento di Taglia, come spiegato a Pagina 15.

Dislocante:

L'animale può Dislocarsi, come l'omonimo incantesimo, spendendo 8 Punti Magia, anche se la distanza percorribile è di soli 4,5 metri.

Distorcente:

L'animale può ottenere gli effetti di una Pozione Distorcente (o forse è la pozione che ne imita gli effetti?) per 1d6+1 round, spendendo 10 Punti Magia.

Diversificazione della Pigmentazione:

Una delle più comuni alterazione consiste nel cambiamento dei colori delle pellicce, squame o piume di tali animali. Spesso i colori si accentuano oppure l'animale presenta dei particolari riflessi bluastri o verdastri se non presentare escrescenze fluorescenti. Spesso tali variazioni combaciano con l'ambiente circostante, spesso alterato anch'esso. In quel caso, essi ottengono un bonus di +15% a Nascondersi.

Invisibilità:

L'animale può emulare gli effetti dell'incantesimo di Invisibilità spendendo 5 Punti Magia, la cui durata è di soli 1d3 Minuti.

Resistenza Elementale:

L'animale sviluppa una particolare resistenza contro danni da fonte elementale. Egli ottiene i benefici della Capacità Resistenza (Acido/Elettricità/Freddo/Fuoco/Sonico) pari a 5.

In alternativa, ottiene la Resistenza (Calore) o (Gelo) del 10% Un'Animale Alterato può accumulare fino a 3 resistenze.

Respirare Sott'acqua:

L'animale ottiene l'omonima capacità speciale.

Volo (Goffo):

Sul dorso dell'animale sono spuntate un paio di ali sgraziate, che gli permettono di svolazzare in modo sgraziato ad una velocità di 3 metri o 6 se di taglia piccola o inferiore. Le creature di taglia grande o superiore non possono librarsi oltre i 3 metri d'altezza

Zampe Aderenti:

Spendendo 2 Punti Magia, l'animale può ottenere la capacità di muoversi su una parete al suo normale valore di movimento per un round. Questa capacità è un effetto a Consumo Continuo e se l'animale rimane con 1 Punto Magia, perderà automaticamente la capacità, rischiando di cadere a meno che non si aggrappi a qualcosa.

Esempio di Animale Alterato**Ratto Crudele**

I Ratti Crudeli sono comuni in ogni dove, anche se tipicamente infestano cripte, fogne o luoghi abbandonati. I Ratti Crudeli sono molto più grossi del normale, e presentano una peluria irsuta e delle sporadiche placche ossee lungo il corpo.

For	4
Des	13
Cos	6
Ast	2
FdV	8
Sag	11
Man	11

PF	3
PM	16
Vel	9 mt
Iniz	+15
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+0/+7
Shock Test	24%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+3	1	24%	Perforante

Talenti e Capacità:

Alterazione Arcana, Olfatto Acuto, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Taglia Piccola, Velocità di Scalata (6 mt)

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +6%, Muoversi Furtivamente +9%, Nascondersi +13%, Nuotare +10%, Saltare +5%, Scalare +10%

Combattimento:

I Ratti Crudeli sono molto più aggressivi dei ratti normali, e in genere attaccano se disturbati, anche se fuggiranno nel caso la situazione volga al peggio. Se ottengono un Critico, rinunciano al Danno Extra ed infliggono Sanguinamento. Effettuano normalmente attacchi di opportunità.

AQUILA DORATA

Questi maestosi volatili sono tipici delle zone con climi molto caldi e sono degli abili cacciatori, benché prediligano il pesce, più che la carne. Le Aquile Dorate, benché simili alle loro cugine più piccole, posseggono un vero grado d'intelletto, che le garantisce una certa comprensione delle cose. Assolutamente docili con i cuccioli di qualunque specie, in genere preferiscono una vita solitaria, anche se apprezzano talvolta la compagnia di Pegasi e Grifoni.

Sono alte circa 4 metri e mezzo e possiedono un'apertura alare che raggiunge i 9 metri di lunghezza.

Categoria:

Animale

For	23
Des	13
Cos	24
Ast	6
FdV	16
Sag	6
Man	13

PF	28
PM	16
Vel	3 mt
Iniz	+15
RDN	2
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+19/+6
Shock Test	61%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+8	1d6+6	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Reazione Rapida, Robusto II, Taglia Enorme, Volare (24 mt - Buona), Volo Stabile

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +8%, Osservare +25%, Sopravvivenza (Variabile) +15%

Combattimento:

Le aquile dorate solitamente scendono in picchiata e ghermiscono le loro vittime con i loro artigli

ARIMASPI

Queste bestie particolari posseggono una naturale ossessione per l'oro. Gli Arimaspi generalmente dimorano sui monti o in zone dove probabilmente vi è una forte concentrazione d'oro. Spesso abitano zone montuose isolate, ma sempre nei pressi di qualche civiltà, in quanto sono consci di poter tentare di derubare le razze che reputano inferiori, delle loro ricchezze. Queste creature dall'animo facile all'ira, sono comunque molto scaltre, e spesso attendono il momento propizio per agire, spesso sfruttando l'elemento sorpresa e soprattutto la loro forza spaventosa. Alcuni di essi comprendono o addirittura parlano uno dei linguaggi locali, spesso apprendendolo mentre origliano le conversazioni altrui, oppure semplicemente ripetendo alcune frasi o parole. I Maschi arrivano a circa 7 metri d'altezza, mentre le femmine addirittura a 9.

Apparizione:

S05 Ep08 - The Lost Treasure of Griffonstone

Categoria:

Bestia

For	28
Des	13
Cos	25
Ast	13
FdV	18
Sag	7
Man	16

PF	54
PM	30
Vel	12 mt
Iniz	+13
RDN	4
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+23/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+9	1d6+9	26%	Contundente

Talenti e Capacità:

Attacchi Multipli (Pugno), Costituzione Mostruosa, Cupidigia, Nato tra le Rocce, Occhio Aureo, Portata Estesa (3 mt), Riserva Arcana II, Robusto II, Taglia Enorme, Terrore

Nato Tra le Rocce:

Gli Arimaspi hanno la particolare capacità di confondersi in un ambiente roccioso, ottenendo un +10% alle loro prove di Nascondersi se si trovano in ambienti rocciosi

Occhio Aureo:

L'occhio centrale di un Arimaspi ha la particolarità di poter individuare l'Oro entro un raggio di 12 Metri.

L'effetto è simile all'incantesimo Scova Gemme, anche se essi spendono un singolo Punto Magia per round.

Possono raddoppiare la distanza spendendo il doppio di Punti Magia.

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +10%, Concentrazione +12%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +13%, Nascondersi +5%, Osservare +10%, Saltare +14%, Scalare +15%

BEHOLDER

I Beholder sono delle strane creature dal corpo bulboso dalla forma sferica, che presentano un grosso occhio centrale e degli steli sulla parte superiore che terminano con un singolo occhio. Dalla parte inferiore del loro corpo molliccio spuntano una sorta di bargigli simili a tentacoli, con cui sono soliti avvolgere piccoli oggetti o cristalli arcani, per nutrirsi dell'energia magica presente in essi. I Beholder si sviluppano nelle anomalie arcane, ma possono esser talvolta incontrati nelle everfree forest. mentre.

Categoria

Creatura Arcana

Occhio Sferico

Gli occhi sferici sono minute creature dal diametro di trenta centimetri. Solitamente sono relativamente innocui e non costituiscono una vera minaccia ma al massimo una seccatura da tenere a bada.

For	8	PF	4
Des	12	PM	27
Cos	8	Vel	6 mt
Ast	3	Iniz	+12
FdV	14	RDM	4
Sag	5	TpC	-
Man	15	Schivare	+3
		Parata	-
		Lotta	+4/+7/+8
		Shock Test	30%

Talenti e Capacità:

Appendici, Fluttuare, Riserva Arcana II, Taglia Piccola, Vista Arcana, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +10%, Osservare +15%

Appendici:

Ogni Beholder possiede degli Appendici simili a goffi tentacoli che spuntano dalla parte inferiore dei loro corpi. Tali bargigli sono il mezzo attraverso la quale i Beholder traggono sostentamento, in quanto ogni appendice è un organo particolare che permette di assorbire l'energia arcana rinchiusa all'interno di cristalli arcani, oggetti magici e addirittura di drenarla da eventuali creature viventi. Quando un Beholder si attacca ad una fonte, sottrae immediatamente 1d3 Punti Magia, più 1 Punto Magia ogni round che rimane attaccato ad essa. In alternativa il Beholder può effettuare una Prova Contrapposta di Mana, che sottrarrà un numero di Punti Magia pari alla differenza tra la prova del Beholder e quella della vittima, in caso di successo. La vittima dovrà inoltre superare uno Shock Test o restare disorientata per 1 round.

Esempio:

Un Beholder effettua una prova di Mana Contrapposta ed ottiene un 25, mentre la vittima ottiene solamente un 18. In questo caso, il Beholder sottrae ben 7 Punti Magia alla vittima.

In questo modo un Beholder recupera eventuali Punti Magia mancanti e rigenera immediatamente 1d3 Punti Ferita per ogni prova effettuata con successo. Una volta che il Beholder ha recuperato i Punti Magia mancanti o ha superato due prove, egli semplicemente si staccherà dalla vittima, satollo, e si dedicherà ad altro. Se la vittima rimane con 0 o meno Punti Magia deve effettuare immediatamente uno Shock Test (Magia) o svenire per 1d3 ore. Se al suo risveglio sarà ancora con un punteggio di punti Magia Negativo, sarà considerata Stanca fino a che i Punti Magia non ritornano ad un valore positivo. Le creature con la capacità di Lanciare incantesimi, invece, sono considerate Affaticate. È possibile sottrarsi alla presa dei tentacoli superando una prova di Lotta Contrapposta, la quale entrambe le parti possono scegliere se sfruttare il loro valore da Forza o Destrezza. Se la vittima riesce a liberarsi, il Beholder non risucchia più Punti Magia. In caso il Beholder tenti di avvinghiarsi attivamente contro una creatura senziente, egli utilizza il suo valore di Lotta (Destrezza) per effettuare eventuali Attacchi Senz'Armi per poter afferrare le sue vittime, ma in genere egli deve trovarsi nella stessa casella occupata dalla sua vittima (o sopra di essa, dato che fluttua). Un Beholder si rifiuterà categoricamente di tentare di nutrirsi dei punti Magia di Creature di Categoria Oscuro o di oggetti/luoghi corrotti dalla Magia Oscura.

Beholder

Un esemplare medio di Beholder raggiunge solitamente le dimensioni di un diametro di un metro e mezzo. Molto più pericolosi di un normale occhio sferico, i Beholder sfruttano la loro capacità di Vista Arcana per individuare eventuali fonti di cui nutrirsi o eventuali bersagli da colpire con i propri raggi oculari.

For	14	PF	22
Des	13	PM	50
Cos	18	Vel	6 mt
Ast	4	Iniz	+13
FdV	16	RDM	5
Sag	8	TpC	-
Man	20	Schivare	+5
		Parata	-
		Lotta	+8/+6/+10
		Shock Test	60%

Talenti e Capacità:

Appendici, Attacco a Raggio, Fluttuare, Occhio del Beholder, Resistenza al Freddo (5), Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana IV, Robusto II, Steli, Vista Arcana, Visione a 360 Gradi, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Attacco a Raggio:

Un Beholder può spendere 10 Punti Magia per emettere un singolo Attacco a Raggio dal proprio Occhio Centrale entro 12 metri. Il raggio ha un Valore di Attacco pari a 19 ed infligge 1d6+3 Danni Arcani. Alternativamente il Beholder può emettere un Raggio Esteso, pagando 15 Punti Magia. Questo attacco richiede Due Azioni.

Se usato su un altro Beholder, considera la sua Resistenza alla Magia inferiore di 5 Punti.

Occhio del Beholder:

L'Occhio di un Beholder contiene una notevole proprietà magica, spesso utilizzata per incantare oggetti o creare oggetti magici. I Personaggi che possiedono il Talento Estrarre Reagenti II possono tentare una prova Difficile di Conoscenze (Mostri) per poter recuperare l'occhio della creatura morta. Se il tiro fallisce, l'occhio viene irrimediabilmente rovinato e risulta inutilizzabile. Quando un Beholder muore, vi è comunque una probabilità del 60% che l'occhio sia comunque inutilizzabile.

Steli:

Un Beholder ha la capacità di emettere fino a quattro raggi di energia arcana dagli steli che spuntano dalla testa spendendo 2 Punti Magia per ogni due steli utilizzati. Ogni raggio è un Attacco a Distanza con Valore di Attacco pari a 15 che infligge 1d3+3 Danni Arcani. Utilizzare due Steli richiede una singola azione. Se utilizza tutti e quattro gli steli per attaccare, può essere attaccato alle spalle e subire attacchi furtivi se non individua i propri avversari, riducendo inoltre del 10% il suo Bonus ad Osservare.

Visione a 360 Gradi:

Un Beholder può individuare le creature intorno a lui grazie ai piccoli occhi da cui emette i raggi, nonostante questi non siano del tutto sviluppati. Egli non può essere Colpito alle Spalle, ma subisce normalmente Attacchi Furtivi da una distanza di 9 metri. Egli dimezza il suo bonus ad Osservare quando tenta di individuare eventuali creature sul retro.

È considerato avere una Linea di Vista di 360° anche durante il combattimento.

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +15%, Concentrazione +10%, Osservare +25%

Beholder Tiranno

Gli Occhi Tiranni sono terribili creature che possono arrivare ad avere un diametro di 4 metri. Feroci e territoriali, essi si ritengono al di sopra dei loro simili e non si disdegnano talvolta di divorarli o ucciderli se ne capita l'occasione. I tiranni possiedono la portentosa capacità di generare Sfere Distruttrici, capaci di annichilire

For	16
Des	13
Cos	24
Ast	5
FdV	24
Sag	8
Man	30

PF	28
PM	85
Vel	6 mt
Iniz	+15
RDM	6
TpC	-
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+12/+6/+16
Shock Test	65%

Talenti e Capacità:

Appendici, Attacco a Raggio, Fluttuare, Occhio del Beholder, Reazione Rapida, Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al gelo (+10%), Resistenza Elementale (5), Resistenza alla Magia (10/+15%), Riserva Arcana IV, Robusto II, Steli, Sfera Distruttrice, Taglia Grande, Vista Arcana, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Attacco a Raggio:

L'Attacco a Raggio emesso dall'Occhio Centrale ha un Valore di Attacco pari a 21 ed infligge 1d6+5 Danni Arcani. Alternativamente il Beholder può emettere un Raggio Esteso, pagando 15 Punti Magia o Torrenziale Pagandone 20.

Occhio del Beholder:

L'Occhio di un Beholder Tiranno contiene un maggior potere rispetto a normali Beholder, e viene in genere utilizzato per creare potenti oggetti magici. I Personaggi che possiedono il Talento Estrarre Reagenti III possono tentare una prova Difficile di Conoscenze (Mostri) per poter recuperare l'occhio della creatura morta. Se il tiro fallisce, l'occhio viene irrimediabilmente rovinato e risulta inutilizzabile. Quando un Beholder muore, vi è comunque una probabilità del 80% che l'occhio sia comunque inutilizzabile. Secondo alcuni studiosi, l'Occhio di un Beholder Tiranno è una componente fondamentale per creare un Mega Incantesimo.

Sfera Distruttrice:

Spendendo 3 Azioni e pagando 20 Punti Magia, un Beholder Tiranno può generare una sfera pulsante di energie arcane concentrate e rilasciarla verso un punto qualsiasi del terreno nella sua Linea di Vista entro 20 metri. La sfera ha una velocità di circa 4,5 metri per round e non richiede alcuna prova di Schivare in quanto basta semplicemente spostarsi dal punto dove presumibilmente andrà ad impattare, a meno che non si decida di restare immobili, nel qual caso la sfera colpirà inesorabilmente qualunque cosa si trovi sul punto d'impatto. Quando colpisce una qualunque superficie o creatura, la sfera scoppia, infliggendo 3d6+4 Danni Arcani e/o sottraendo 4d6+5 Punti Resistenza, oltre a generare un'onda d'urto entro 3 metri che infligge 1d6+2 Danni Diretti Sonici ed impone una prova contrapposta di Lotta (Forza) contro il valore di Lotta (Magia) del Tiranno, alle creature coinvolte per evitare che esse vengano Buttate a Terra. Le creature colpite che quelle che vengono coinvolte all'interno dell'esplosione devono inoltre superare uno Shock Test (Magia) o restare Stordite per 1d3 Round e Disorientate per 1d3+1 round. In caso di successo le creature restano Disorientate solamente per 1 Round. Alternativamente, un Tiranno può generare 1d3 Sfere di potenza minore, che tuttavia viaggiano assai più velocemente. Le sfere minori han un Valore di Attacco pari a 18 ed infliggono 1d6+3 Danni Arcani oltre ad emettere un forte scoppio sonoro che impone uno Shock Test (Magia) ed in caso di fallimento la vittima resta disorientata per 1 Round.

Steli:

Gli attacchi degli Steli di un Beholder Tiranno hanno un Valore di Attacco pari a 16 ed infliggono 1d3+4 Danni Arcani.

Visione a 360 Gradi:

Un Beholder può individuare le creature intorno a lui grazie ai piccoli occhi da cui emette i raggi, nonostante questi non siano del tutto sviluppati. Egli non può essere Colpito alle Spalle, ma subisce normalmente Attacchi Furtivi da una distanza di 9 metri. Egli dimezza il suo bonus ad Osservare quando tenta di individuare eventuali creature sul retro.

È considerato avere una Linea di Vista di 360° anche durante il combattimento, tuttavia la Sfera Distruttrice può esse solo scagliata nella direzione in cui l'occhio centrale è rivolto.

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +15%, Concentrazione +25%, Osservare +30%

Combattimento:

Gli occhi sferici sono più dei parassiti senza cervello che si limitano a sciamare su una fonte arcana per cibarsene oppure semplicemente tenteranno di allontanarsi il più velocemente possibile da qualunque fonte li possa spaventare, tra cui le aeree arcane troppo potenti o dai loro simili più sviluppati.

I Beholder sono soliti mantenere un certo territorio dove possano trarre un nutrimento costante e non esitano ad attaccare altri intrusi, tra cui eventuali altri Beholder, se lo ritengono necessario. Se messi in fuga essi tenteranno di rifugiarsi in luoghi impervi per le altre creature e da dove possono comunque trarre nutrimento e recuperare i loro Punti Magia. Non esitano ad utilizzare i loro Attacchi a Raggio per far desistere eventuali intrusi.

I Beholder Tiranni sono soliti fluttuare a circa 6 metri dal terreno, avanzando pigramente senza meta o verso fonti arcane che attirano la loro attenzione. Se provocati o in vista di creature ostili, si limitano inizialmente a generare una Sfera Distruttrice per mettere in fuga eventuali avversari. Se tale strategia non funziona, essi procedono nell'attaccare con i raggi ottici qualunque creatura resti innanzi a loro, allontanandosi nel caso si avvicinino troppo. Talvolta prediligono concentrarsi sui eventuali incantatori e/o creature con un alto punteggio di Mana, oppure coloro che posseggono oggetti magici, incantati o con effetti d'incantesimi attivi, quale sia il più vicino. Se ridotti a 15 o meno Punti Ferita emetteranno un'ulteriore Sfera Distruttrice per poi iniziare a martellare i propri avversari con i propri steli ruggendo di rabbia. Se ridotti a 8 Punti Ferita o meno, tenteranno di darsi alla fuga.

BESTIA DISTORCENTE

Le bestie distorcenti sono il disastroso risultato causato dalla mutazione sbagliata di un animale alterato dalla magia.

Grosse e sgraziate, queste creature solitamente presentano varie deformità e tendono a sviluppare uno o più tentacoli con cui afferrano qualunque cosa si muova per cercare di nutrirsi. Il loro nome deriva dal fatto che sono perennemente sotto l'effetto simile a quello generato da un incantesimo di Distorsione, rendendole assai imprevedibili e difficili da colpire. Le Bestie Distorcenti infestano le anomalie arcane o i luoghi dove venivano condotti esperimenti sulla trama arcana. Talvolta possono esser incontrate anche nelle everfree forest. Gli esemplari solitamente si aggirano tra i 3 e 4 metri d'altezza.

Categoria:

Orrore Arcano

For	22
Des	13
Cos	20
Ast	2
FdV	16
Sag	4
Man	18

PF	34
PM	31
Vel	7,5 mt
Iniz	+13
RDM	6
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+15/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d3+6	30%	Perforante

Tentacolo	+9	1d6+5	25%	Contundente
-----------	----	-------	-----	-------------

Tentacolo (x2)	+8/+8	1d6+5	25%	Contundente
----------------	-------	-------	-----	-------------

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Bestia Distorcente, Costituzione Mostruosa, Debolezza al Fuoco (3), Immunità a Paura e Terrore ed agli effetti di Morale, Immunità agli effetti ed incantesimi di Influenza Mentale, Paura, Portata Estesa (3 mt), Robusto II, Resistenza all'Acido (5), Resistenza al Calore (+5%), Resistenza all'Elettricità (5), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alla Magia (5), Rigenerazione (2), Senza Occhi, Stritolare (1d6+2), Taglia Grande, Tentacoli, Vista Arcana, Vista Cieca, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Bestia Distorcente:

La creatura è sempre considerata avere un Occultamento del 40%.

Tentacoli:

Una Bestia Distorcente possiede ben quattro tentacoli che può usare in combattimento. Usare due tentacoli contemporaneamente richiede solo un'azione ed ognuno di esso conta come possedere la regola Speciale Leggero e piccolo solo al fine di determinare i malus nell'utilizzare due armi, mentre per il resto sono considerati attacchi portati con Armi a Due Mani. I tentacoli possono colpire qualunque creatura entro 3 metri dalla bestia distorcente. I tentacoli contano come attacchi senz'armi per iniziare i tentativi di lotta.

Abilità:

Ascoltare +10%, Scalare +15%

Combattimento:

Le bestie distorcenti tendono a puntare le creature con il valore di mana maggiore tra quelle che riescono a percepire, a meno che non vengano intercettate prima. Solitamente esse tendono a soffermarsi pochi round su coloro che han un valore di Mana basso a meno che non vengano continuamente attaccate o infastidite. Possono effettuare una Spazzata per tentare di Buttare a Terra o Spingere via eventuali avversari, per poi puntare a coloro che prediligono. Se incontrate casualmente sono aggressive solo se provocate o attaccate, ma talvolta ignorano le creature con un punteggio di Mana pari o inferiore a 9.

BESTIA DELLE NEVI:

Le Bestie delle Nebi sono feroci predatori tipici del Frozen North e delle Frozen Wastelands. Nonostante le loro ragguardevoli dimensioni, solamente gli Yak sono abbastanza temerari (o stolti) da attaccar briga con queste creature per dimostrare la loro bravura, ma molto spesso per pura spacconeria o noia.

Apparizione:

S05 Ep011 - Party Pooped

Categoria:

Bestia

Sottotipo:

Freddo

For	26	PF	58	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	21	Morso	+9	1d10+9	25%	Tagliente
Cos	26	Vel	12 mt					
Ast	2	Iniz	+14	Artigli	+9/+9	1d6+9	28%	Tagliente
FdV	17	RDN	5					
Sag	11	TpC	+5					
Man	13	Schivare	+8					
		Parata	-					
		Lotta	+23/+7					
		Shock Test	70%					

Talenti e Capacità:

Costituzione Mostruosa, Lottatore, Paura, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Freddo (15), Resistenza al Gelo (+20%), Riserva Arcana, Robusto III, Spazzata, Taglia Enorme, Velocità di Scalata (3 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +12%, Muoversi Furtivamente +13%, Nascondersi +14%, Osservare +12%

Combattimento:

Le bestie delle nevi solitamente attendono le loro prede mimetizzate nella neve, anche se talvolta, spinte dalla fame, vadano alla ricerca di qualcosa da mangiare. Feroci e territoriali, in genere combattono fino alla morte, a meno che non abbiano una prole a cui dedicarsi, anche se in genere sono le femmine a farlo.

BOLGHON

I Bolghon sono grasse e stupide bestie da soma, generalmente sfruttate per trainare carri e carrozze anche se talvolta vengono allevati dai grifoni o dai Diamond Dogs per la loro carne, anche se essa non è molto saporita. La particolarità dei Bolghon, oltre alla loro adattabilità ai climi più disparati, è che riescono praticamente a mangiare quasi qualunque cosa, ad eccezione fatta per i materiali più duri, anche se sono soliti talvolta ingoiare dei sassi per aiutarsi nella digestione. I Bolghon sono quadrupedi dalla forma simile a quella di testuggini senza guscio, tuttavia sono mammiferi e ricoperti di un folto pelo lanuginoso sulla schiena, mentre il loro ventre è pressoché glabro. Posseggono tozze teste squadrate dotate di forti mascelle che usano per masticare ciò che per loro possa sembrare commestibile. I Bolghon non vengono utilizzati sui sentieri montani ove sono presenti troppe curve, data la loro scarsa capacità di comprendere quando devono svoltare, rischiando di precipitare di sotto prima che possano rendersene conto. Un esemplare adulto arriva a circa un metro e ottanta al garrese ed è lungo oltre i due metri. Un bolghon in salute pesa oltre 700 kg.

Categoria:

Bestia

For	15
Des	8
Cos	16
Ast	1
FdV	6
Sag	3
Man	8

PF	28
PM	8
Vel	7,5 mt
Iniz	+8
RDN	1
TpC	+1
Schivare	-1
Parata	-
Lotta	+12/+4
Shock Test	34%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+2	1d6+2	24%	Contundente

Talenti e Capacità:

Bestia da Soma, Costituzione Mostruosa, Lento e Costante, Olfatto Acuto, Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alle Malattie (+10%), Resistenza al Veleno (+10%), Robusto II, Taglia Grande, Visione Laterale

Bestia da Soma:

I Bolghon considerano maggiore di 1 la loro forza per considerare il loro peso trasportabile e di 2 per quello trascinabile. La loro velocità di movimento non può esser ridotta oltre i 6 metri, tramite carichi eccessivamente pesanti. Ottengono un +15% alle prove di costituzione per superare sforzi fisici.

Carico Leggero: Fino ad 99 Kg

Carico Medio: Fino a 199,5 Kg

Carico Pesante: Fino a 300 Kg

Trascinare: Fino a 900 Kg

Visione Laterale:

I Bolghon benché abbiano la capacità di guardarsi attorno, credono sempre di guardare di fronte a sé, e continueranno a camminare in avanti anche se in realtà dovrebbero voltare a destra o sinistra. Essi impiegano molto a comprendere che effettivamente dovrebbero cambiare direzione, quindi non possono girarsi immediatamente. Essi impiegano almeno un round a capire che dovrebbero svoltare e per questo motivo non vengono utilizzati per arare i campi in quanto il tempo impiegato a farli girare sarebbe eccessivo, ma sono ottimi per i lunghi viaggi da una città all'altra, a patto che la strada non presenti molte curve, come ad esempio i sentieri montani.

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Osservare +5%, Sopravvivenza (Pianura) +5%

Combattimento:

I Bolghon sono generalmente mansueti, a meno che non vengano spaventati, in qual caso tentano una fuga oppure cercano di mordere l'avversario.

BUGBEAR

Da come suggerisce il nome, i Bugbear sono creature chimeriche che uniscono le fattezze di un orso con alcune caratteristiche tipiche degli insetti. Generati probabilmente dalla magia, questi feroci carnivori sono soliti abitare nelle foreste arcane o nelle everfree forest, anche se talvolta possono anche esser trovati sia nelle anomalie arcane che nel sottosuolo. Le loro dimensioni sono simili a quelle di un orso bruno anche se la loro colorazione varia parecchio.

Apparizione:

S05 Ep09 - Slice of Life

Categoria:

Chimera

Sottotipo:

Animale, Insetto

For	23
Des	12
Cos	24
Ast	2
FdV	15
Sag	6
Man	16

PF	40
PM	33
Vel	6 mt
Iniz	12
RDN	5
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+18/+6
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d3+6	25%	Morso
Artiglio	+9	1d6+6	30%	Artiglio
Pungiglione	+7	1d3+5	22%	Pungiglione

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Carica Furiosa, Costituzione Mostruosa, Fluttuare, Lottatore II, Multiattacco, Paura, Pungiglione, Resistenza al Danno Fisico (2), Riserva Arcana III, Robusto II, Slancio, Taglia Grande, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Multiattacco:

Un bugbear può effettuare fino a 4 attacchi con gli artigli spendendo due azioni a discapito della precisione. Tali attacchi risultano assai meno precisi e per questo motivo, egli subisce una penalità cumulativa di -1 al suo Tiro per Colpire ai suoi attacchi, dopo il primo.

Pungiglione:

Quando un bugbear effettua una carica, egli utilizza sempre il suo pungiglione per tentare di impalare i propri avversari. Il pungiglione è considerato possedere la regola speciale Anti Fanteria.

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +11%, Muoversi Furtivamente +2%, Nascondersi +1%, Osservare +8%, Sopravvivenza (Variabile) +8%

Combattimento:

I Bugbear caricano sempre le prime creature che vedono per poi finirle con i propri artigli. Se circondati distribuiscono equamente gli attacchi verso più bersagli possibili oppure tendono a focalizzarsi sugli avversari più forti. Essi raramente mordono i loro avversari a meno che non riescano ad afferrarli ed a trattenerli.

CANTORE DELLE PIETRE

Secondo le leggende, i Cantori Tellurici sono esseri primordiali che dimorano in antichi luoghi di potere arcano. Benché tali creature siano presenti nel folklore e nelle leggende delle Isole delle Nebbie, simili esseri possono comunque esser trovati tra i racconti e favole dei regni equestri, seppur con nomi diversi. La caratteristica comune di queste creature consiste nel loro aspetto che li rende simili alle rocce tra cui spesso sono soliti mimetizzarsi, e la loro capacità di intonare canti profondi e di ricordare le ere passate. Secondo alcuni studiosi tali esseri erano già vecchi quando le due Sorelle apparvero per la prima volta e che furono i loro primi mentori.

Categoria:
Elementale

Sottotipo:
Onirico, Terra

For	23	PR	40	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	6	PM	76	Schianto	+7	1d6+7	24%	Contundente
Cos	25	Vel	6 mt					
Ast	8	Iniz	+2					
FdV	22	D	11					
Sag	20	TpC	+2					
Man	30	Schivare	-					
		Parata	-					
		Lotta	+16/+5					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:
Cantico Tellurico, Elementale, Lento e Costante, Richiamo delle Rocce, Riserva Arcana VI, Riserva Arcana Epica, Taglia Grande, Velocità di Scalata (6 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (4), Zampe Aderenti (Solo quando si muove s pareti di materiale roccioso)

Cantico Tellurico:
Il Cantico Tellurico è una capacità innata dei cantori della pietra. Nonostante sembri più una singola nota baritonale prolungata, i cantori sono soliti modularne la sonorità per ottenere effetti diversi. Il cantico ha un particolare legame con determinati luoghi, come ad esempio antichi portali o passaggi celati alla vista. Il Cantico è considerato un incantesimo di Grado Esperto a consumo continuo, anche se il costo è di un singolo punto magia per round.
Il cantico permette di aprire determinati accessi celati o chiusi dalla magia, come ad esempio un muro di pietre o un groviglio di rovi impenetrabile a discrezione del Master. Più Cantori si uniscono al Cantico, maggiore sarà il suo effetto.

Richiamo delle Rocce:
Emettendo un suono forte e chiaro, udibile anche a svariati chilometri di distanza, il cantore delle pietre può arrivare a smuovere delle formazioni rocciose, provocando delle frane. Questa capacità è considerata un incantesimo di Grado Esperto dal costo di 30 Punti Magia. Tale suono deve riecheggiare per almeno per un minuto in modo da raggiungere la portata di un chilometro, fino ad un massimo di tre. Qualunque formazione di rocce presente all'interno della portata del richiamo inizierà a tremare vistosamente per poi franare in direzione del cantore fino a fermarsi del tutto una volta esaurito l'impeto della frana stessa a discrezione del Master. Più Cantori si uniscono al Richiamo, maggiore sarà il suo effetto.

Abilità:
Ascoltare +8%, Concentrazione +20%, Intrattenere (Cantico della Terra) +20%, Osservare +8%

Combattimento:
I Cantori delle Pietre in genere non combattono, ma se infastiditi possono rispondere prendendo a manate coloro che li tormentano, oppure utilizzando il Richiamo delle Rocce per far franare addosso agli aggressori un notevole numero di rocce.

CERBERO

I Cerberi sono dei canidi a pelo nero a tre teste e dalle dimensioni gigantesche. Estremamente rari, queste creature erano un tempo tipiche dell'isola di Minos, anche se il passare del tempo ha visto tali creature diventare sempre più rare. Un cerbero raggiunge circa i sei metri d'altezza al garrese. Nonostante possano sembrare spaventosi, soprattutto se arrabbiati, i cerberi nascondono anche un lato estremamente docile se trattati con gentilezza.

Apparizione:

S02 Ep20 - It's About Time

Categoria:

Bestia

For	28
Des	12
Cos	30
Ast	2
FdV	15
Sag	6
Man	14

PF	60
PM	16
Vel	12 mt
Iniz	+12
RDN	5
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+23/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d10+7	24%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Costituzione Mostruosa, Olfatto Acuto, Paura, Pelle Spessa, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Fuoco (5), Tre Teste sono Meglio di Una, Taglia Enorme

Tre Teste sono Meglio di Una:

I Cerberi posseggono sempre tre Teste. Ogni testa effettuerà un tiro d'Iniziativa separato e può Compiere 3 azioni invece che due, distribuite tra le teste. Un Cerbero conta come tre creature aggiuntive, oltre il normale conteggio dovuto alla sua taglia, quando effettua o subisce una Carica e può schivare fino a due attacchi prima di subire delle penalità.

Abilità:

Ascoltare +17%, Cercare +12%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Nuotare +5%, Osservare +16%, Sopravvivenza (Tartaro) +11%

Combattimento:

I Cerberi solitamente difendono il loro territorio ostinatamente, cercando di metter in fuga i loro avversari piuttosto che ucciderli.

CHANGELING

I Changeling sono distorte creature metamorfiche dal grottesco aspetto che ricorda quello degli insetti. Crudeli e privi di scrupoli essi sono totalmente assoggettati al volere delle loro regine, che seguono fedelmente senza batter ciglio. I Changelings si suddividono in tre categorie: Drone, Pretoriano e Regina e solamente quest'ultima possiede una propria personalità ed intelligenza perversa, mentre i suoi sottoposti possiedono una sorta di mente alveare che li rende meri servitori fedeli. I Droni raggiungono a stento il metro e sessanta d'altezza, mentre i pretoriani, più portati al combattimento, arrivano a sfiorare il metro e novanta. Le Regine sono solite raggiungere nella loro forma naturale i quattro metri d'altezza, ma data la loro capacità di mutare aspetto a piacimento, sono solite celarsi in una forma più piccola e sinuosa, anche se non esente da dettagli macabri e inquietanti. L'aspetto di tali creature ricorda molto quello degli insetti, ma possiede anche caratteristiche alienanti difficili da attribuire a delle creature comuni. I Changelings non parlano ne comprendono alcun linguaggio anche se comprendono perfettamente i comandi della loro regina. Quest'ultime invece sono solite apprendere uno o più linguaggi, tra cui il Canterlottiano. Ciò che rende particolari i Changelings è la loro capacità di trarre nutrimento dalle emozioni forti prodotte dalle creature senzienti tra cui odio, rabbia ed amore, quest'ultimo considerato come una vera prelibatezza soprattutto da parte delle regine. Le vittime a cui vengono divorati i sentimenti solitamente diventano degli esseri apatici e docili, facilmente influenzabili da fattori esterni. Benché si adattino facilmente agli ambienti in cui vivono, i Changelings odiano le alte temperature, che li rendono fiacchi e lenti.

Apparizione:

S02 Ep25 & 26 - A Canterlot Wedding

S05 Ep09 - Slice of Life

S05 Ep26 - The Cutie Remark (Part II)

S06 Ep16 - The Times they are a Changeling

MLP IDW Comic Issue #1 to #4 and #34 to #36

MLP IDW Comic: Fiendship is Magic #5

Categoria:

Metamorfico

Secrezioni dei Changelings:

I Droni e le Regine sono soliti secernere una particolare sostanza vischiosa che si solidifica nel tempo, con cui sono soliti ricoprire l'ambiente in cui vivono, talvolta creando una sorta di strutture primitive con un semplice ingresso. I Changelings possono arrampicarsi lungo le pareti ricoperte da tali secrezioni spendendo 1 Punto Magia ogni 10 Minuti in cui rimangono attaccati e non rischiano mai di cadere a meno che non vengano colpiti da attacchi abbastanza forti da infliggere 8 danni oppure effetti di Stordimento e Disorientamento.

Droni e le regine possono ricoprire una parete di 2 metri per 2 secernendo un centimetro di sostanza e spendendo 5 Punti Magia nel processo. La secrezione impiega comunque qualche ora nel solidificarsi, ma una volta passato tale periodo, tali pareti sono considerata avere una Durezza pari a 8 e ottiene 3 Punti Resistenza per ogni centimetro di spessore.

Nonostante la loro durezza, le secrezioni sono leggermente morbide al tatto e viscide.

Bozzoli dei Changelings:

Esistono due tipologie di Bozzolo creato dai Changelings: i Bozzoli di Stasi e quelli d'Incubazione. I Bozzoli di Stasi sono utilizzati per imprigionare le creature viventi in una sorta di animazione sospesa. Le creature all'interno sono considerate sempre sotto l'effetto dell'Incantesimo stasi ma i loro Punti Magia vengono risucchiati lentamente, fornendo nutrimento ai vari Changelings. Inoltre, i Bozzoli di Stasi permettono ai Changelings di assumere l'aspetto della creatura senziente intrappolata per un periodo illimitato, copiandone ogni minimo dettaglio. Se viene intrappolato un'animale o un'altra creatura, essi semplicemente ne risucchiano l'energia tuttavia questo processo spesso consuma lentamente l'occupante e nel tempo, il bozzolo viene svuotato e riempito con una nuova vittima.

I Bozzoli d'Incubazione sono invece atti alla nascita dei Changelings. Solo le Regine in genere possono crearli, deponendo delle piccole uova e ricoprendole di una particolare secrezione, lasciandole poi maturare nel tempo. Dopo un certo periodo di tempo, i nuovi Changelings emergeranno dall'uovo, in forma semi larvale la quale richiederà del tempo prima di maturare del tutto.

Un Bozzolo di Stasi ha una Durezza pari a 8 e 10 Punti Resistenza, tuttavia colpendo il bozzolo si rischia anche di ferire la creatura all'interno.

Un Bozzolo d'Incubazione invece ha una Durezza pari a 6 e 8 Punti Resistenza. Se il bozzolo viene distrutto mentre il Changeling si sta sviluppando, esso muore.

I Bozzoli che contengono i Pretoriani hanno una Durezza pari a 7 e 12 Punti Resistenza, mentre i rari bozzoli delle Regine hanno una Durezza di 15 e 25 Punti Resistenza. Le creature che attaccano un bozzolo contenente una Regina devono superare una prova di Forza di Volontà o rimanere Disorientati dal riflesso psichico della creatura al suo interno.

Fallire ottenendo un risultato di 90+, invece, confonde la creatura a tal punto che essa effettuerà un attacco contro la creatura alleata più vicina. Le creature immuni agli incantesimi e/o effetti di influenza mentale sono immuni a questo effetto.

Drone

I Droni sono la categoria di Changeling più piccola e debole, ma non meno orribile. Laboriosi e fedeli, essi costituiscono la forza lavorativa e d'impatto di una Regina e sono considerati estremamente sacrificabili, in quanto possono esser sostituiti facilmente.

For	11
Des	12
Cos	11
Ast	8
FdV	12
Sag	10
Man	15

PF	11
PM	26
Vel	9 mt
Iniz	+14
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+5
Parata	+3
Lotta	+5/+6
Shock Test	34%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+4	1d3+1	22%	Artiglio

Talenti e Capacità:

Divora Emozioni, Doppelgänger, Inquietudine, Mente Alveare, Reazione Rapida, Riserva Arcana II, Velocità di Scalata (4,5 mt), Volare (12 mt, Buona), Volo Stabile, Volontà di Ferro, Vulnerabilità al Calore, Zampe Aderenti

Divora Emozioni:

Come capacità innata che li contraddistingue, i Changeling possono letteralmente nutrirsi delle emozioni delle creature senzienti, a patto che queste possiedano un punteggio di Saggezza pari o superiore a 6. Quando riescono a trattenere con successo un avversario i Changeling possono iniziare a divorarne le emozioni, effettuando una prova contrapposta di Mana. In caso di successo essi iniziano a nutrirsi, riducendo temporaneamente di 1 punto il valore di Astuzia, Forza di Volontà e Saggezza della vittima per round, e rendendola disorientata per 1d3 round. Quando il valore di una delle caratteristiche della vittima viene ridotta a 6, l'effetto termina, lasciandola confusa e apatica, mentre il Changeling è considerato avere un bonus di +1 al suo valore di Morale per 1d3 minuti per ogni punto caratteristica ridotto. Una creatura permane nello stato di catatonìa finché non viene curata, anche se può recuperare un punto caratteristica ridotto ogni tre giorni. Questa capacità non ha effetto su creature prive di mente o immuni agli effetti di influenza mentale, come ad esempio i Costrutti, le Melme ed i Non morti.

Doppelgänger:

I Changeling possono assumere l'aspetto di una creatura senziente che osservano per almeno tre round interi, spendendo 15 Punti Magia. Questo effetto è simile all'incantesimo Trasmutazione Speculare, tuttavia i Droni possono solamente copiare la taglia e l'aspetto di una creatura, ma non saranno in grado di parlare in quanto non conoscono alcun linguaggio. Nonostante l'aspetto alterato i Droni sono soliti aver un comportamento piuttosto strano quindi coloro che conoscono la creatura copiata potrebbero insospettirsi. Questo effetto dura circa due ore.

Se un Changeling assume l'aspetto di una creatura senziente precedentemente imprigionata in un bozzolo, allora l'effetto può esser permanente, fintanto che la creatura rimane intrappolata. I pretoriani possono imparare alcune frasi da pronunciare in modo piuttosto credibile, anche se tuttavia non ne comprenderanno il significato e si limiteranno a ripeterle senza un'apparente logica. Le regine invece possono imitare alla perfezione la voce e la postura di coloro cui assumono l'aspetto e l'unico modo per smascherarle è conoscere molto bene la creatura copiata e notare dei comportamenti insoliti.

Mente Alveare:

I Droni ed i Pretoriani sono immuni agli incantesimi di ammaliamento o di controllo mentale. Sono inoltre immuni ai Test di Paura e Terrore e non effettuano mai alcun test di Morale o Morale Negativo a prescindere, restando quindi ad un valore di 0.

Vulnerabilità al Calore:

I Changelings odiano le alte temperature, ed in zone di Caldo Estremo o Rovente sono sempre considerati Esausti.

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Concentrazione +10%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Osservare +8%, Saltare +5%, Scalare +15%

Pretoriano

Più grossi e forti rispetto ai comuni Droni, i Pretoriani (talvolta chiamati più semplicemente Soldati) sono focalizzati nel combattimento e spesso formano una sorta di guardia per la Regina oppure si dedicano ad assalire le creature più forti che i droni non riescono a sopraffare.

For	14	PF	21	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	30	Artiglio	+10	1d6+5	28%	Tagliente
Cos	15	Vel	9 mt					
Ast	8	Iniz	+15	Artigli	+9/+9	1d6+5	28%	Tagliente
FdV	16	RDN	5					
Sag	10	TpC	+5					
Man	17	Schivare	+9					
		Parata	+9					
		Lotta	+10/+6					
		Shock Test	55%					

Talenti e Capacità

Balzo, Carica Feroce, Carica Furiosa, Chitina Indurita, Divora Emozioni, Doppelgänger, Ghermire, Inquietudine, Lottatore II, Mente Alveare, Reazione Rapida, Robusto II, Riserva Arcana II, Slancio, Velocità di Scalata (4,5 mt), Volare (12 mt, Buona), Volo Stabile, Volontà di Ferro, Vulnerabilità al Calore, Zampe Aderenti

Chitina Indurita

I Pretoriani possono parare eventuali attacchi portati con armi ad una mano, come se possedessero delle armi con la regola speciale Ricoprire, grazie alla loro chitina particolarmente dura.

Abilità:

Ascoltare +12%, Cercare +8%, Concentrazione +10%, Intimidire +15%, Muoversi Furtivamente +11%, Nascondersi +11%, Osservare +12%, Saltare +10%, Scalare +15%

Pretoriano Strisciante

Talvolta i Pretoriani subiscono una mutazione quando si trovano all'interno di un Bozzolo d'Incubazione diventano dei Pretoriani Striscianti. Più esili e slanciati, questi particolari pretoriani sono abili nel muoversi furtivamente e nel ghermire le creature ignare della loro presenza. I Pretoriani Striscianti sono sempre privi di ali.

For	13	PF	20	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	30	Artiglio	+10	1d6+3	27%	Tagliente
Cos	12	Vel	9 mt					
Ast	8	Iniz	+18	Artigli	+9/+9	1d6+3	27%	Tagliente
FdV	16	RDN	5					
Sag	10	TpC	+5					
Man	17	Schivare	+9					
		Parata	+9					
		Lotta	+6/+12					
		Shock Test	46%					

Talenti e Capacità

Afferrare Migliorato, Balzo, Chitina Indurita, Colpire alle Spalle, Divora Emozioni, Doppelgänger, Furtivo, Ghermire, Inquietudine, Lottatore III, Mente Alveare, Reazione Rapida, Robusto, Riserva Arcana II, Slancio, Velocità di Scalata (9 mt), Volontà di Ferro, Vulnerabilità al Calore, Zampe Aderenti

Abilità:

Ascoltare +20%, Cercare +12%, Concentrazione +10%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +25%, Osservare +19%, Saltare +10%, Scalare +20%

Regina

Essendo le uniche creature che possono comunicare e comandare i Changelings, le Regine sono comunque degli esseri letali, capaci di metter in difficoltà anche i guerrieri esperti. Oltre ad una taglia e forza notevole esse possono fare affidamento anche su alcuni incantesimi innati, per confondere o metter i propri avversari l'uno contro l'altro. Nel caso della morte di una Regina, il resto del suo sciame si ritroverebbe allo sbando e potrebbe venir sopraffatto da creature più organizzate. Non è dato sapere in che modo nascano le regine e l'unica ipotesi è che esse depongano un uovo speciale quando terminano il loro ciclo vitale, a meno che non vengano uccise prima.

For	20
Des	16
Cos	22
Ast	11
FdV	24
Sag	14
Man	40

PF	40
PM	80
Vel	12 mt
Iniz	+18
RDM	8
TpC	+8
Schivare	+11
Parata	+11
Lotta	+18/+8/+14
Shock Test	80%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+9	1d3+6	20%	Tagliente
Artigli Rinforzati	+13/+13/+9	1d6+10	30%	Tagliente
Magia	+10	?	?	?

Talenti e Capacità:

Bloccare, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso, Condivisione del Mana, Contrattacco, Costituzione Mostruosa, Determinata, Divora Emozioni, Doppelgänger, Dura a Morire, Gambe Salde, Guarigione Rapida (1d6+3), Incantare in Combattimento, Incantatrice Spaventosa, Incanto Travolgente, Impavida, Lottatrice III, Magia Innata, Mano Libera, Mira Arcana III, Paura, Possanza, Reazione Rapida, Regina dell'Alveare, Resistenza al Danno Fisico (1), Riserva Arcana VI, Riserva Arcana Epica, Robusta III, Sintonia con la Trama, Sopraffare (Artigli), Spazzata, Taglia Grande, Travolgere (16/1d6+4), Velocità di Scalata (6 mt), Volare (15 mt, Buona), Volo Migliorato, Volo Stabile, Volontà di Ferro, Volontà Focalizzata, Vulnerabilità al Calore

Regina dell'Alveare:

Una Changeling Regina può comunicare telepaticamente ai suoi Droni e Pretoriani entro un raggio di circa 600 metri, fornendogli degli ordini semplici, anche se le regine più potenti possono comunicare ad una distanza maggiore.

Le regine han potere di controllo totale solo sui droni e pretoriani che esse han generato, ma possono tentare di ostacolare il contatto telepatico di altre regine superando con successo una Prova di Mana Contrapposta ed in caso di successo possono Disorientare per 1d3 round i Droni e Pretoriani altrui entro un raggio di 15 metri.

Una Regina dell'Alveare non subisce alcuna penalità ai danni quando effettua una Spazzata e può utilizzare la sua capacità di Divora Emozioni senza trattenere i propri avversari contro creature senzienti di Grado Competente entro 6 metri.

Abilità:

Ascoltare +20%, Autorità +30%, Cercare +16%, Concentrazione +30%, Conoscenze (Arcane) +25%, Ingannare +25%, Intimidire +30%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +25%, Osservare +20%, Percepire Intenzioni +20%, Saltare +20%, Scalare +20%

Incantesimi Innati:

Affascinare (15), Trasmutazione Speculare (40)

Combattimento:

I Changeling non sono soliti formare particolari tattiche di combattimento, in quanto semplicemente i droni cercano di sovra accerchiare gli avversari puntando più sul numero che sulla loro effettiva capacità di combattimento. I pretoriani in genere formano una forza d'impatto maggiore oppure supportano i Droni prendendo di mira gli avversari più pericolosi che i loro fratelli inferiori non riescono a fermare, supportati dai Pretoriani Striscianti che in genere sguscia alle spalle dei loro avversari per ghermirli. Le regine possiedono una certa intelligenza e scaltrezza e tentano sempre di aggirare o ingannare i propri nemici per poi colpirli con forza, spesso sfruttando la loro mole e colpendo indistintamente sia i loro nemici che i droni abbastanza sfortunati da finire in mezzo. Le regine non danno alcun peso al fato dei loro sottoposti più infimi e sono ben liete di sacrificarne ingenti numeri anche per mettersi in salvo.

Queen Chrysalis

Considerata la regina suprema o comunque la prima Changeling ad esser mai apparsa, Chrysalis è un essere assai potente che ha causato la rovina di alcune città, tra cui l'antica Città Trot dei Crystal Ponies e la Cloudsdale Timb'iktu, dimora di Re Orion, ottenendo così il titolo di Grande Ingannatrice anche se tale nome è andato perduto nei secoli. Attualmente è intrappolata all'interno di un gigantesco vulcano, sconfitta dalla potenza della Principessa Solare durante uno scontro avvenuto su una Cloudsdale. Essendo una creatura paziente, Chrysalis attende solamente il momento propizio per potersi liberare dalla sua prigionia e vendicarsi di Celestia e tutta Canterlot.

For	24	PF	70	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	16	PM	120	Artiglio	+17	1d6+8	22%	Tagliente
Cos	26	Vel	12 mt					
Ast	15	Iniz	+18	Artigli Rinforzati	+16/+16/+12	1d6+13	32%	Tagliente
FdV	30	RDM	9					
Sag	15	TpC	+8	Magia	+17	?	?	?
Man	50	Schivare	+11					
		Parata	+11					
		Lotta	+20/+8/+19					
		Shock Test	99%					

Talenti e Capacità:

Bloccare, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso II, Condivisione del Mana, Contrattacco, Costituzione Mostruosa, Determinata, Divora Emozioni, Doppelgänger, Duellante Arcana, Dura a Morire, Gambe Salde, Guarigione Rapida (1d6+4), Incantare in Combattimento, Incantatrice Spaventosa, Incanto Travolgente III, Impavida, Lottatrice III, Magia Innata, Mano Libera, Mira Arcana VI, Paura, Possanza, Reazione Rapida, Regina dell'Alveare, Regina Suprema, Resistenza al Danno Elementale (5), Resistenza al Danno Fisico (3), Riserva Arcana VI, Riserva Arcana Epica II, Robusta III, Robustezza Epica II, Sintonia con la Trama, Sopraffare (Artigli), Spazzata, Taglia Grande, Travolgere (17/1d6+5), Velocità di Scalata (6 mt), Volare (12 mt, Buona), Volo Migliorato, Volo Stabile, Volontà di Ferro, Volontà Focalizzata

Regina Suprema:

Chrysalis può comunicare telepaticamente ai suoi Droni e Changeling entro un raggio di 1,5 km.

Può inoltre utilizzare la sua capacità di Divora Emozioni senza trattenere le creature di Grado Competente entro 9 metri.

Abilità:

Ascoltare +20%, Autorità +40%, Cercare +18%, Concentrazione +30%, Conoscenze (Arcane) +25%, Ingannare +25%, Intimidire +40%, Muoversi Furtivamente +25%, Nascondersi +25%, Osservare +25%, Percepire Intenzioni +25%, Saltare +20%, Scalare +20%

Incantesimi Innati:

Affascinare (13), Trasmutazione Speculare (30)

Drone Imperfetto

I Droni Imperfetti sono una rarità tra i normali Changelings, in quanto essi nascono con un difetto che li rende capaci di sviluppare una personalità propria e di poter ignorare ciò che viene loro comunicato tramite comunicazione psichica della Regina. Generalmente essi tendono a seguire i loro simili a meno che non sviluppino un carattere diverso, allontanandosi dunque alla prima occasione. Solitamente se il loro difetto viene scoperto quando ancora sono nell'alveare, vengono velocemente fatti a pezzi dagli altri Changelings o dalle Regine.

For	11
Des	12
Cos	8
Ast	11
FdV	13
Sag	11
Man	15

PF	8
PM	27
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+5
Parata	+3
Lotta	+5/+6
Shock Test	32%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+4	1d3+1	20%	Artiglio

Talenti e Capacità:

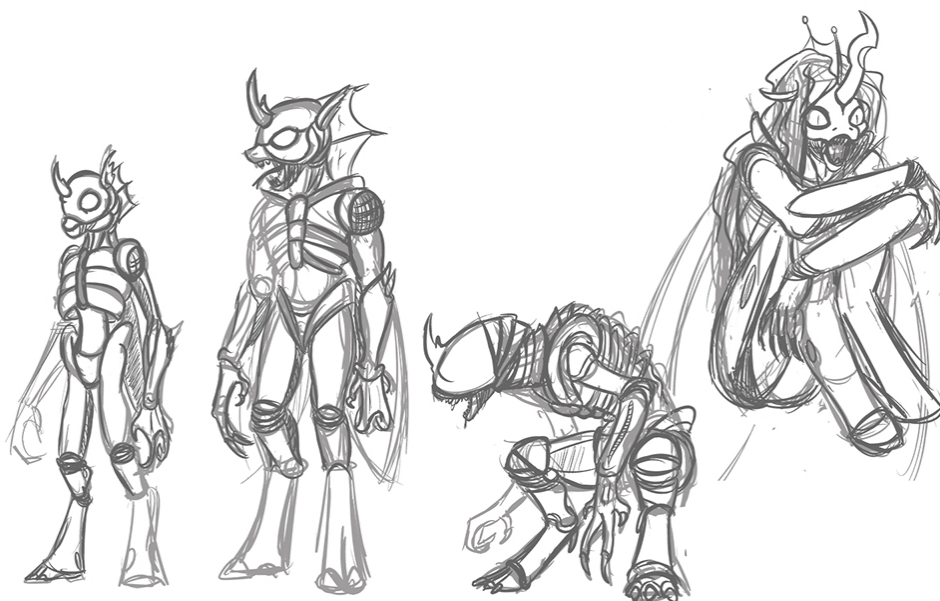
Divora Emozioni, Doppelgänger, Imperfetto, Riserva Arcana II, Velocità di Scalata (4,5 mt), Volare (12 mt, Buona), Volo Stabile, Volontà di Ferro, Vulnerabilità al Calore, Zampe Aderenti

Imperfetto:

A differenza dei normali Changelings, questo Drone non è legato alla mente alveare come i suoi simili, anche se può comunque percepirne i comandi. Perdono l'immunità garantita dal talento Mente Alveare, ma ottengono un +2 alle prove Contrapposte di Forza di Volontà per resistere agli effetti di incantesimi di Influenza Mentale.

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +12%, Concentrazione +12%, Muoversi Furtivamente +14%, Nascondersi +14%, Osservare +11%, Saltare +8%, Scalare +17%



Drone, Pretoriano, Pretoriano Strisciante, Regina

CHIMERA

Le chimere sono creature che presentano l'aspetto di vari animali amalgamati tra loro, spesso frutto di antiche magie arcane. Le chimere più comuni solitamente presentano il copro di una grossa tigre o leone a cui è abbinata anche una seconda testa di una capra o muflone mentre possiede un lungo serpente come coda.

Apparizione:

S04 Ep17 - Somepony to Watch over Me

Categoria:

Chimera

For	20
Des	12
Cos	20
Ast	8
FdV	13
Sag	8
Man	16

PF	34
PM	17
Vel	9 mt
Iniz	+14
RDN	6
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+15/+7
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d6+7	25%	Tagliente

Artiglio	+9	1d6+5	26%	Tagliente
----------	----	-------	-----	-----------

Testata	+8	1d6+5	30%	Contundente
---------	----	-------	-----	-------------

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Morso Velenoso, Paura, Pelle Spessa, Resistenza al Fuoco (5), Resistenza al Calore (+25%), Reazione Rapida, Resistenza ai Veleni ed alle Malattie (+15%), Resistere allo Shock, Robusto II, Schivata Migliorata III, Taglia Grande, Testata, Tre Teste sono Meglio di Una, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Morso Velenoso:

La chimera può attaccare con la testa di Serpente, solo contro le creature che si trovano rivolte verso di essa (cioè la coda). Il morso velenoso utilizza le stesse statistiche del morso tranne per il fatto che infligge 1d3+5 Danni Perforanti a cui aggiunge 1d3 Danni Diretti da Veleno extra ed aumentando il Grado di Tossicità della vittima di 1d6.

Testata:

Quando la Chimera attacca con la testa di Capra ed ottiene un critico essa Stordisce automaticamente il proprio avversario per 1 round, rinunciando al danno extra.

Tre Teste sono Meglio di Una:

Le chimere posseggono sempre tre Teste: Una di Leone (o Tigre) e Capra (o Montone) sulla parte frontale, ed una di Serpente sulla coda. Le chimere effettuano tre tiri separati di Iniziativa e può Compiere 3 azioni invece che due, distribuite tra le teste. Grazie alla Testa di Serpe, la chimera non può essere Colpita alle Spalle ed ha una Linea di Vista di 360° anche durante il combattimento. La chimera conta come due creature extra, quando effettua o subisce una carica e può schivare fino a due attacchi prima di subire delle penalità. Durante il turno della testa di Leone (o Tigre), la chimera può scegliere se usare il suo attacco con il Morso o l'Artiglio, ma non entrambi.

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +15%, Nascondersi +15%, Osservare +15%

Combattimento:

Una chimera solitamente carica a testa bassa qualunque intruso essa scopra nel suo territorio, tentando di stordirlo con una testata per poi finirlo a morsi o colpendolo con i suoi artigli. La coda a serpente in genere non partecipa al combattimento a meno che la creatura non venga assalita alle spalle, ma rimane comunque sempre guardinga.

CHUPACABRA

Il Chupacabra è una sorta di bizzarra creatura che assomiglia ad un grosso felino incrociato ad un rettile. La parte frontale del corpo è ricoperta da una folta pelliccia bluastra mentre la testa è simile a quella di una pantera, mentre la parte posteriore presenta le tipiche fattezze delle lucertole, con delle scaglie violacee dalle sfumature scure.

I Chupacabra han una particolare predisposizione nel cacciare erbivori di piccole dimensioni, come ad esempio capre e pecore, da cui il nome.

Apparizione:

MLP IDW Comic Issue #3

Categoria:

Chimera

For	13
Des	13
Cos	13
Ast	2
FdV	12
Sag	8
Man	9

PF	15
PM	10
Vel	12 mt
Iniz	13
RDN	1
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+7/+7
Shock Test	40%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+5	1d6+2	22%	Perforante

Artiglio	+5	1d6+1	22%	Tagliente
----------	----	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Inquietudine, Olfatto Acuto, Pelle a Scaglie (+1/Contundente), Robusto, Velocità di Scalata (4,5 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +17%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +17%, Nascondersi +17%, Osservare +10%

Combattimento:

I Chupacabra in genere tendono a celarsi tra la vegetazione ed assalire eventuali prede ignare e spesso isolate.

CoBoLDo

I Coboldi sono sgraziate creature dalla pelle giallastra che a stento superano i novanta centimetri d'altezza, il fatto che poi tendono a starsene quasi sempre ingobbiti li fa sembrare più bassi di quel che siano in realtà. Gli unici che tendono ad avere una postura corretta sono i Riccastri. I loro corpi sono tozzi o storti, mentre posseggono braccia e gambe sproporzionate. Le grosse teste presentano un muso affilato irto di piccoli denti aguzzi nella parte prominente, anche se posseggono molari all'interno della bocca. Essi inoltre hanno lunghe orecchie e grossi occhi leggermente sporgenti, ad indicare una probabile discendenza da zone sotterranee o con scarsità di luce. I Coboldi possono esser trovati quasi in ogni dove, anche se in genere detestano luoghi troppo freddi e talvolta sono terrorizzati da grossi giacimenti d'acqua, senza apparente motivo.

Categoria:

Creatura Senziente

Sottotipo:

Arcano, Onirico

Comportamento:

Generalmente queste misere creature tendono a formare colonie dove vivono facendosi gli affari loro. Schivi e diffidenti di natura, i Coboldi sono comunque estremamente abili nell'adattarsi a quasi qualunque situazione. I coboldi più selvatici creano tribù tra i boschi, montagne e colline o comunque luoghi dove sia facile nascondersi o il terreno irregolare. Tuttavia essi non sembrano disdegnare l'ambiente urbano, soprattutto le zone dei quartieri poveri o più comunemente le fogne e le case in rovina. Essi non hanno una vera concezione del bene o del male, ne sembrano veramente interessarsene, anche se talvolta tendono ad assumere un comportamento crudele se trattati in un certo modo, mentre se lasciati in pace essi si limiteranno a restare ai margini delle civiltà più civilizzate, approfittando delle cose che questi costruiscono, per poi rubarle o smontarle per divertimento. I coboldi sono particolarmente affascinati da cose che possono attirare la loro attenzione, il che potrebbe includere quasi ogni cosa, anche se prediligono oggetti "luccicanti" ovvero fatti in vari tipi di metallo o che sembrano avere una forma inusuale. I Coboldi più fortunati, ovvero coloro che riescono a sgraffignare una serie di tali oggetti, evitando di farseli rubare a loro volta, diventano figure importanti e di rilievo nella vaga società dei Coboldi. Questi vengono comunemente chiamati Riccastri, e sono spesso ricoperti da cima a fondo dei più disparati oggetti. Tale bizzarra abitudine è atta ad impressionare gli altri coboldi, che lo vedranno come una persona importante o come un capo. Talvolta capita che i Coboldi rimangano invece impressionati dalle altre creature senzienti, in base agli oggetti che essi indossano. Una dama unicorno che possiede una collana particolarmente vistosa ed articolata, potrebbe esser scambiata per una figura estremamente importante, per cui i Coboldi potrebbero semplicemente lasciarla in pace od osannarla come se fosse un essere superiore, ma in genere sono veramente pochi quelli che lo fanno, mentre gli altri preferiscono cercare di derubarla dei suoi ninnoli. I Coboldi non hanno una vera concezione della magia e della trama arcana, anche se ne sono perfettamente consci. Generalmente essi non ci prestano molta attenzione, anche se riescono a percepire le zone o le creature che posseggono una forte aura. Si dice che i maghi più potenti o le creature con un legame profondo con la trama arcana possano letteralmente far fuggire in preda al terrore i coboldi entro svariate decine di metri, anche se altri potrebbero restare ad osservare, affascinati da tale cosa. I Coboldi non posseggono particolari abilità se non quella di tentare di costruire bizzarri oggetti con ciò che trovano, ma che spesso si rivelano semplicemente un'accozzaglia di pezzi di metallo, cuoio e qualunque cosa potrebbe passargli per il loro piccolo cervello, come interessante. Secondo alcuni studiosi i Coboldi cercano di creare oggetti e macchinari atti ad aiutarli nelle faccende di vita quotidiana, in realtà costruire a casaccio è semplicemente un passatempo per i Coboldi, che spesso finiscono per smontare tutto e ricominciare da capo, a meno che la "cosa" non si dimostri utile in qualche modo. È stato inoltre osservato che i Coboldi non subiscono alcun effetto dalla Poison Joke, che viene invece mangiata con gusto da queste creature. Secondo alcuni studiosi potrebbe essere quella la causa della loro stupidità, ma tale fatto è comunque dimostrato erroneo visto che negli ambienti urbani, è impossibile trovare della Poison Joke. I Coboldi sono asessuati, anche se possono possedere comportamenti che alle altre razze li facciano sembrare più femminili o maschili a seconda dell'osservatore. In realtà essi vengono generati da quelle che loro chiamano Pozze della Sbobba, ove essi spesso vivono appresso. Non è dato sapere come si formino queste pozze, tuttavia i coboldi tendono a buttarvi dentro i loro morti, dopo averli spogliati di ogni cosa e di tanto in tanto, da queste pozze emergono nuovi coboldi che vengono più o meno accolti benevolmente dagli altri o spesso ignorati.

Per concludere, i Coboldi sono esseri imprevedibili e tendono spesso a smentire le teorie e gli studi che vengono fatti su di loro, quindi più che altro ci si basa su alcune conoscenze riscontrate e confermate da varie versioni.

Linguaggi:

I Coboldi tendono ad imparare in qualche modo i linguaggi che sentono parlare dalle altre creature senzienti, solitamente il Canterlottiano, ma perlopiù si limitano a ripetere concetti o a emettere dei versi in base al loro stato d'animo. I Riccastri invece cercano di parlare correttamente, per impressionare gli altri ma nemmeno solo sono dei grandi oratori. Solitamente i Coboldi possono comprendere discorsi brevi su concetti semplici, sempre che la loro attenzione non sia rivolta altrove.

Coboldo (Competente)

For	8
Des	12
Cos	10
Ast	12
FdV	8
Sag	7
Man	13

PF	5
PM	13
Vel	6 mt
Iniz	+12
RD	-
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	+2
Lotta	+1/+6
Shock Test	34%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Oggetto	+2	1d3	25%	Variabile
Fionda	+4	1d3+1	22%	Contundente

Talenti e Capacità:

Ciarpame, Competenza nelle Armature Leggere, Immunità alla Poison Joke, Immunità al Somnambular Bloom, Portatore, Resistente alle Cadute, Resistere allo Shock II, Resistenza alle Malattie (10%), Resistenza ai Veleni (15%), Robusto, Visione Crepuscolare

Ciarpame:

I Coboldi sono soliti arraffare qualunque cosa attiri la loro attenzione e spesso si difendono con ciò che hanno, anche se non sempre sono armi, ma forse spiedi, bastoni o semplici assi con sopra dei chiodi appuntiti. Per rappresentare ciò, il Master è libero di decidere la fonte di danno delle armi, descrivendo il tipo di oggetto utilizzato.

Resistente alle Cadute:

I Coboldi possono cadere da una certa altezza senza farsi troppo male. Quando cadono, essi subiscono solamente 1 Danno Diretto Non Letale per i primi sei metri di caduta, mentre se si buttano volontariamente ignorano i danni dei primi due metri di caduta.

Abilità:

Artigianato (Creare Oggetti) +10%, Ascoltare +5%, Cercare +11%, Destrezza di Mano +10%, Equilibrio +2%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi -5%, Nuotare -5%, Osservare +6%, Riparare (Oggetti) +10%, Saltare +5%, Scalare +7%, Scassinare +5%, Sopravvivenza (Variabile) +8%

Equipaggiamento:

Abiti semplici, Sacca o borsa a tracolla, 1d3 Oggetti di scarso valore. Impugnano inoltre un ramo, Bastone, pezzo di ferro o qualunque cosa possano impugnare per percuotere o pungolare eventuali aggressori.



Coboldo, Coboldo Accumulatore, Coboldo Corazzato e Coboldo Riccastro

Coboldo Accumulatore

Gli accumulatori sono malvisti da molte creature senzienti ma anche dai coboldi stessi. Essi sono singoli individui che tendono ad arraffare qualunque cosa essi reputino interessante, il che per gli standard dei coboldi significa letteralmente qualunque oggetto e talvolta anche ossa, sassi o rottami. Gli Accumulatori sono soliti girare con grossi sacchi o zaini pieni delle più improbabili cianfrusaglie, ma tenteranno una fuga precipitosa se spaventati o minacciati. Essendo comunque dei cleptomani incalliti spesso tentano ostinatamente di rubare l'oggetto che al momento attira la loro attenzione a meno che non vengano aggrediti o feriti, nel qual caso, semplicemente se ne andranno del tutto.

For	12	PF	8
Des	13	PM	16
Cos	13	Vel	6 mt
Ast	12	Iniz	+13
FdV	11	RD	-
Sag	7	TpC	+2
Man	16	Schivare	+6
		Parata	+3
		Lotta	+2/+6
		Shock Test	46%

Talenti e Capacità:

Ciarpame, Corridore, Immunità alla Poison Joke, Immunità al Somnambular Bloom, Portatore, Resistente alle Cadute, Resistere allo Shock II, Resistenza alle Malattie (10%), Resistenza ai Veleni (15%), Robusto, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +15%, Muoversi Furtivamente -5%, Nascondersi +8%, Osservare +12%, Saltare +13%, Scalare +5%

Coboldo Corazzato (Avanzato)

I Coboldi Corazzati sono considerati i combattenti migliori, e spesso sono ricoperti da placche di metallo, o oggetti simili a mo' di corazze. A differenza degli altri coboldi, essi sono più agguerriti e "disciplinati", anche se tale termine è molto generico.

For	13	PF	14	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	13	Spada Corta	+7	1d3+3	24%	Tagliente
Cos	14	Vel	4,5 mt	Arma ad Asta	+7	1d6+3	22%	Variabile
Ast	12	Iniz	+12	Arma a Due Mani	+7	1d10+3	22%	Variabile
FdV	11	RD	5					
Sag	8	TpC	+4					
Man	13	Schivare	+3					
		Parata	+7					
		Lotta	+7/+6					
		Shock Test	47%					

Talenti e Capacità:

Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Determinato, Gambe Salde, Immunità alla Poison Joke, Immunità al Somnambular Bloom, Portatore, Resistente alle Cadute, Resistere allo Shock II, Resistenza alle Malattie (10%), Resistenza ai Veleni (15%), Robusto II, Schiena Robusta, Specializzazione nelle Armature II, Tutt'Uno con la Corazza II, Visione Crepuscolare

Abilità:

Artigianato (Creare Armature) +11%, Ascoltare +7%, Cercare +12%, Destrezza di Mano -5%, Equilibrio -13%, Intimidire +9%, Muoversi Furtivamente -7%, Nascondersi -20%, Nuotare -35%, Osservare +8%, Riparare (Armature) +12%, Saltare -10%, Scalare -8%, Scassinare +6%, Sopravvivenza (Variabile) +9%

Equipaggiamento:

Corazza di Ciarpame (Armatura Mista Pesante), Borsello da Cintura, Abiti semplici, Elmo, 1d6 CB.

In genere sono equipaggiati con un'arma ad asta o a due mani, adattata alle loro dimensioni, oppure impugnano una spada corta ed uno scudo piccolo (aumentando il loro valore di parata +8).

Coboldo Riccastro (Avanzato)

I Riccastri sono coloro che tra i coboldi riescono a metter le mani su oggetti particolarmente impressionanti ed a tenere a bada eventuali rivali che potrebbero tentare di derubarli. I Riccastri in breve tempo iniziano a sviluppare una sorta di autostima ed arroganza, dovuto anche dal fatto che agli occhi degli altri coboldi essi risultano davvero impressionanti. Solitamente le comunità dei coboldi hanno un solo Riccastro come capo, anche se può capitare che nelle colonie più vaste ve ne siano più di uno, ma in tal caso essi spesso entreranno in competizione tra loro o creeranno dei pseudo confini per i loro territori.

For	8
Des	12
Cos	10
Ast	13
FdV	10
Sag	8
Man	14

PF	6
PM	14
Vel	9 mt
Iniz	+12
RD	2
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	+2
Lotta	+5/+7
Shock Test	38%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Scettro	+5	1d3+1	26%	Contundente

Talenti e Capacità:

Ciarpame, Competenza nelle Armature Leggere, Immunità alla Poison Joke, Immunità al Somnambular Bloom, Portatore, Riccastro, Resistente alle Cadute, Resistere allo Shock II, Resistenza alle Malattie (10%), Resistenza ai Veleni (15%), Schiena Robusta, Visione Crepuscolare

Riccastro:

I Riccastri sono figure di spicco tra i coboldi, grazie alla loro ostentazione di monili ed altri oggetti impressionanti. Essi forniscono un bonus di +10% alla prima Prova di Morale di qualunque coboldo conscio della loro presenza entro 12 metri. La seconda prova otterranno solo un +5%, mentre le successive, non otterranno alcun bonus.

Abilità:

Artigianato (Creare Oggetti) +10%, Ascoltare +5%, Autorità +6%, Cercare +8%, Convincere +5%, Destrezza di Mano +13%, Equilibrio +2%, Ingannare +9%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente +6%, Nascondersi -9%, Nuotare -6%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +1%, Riparare (Oggetti) +10%, Saltare +5%, Scalare +7%, Scassinare +8%, Sopravvivenza (Variabile) +8%

Equipaggiamento:

Abiti Appariscenti e Ciarpame Legato (Armatura Mista Leggera), Ninnoli Opulenti per un valore di circa 2d10+10 CB, Scettro (Nota che potrebbe essere qualunque cosa, in genere simile ad una mazza, purché sia in metallo o particolarmente elaborato).

Combattimento:

I Coboldi si limitano a circondare i loro nemici berciando e battendo le armi per spaventarli e talvolta addirittura tentando di colpirli (ma pensa un po'), a meno che non palesamente arrabbiati, nel qual caso tenteranno direttamente di aggredirli per picchiarli, ma non essendo dei veri combattenti non sono una vera minaccia se non per i combattenti più incauti. Se presi in gran numero comunque tendono a essere un serio problema in quanto spesso si gettano letteralmente addosso ai malcapitati per farli inciampare o pungolandoli da ogni direzione. Molti avventurieri spavaldi sono stati sopraffatti da una miriade di coboldi furiosi che avevano scioccamente sottovalutato. I Coboldi Corazzati, invece, tendono a darsi una parvenza di disciplina e gerarchia militare, spesso scimmiettando ciò che vedono fare dalle altre creature senzienti, anche se la concezione di comando è assai vaga se non in presenza di un Riccastro. Quest'ultimi si limitano a berciare ordini ai loro sottoposti, spesso stando in un punto rialzato o comunque al sicuro dalla battaglia, gongolando delle difficoltà altrui.

COCKATRICE

Ad un osservatore poco attento, spesso le Cockatrici appaiono come banali polli o galline selvatiche, ma un esame più attento svela la loro vera natura mostruosa. Le Cockatrici oltre ad avere l'aspetto distorto di un galletto, possiedono una lunga coda da rettile, forte abbastanza da sorreggerli se ci si appoggiano sopra e delle ali squamose che ricordano quelle dei draghi. Nonostante l'aspetto inquietante e goffo esse sono estremamente pericolose, in quanto possiedono la sovranaturale capacità di tramutare in pietra gli esseri viventi. Le Cockatrici solitamente abitano le Foreste Arcane o le Everfree Forest, anche se talvolta infestano antiche rovine ove è presente un'aura arcana residua.

Apparizione:

S01 Ep17 - Stare Master

Categoria:

Creatura Arcana

Cockatrice Giovane

For	4
Des	12
Cos	10
Ast	2
FdV	14
Sag	11
Man	15

PF	7
PM	28
Vel	6 mt
Iniz	+12
RDN	2
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+0/+7
Shock Test	33%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+4	1d3+2	25%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:

Becco Perforante (1), Pelle a Scaglie (+1/Perforante), Resistenza alla Magia (1), Riserva Arcana II, Robusto, Sguardo Pietrificante, Taglia Piccola

Sguardo Pietrificante:

Una cockatrice che entra in contatto visivo con una creatura senziente entro 6 metri, può tentare di pietrificarla con il proprio sguardo, spendendo due azioni. Per prima cosa la Cockatrice e la creatura devono effettuare una prova di mana contrapposta ed in caso di fallimento, la vittima inizierà a pietrificarsi partendo dagli arti inferiori. Questo procedimento impiega circa 1d3+1 round al termine dei quali la pietrificazione sarà completa. Una creatura pietrificata rimane sospesa nel tempo fino a quando non viene curata, anche se inizierà a morire lentamente entro 1d3 mesi.

Se la Cockatrice supera la prova di Mana con un risultato di 10 o più, il tempo che impiega la vittima per pietrificarsi è dimezzato. Utilizzare lo Sguardo costa 10 Punti Magia, ma se fallisce al primo tentativo, la Cockatrice ne recupera immediatamente la metà. Lo Sguardo non ha effetto sui Costrutti, Elementali, Melme, Non morti, Vegetali o le creature prive di vista o Accecate. Una creatura che non guarda direttamente la Cockatrice ha la probabilità del 50% di evitarne lo sguardo, ma così facendo se la Cockatrice non riesce ad instaurare un contatto visivo, non spende alcun Punto Magia. Se il contatto visivo viene interrotto prima che la pietrificazione sia completata, la creatura ritornerà al suo stato naturale entro 1d6+1 minuti.

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +6%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +11%, Osservare +7%, Saltare +10%

Cockatrice

For	5
Des	14
Cos	14
Ast	2
FdV	17
Sag	11
Man	20

PF	13
PM	44
Vel	6 mt
Iniz	+14
RDN	5
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+0/+8
Shock Test	46%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+7	1d3+3	28%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:

Becco Perforante (2), Paura, Pelle a Scaglie (+1/ Perforante e Tagliente), Scaglie Spesse, Sguardo Pietrificante, Resistenza alla Magia (3/+5%), Riserva Arcana IV, Robusto II, Taglia Piccola, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +12%, Nascondersi +15%, Osservare +9%, Saltare +15%

Combattimento:

Le Cockatrici preferiscono tendere imboscate alle proprie vittime, balzando fuori all'improvviso per ghermirle con i loro artigli. Esse solitamente cacciano prede di piccola taglia e tentano sempre di bloccarle con il loro sguardo pietrificante in modo che non possano fuggire, per poi interrompersi e finirle mentre si riprendono. Contro creature più grosse solitamente tentano di pietrificarle per poi fuggire, a meno che non siano avversari isolati, nel qual caso cercheranno comunque di ferirli gravemente, dopo averli perlomeno pietrificato gli arti inferiori. In alternativa si limitano a pietrificare del tutto una vittima per poi fuggire.

CRAGADILE

I Cragadile sono enormi creature simili a dei coccodrilli fatti completamente di roccia. Feroci ed estremamente territoriali, i Cragadile fortunatamente sono piuttosto rari ed abitano perlopiù le Foreste Arcane o le Everfree Forest, anche se possono esser trovati anche nelle anomalie arcane o nelle paludi dove è presente un residuo di energia arcana. I Cragadile solitamente vivono all'interno di stagni o piccoli laghi e si spostano a riva solamente per attaccare le ignare creature che sostano troppo vicino all'acqua. Alternativamente sono soliti piazzarsi immobili vicino ad altre formazioni rocciose dove le creature sono solite sostare o che vengono utilizzate per attraversare le acque, fingendosi delle rocce per poi aggredire gli sfortunati che si avvicinano troppo.

Apparizione:

S04 Ep02 - Princess Twilight Sparkle (Part 2)

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Elementale, Terra

For	22
Des	12
Cos	30
Ast	3
FdV	14
Sag	5
Man	14

PR	45
PM	21
Vel	6 mt
Iniz	+8
RDN	10
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+18/+7
Shock Test	90%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d6+6	27%	Perforante

Colpo di Coda	+7	1d6+7	24%	Contundente
---------------	----	-------	-----	-------------

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Immunità all'Acido, Immunità al Veleno, Lento e Costante, Lottatore II, Paura, Resistenza al Danno Elementale (5), Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana, Scaglie di Pietra, Spazzata di Coda, Taglia Grande, Vulnerabilità al Gelo, Zanne Perforanti (1).

Scaglie di Pietra:

Le scaglie di un Cragadile sono praticamente delle rocce indurite. Questo lo rende totalmente immune ai Danni Perforanti. I danni Taglienti e Contundenti provocati da Armi ad una Mano infliggono Danno Minimo. I Cragadile non possono esser Colpiti alle Spalle, ma subiscono normalmente Attacchi Furtivi.

Abilità:

Ascoltare -5%, Nascondersi +5% (+25% se immerso), Osservare +9%

Combattimento:

I Cragadile sono soliti confondersi con l'ambiente e pazientare che qualunque cosa si avvicini al punto in cui si trovano, per poi emergere improvvisamente e tentare di azzannarlo per poi trascinarlo in acqua. Alternativamente, se disturbati, aggrediranno con ferocia eventuali creature semplicemente caricandole e tentando di farle a pezzi. Se circondati i Cragadile sfrutteranno le loro possenti code per sbarazzarsi di eventuali avversari.

CREATURE ONIRICHE

Da come suggerisce il nome, queste creature sono originarie del mondo dei sogni. Solitamente esse raggiungono il piano materiale durante eventi particolari, solitamente a causa delle Anomalie Arcane o per evocazioni mal riuscite, mentre altre si formano spontaneamente nelle Foreste Arcane. Qualunque sia la loro origine, le creature che sopravvivono a lungo in genere si adattano all'ambiente, seppur mantenendo una bizzarria intrinseca. Le creature oniriche che provengono dal mondo dei sogni sembrano esser come dipinte su quadri ad olio o a tela e se ferite, rilasceranno una sorta di liquido colorato simile agli acquerelli. Le creature che invece si sono adattate saranno più realistiche, ma sanguineranno sempre tale liquido bizzarro.

Categoria:

Creatura Onirica

Bovolo

I Bovoli sono creature delle favole che ricordano grossi uccelli dal corpo grasso e tozzo, dal piumaggio bluastro e dalle ali poco sviluppate. Nonostante rinomati per la loro passione per la poesia o la dialettica, essi sono assolutamente incapaci sia nell'una che nell'altra, risultando spesso assai tediosi e logorroici, tanto da far appisolare i loro ascoltatori. Un bovolo raggiunge i tre metri d'altezza e solitamente comprende almeno una lingua, solitamente il Canterlottiano, con cui tende a parlare in modo affabile tentando spesso di utilizzare un linguaggio forbito, ma finendo spesso per inventarsi molte parole di sana pianta in modo da imitare l'alto Canterlottiano.

For	16
Des	6
Cos	16
Ast	10
FdV	12
Sag	8
Man	14

PF	16
PM	15
Vel	6 mt
Iniz	+6
RDN	1
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+8/+3
Shock Test	44%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+4	1d6+5	20%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Creatura Onirica, Poesia del Bovolo, Taglia Grande, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Poesia del Bovolo:

Le Poesie composte dai Bovoli sono spesso delle accozzaglie di frasi fatte o senza un verso senso logico e risultano essere estremamente tediose o assurde, anche se far notare tale cosa alla creatura potrebbe farlo arrabbiare. Le creature che ascoltano una Poesia o Poema di un Bovolo per più di 5 minuti, iniziano ad avere sonno e devono sforzarsi per non iniziare ad appisolarsi lì dove sono. Le creature subiscono gli stessi effetti dell'incantesimo Ninna Nanna, a meno che non siano immuni ad incantesimi o capacità d'Influenza Mentale, anche se la prova deve esser effettuata ogni 5 minuti invece che ogni round e le creature s'addormentano per 1d3 ore. Non è necessario comprendere le parole del Bovolo per subirne gli effetti soporiferi. Ogni prova fallita durante l'ascolto della poesia riduce temporaneamente l'Astuzia e Saggezza della creatura di 1 punto, per circa 1d3 ore dopo che la creatura si risveglia.

Abilità:

Ascoltare +5%, Osservare +5%

Combattimento:

I bovoli aborriscono ogni forma di violenza e preferiscono evitare tali futili facezie degne di esseri barbari e primitivi. Nel qual caso si debba proprio ricorrere alla pugna, tenteranno comunque di beccare la testa dei vili zotici che osano aggredirli, oppure si appropinqueranno ad una lesta e più filosofica corsa nella direzione opposta, volgarmente chiamata fuga.

Breezie (Creatura Minuta)

Considerati dai più come mere creature delle favole, i Breezies sono minute creature dall'aspetto innocuo e dalle grandi ali trasparenti, simili a quelle degli insetti. I Breezies sembrano minuscole creature equestri dotate di ali trasparenti, simili a quelle delle farfalle e lunghe antenne che spuntano dalle loro fronti. Possiedono una coloritura vispa e variopinta e talvolta tendono a decorarsi con piccoli fiori, piante o funghi per mero gusto personale. Tali creature sono totalmente indifese, tanto che anche una brezza troppo forte può tranquillamente spazzarli via come un puledrino può soffiare via delle briciole da un tavolo. Essi abitano in particolari luoghi accessibili solamente tramite l'apertura di un portale magico, che viene generalmente attivato dall'innata magia dei Breezies che è legata alle brezze leggere (da cui il nome). Dato che qualunque cosa potrebbe ferirli, anche un semplice colpo di vento, i Breezies sono estremamente timidi e riservati, seppur presentando talvolta dei comportamenti infantili o dispettosi. Essi rifuggono qualunque essere vivente, a meno che quest'ultimo non si dimostri molto calmo ed amichevole. I Breezies parlano un loro linguaggio personale, che può suonare strana ad eventuali ascoltatori, tuttavia alcuni Breezies talvolta imparano a parlare il Canterlottiano, anche se raramente.

Apparizione:

S04 Ep16 - It Ain't Easy Being Breezies

Sottotipo:

Arcano

Talenti e Capacità:

Creatura Onirica, Volare (6 mt - Buona)

Crystal Ghost

Nonostante il nome possa trarre in inganno, i Crystal Ghost non sono dei veri fantasmi. Essi sono creature effimere e pacifiche che amano la quiete. Essi sono solitari per natura, tranne quando si riuniscono per cantare ma la loro specie è pressoché estinta anche se erano piuttosto comuni nei dedali di cristallo o nel Frozen North, soprattutto vicino ai luoghi dove vivevano i Crystal ponies. Il canto di un Crystal Ghost è in grado di calmare anche le creature più furiose, ma son veramente pochi coloro che han potuto udire tale suono. I Crystal Ghost possono arrivare a misurare fino a circa 2 metri e mezzo d'altezza ma nonostante la loro mole sono comunque molto leggeri.

Apparizione:

MLP: Friends Forever #04

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo:

Aria, Freddo

For	1	PF	2
Des	13	PM	25
Cos	2	Vel	9 mt
Ast	12	Iniz	+13
FdV	14	RDM	5
Sag	11	TpC	-
Man	18	Schivare	+5
		Parata	-
		Lotta	+0/+7
		Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Creatura Onirica, Etereo, Fluttuare, Immunità al Freddo, Resistenza all'Elettricità (10), Resistenza alla Magia (5/+10%), Resistenza ai Danni Sonici (5), Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +5%, Intrattenere (Canto) +15%, Nascondersi +25%, Osservare +5%

Combattimento:

I Crystal Ghost sono creature pacifiche e non combattono in alcun modo, preferendo sfuggire a color che li minacciano.

Mimicker (Creatura Minuta)

Simili ai Mimic per concezione, i Mimicker sono innocue creature a cui piace assumere la forma di oggetti di piccole dimensioni, anche se spesso è facile individuarli in quanto tendono a mantenere i loro occhi azzurri all'interno dell'oggetto, in quanto estremamente curiosi. A differenza dei Mimic, essi sono creature di origine minerale.

Apparizione:

MLP IDW Comic Micro Series #7 - Cutie Mark Crusaders

Sottotipo:

Arcano, Elementale, Terra

Piggasus

I Piggasus sono dei maiali a cui sono cresciute le ali per motivi sconosciuti. La colorazione della loro pelle è variabile anche se sono comunemente del tutto simili a dei maialini rosa, talvolta sono azzurri o rossi. Docili ma anche elusivi, solitamente preferiscono restare da soli o grufolare in pace nelle foreste arcane o nei pressi delle Anomalie Arcane Gravitazionali.

Sottotipo:

Aria, Chimera

Quilx (Creatura Minuta)

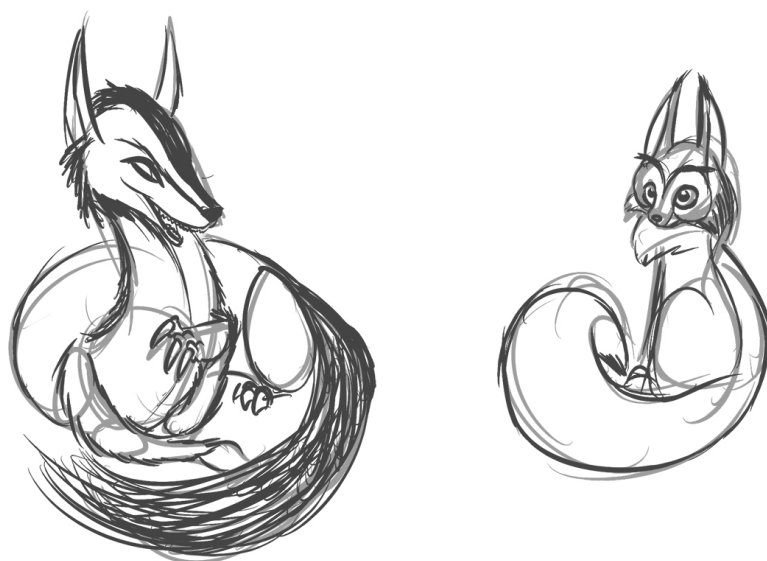
I Quilx sono particolari creature di origine arcana. Essi sono una specie di miscuglio tra un Gatto ed una volpe. Esili e sinuosi, essi tendono ad essere gli animali da compagnia preferiti dagli Unicorni, visto anche il loro particolare legame con la magia arcana e la loro longevità ben superiore a quella dei normali felini da compagnia. I Quilx si possono trovare facilmente nelle Foreste Arcane, ma sono anche molto diffusi nelle foreste del Regno di Canterlot. Un Quilx ha un valore base di Mana pari a 15.

Talenti e Capacità:

Condivisione del Mana, Creatura Minuta, Incantesimo Condiviso, Resistenza al Gelo +10%, Riserva Arcana II

Abilità:

Ascoltare +8%, Muoversi Furtivamente +15%, Nascondersi +10%, Osservare +9%, Scalare +9%



Voljan e Quilx

Shnookums (Creatura Minuta)

Gli Shnookums sono bizzarre creature delle favole. Sebbene in molti credano nella loro esistenza, non è dato sapere se ne sia mai stato trovato uno vivo o se esitino davvero. Gli Shnookums, secondo le credenze popolari, sono minuscole e pacifiche creature pelose, simili a dei piccoli gatti o creature simili. In genere essi sono estremamente pacifici ed affettuosi.

Apparizione:

MLP IDW Comic Issue #2 - 3

Star Spider (Creatura Minuta)

Gli Star Spiders sono ragni grassocci grossi quanto una piccola mela e dalla colorazione bluastro. Seppure innocui, il loro nome deriva dalla peculiare forma sul loro addome, che ricorda per l'appunto una stella.

Apparizione:

S04 Ep03 - Castle Mania

Voljan (Creatura Minuta)

Più simili a lunghi ermellini, i Voljan sono imparentati con i Quilx per la loro origine onirica. I Voljan tuttavia possono imparare una lingua e comunicare con esseri senzienti, ed in genere tendono a diventare animali da compagnia o famigli molto utili, data la loro spiccata intelligenza e capacità di aiutare durante lo studio e la pratica degli incantesimi. Pigri e vanesi, i Voljan sono soliti farsi trasportare dai loro eventuali padroni, adagiandosi sulle loro spalle tenendole al caldo, mentre bisbigliano suggerimenti o particolarità. Un Voljan ha un valore di Astuzia e Saggezza pari a 12. I Voljan che diventano famigli riescono a diventare molto longevi, in genere legandosi profondamente al loro padrone ed alcuni esemplari diventano addirittura centenari.

Talenti e Capacità:

Creatura Minuta, Resistenza al Gelo +10%, Riserva Arcana II

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +5%, Ingannare +10%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +7%, Persuadere +11%

Water Sprites (Creatura Minuta)

I Water Sprites sono innocue creaturine dall'aspetto simile a quello dei pesci, anche se talvolta essi assumono forme fantasiose, sempre legate all'ambiente acquatico. Non più grandi di una trota, essi solitamente vivono negli oceani e lungo le zone costiere a cui sono legati. Se prelevati dal loro ambiente natura, si ammaleranno e deperiranno entro poche settimane.

I Water Sprites sono creature semplici e non parlano alcun linguaggio, anche se in genere sono in grado di intendersi con eventuali Creature Arcane o Oniriche, restano comunque semplici elementali.

Apparizione:

MLP IDW Comic Issue #23

Sottotipo:

Acqua, Elementale

CREEP

I Creep sono esseri generati tra il contatto delle paure ed angosce delle creature senzienti e le zone dov'è stata usata molta magia oscura. Essi sono in parte collegati al mondo dei sogni, ma è più facile trovarli nel mondo materiale in determinate zone. Le varie Everfee Forest e rovine abbandonate spesso ne sono infestate, tuttavia anche in determinate zone di Anomalie Arcane è possibile trovarne. I Creep si possono anche generare in zone con una forte concentrazione di pensieri negativi e paure o angosce, difatti essi possono essere trovati nelle zone più infime o sotterranee delle grandi città. I Creep assumono forme e dimensioni diverse, anche se spesso vengono associati a determinate categorie in base al loro comportamento. Essi non sono veri esseri viventi, tuttavia essi si nutrono appunto delle paure e degli umori negativi di altre creature senzienti, talvolta crescendo ed irrobustendosi a dismisura. I Creep non comprendono ne parlano alcun linguaggio.

Categoria:

Incubo

Sottotipo:

Onirico, Oscuro

Lurker

I Lurker sono la forma più elementare di Creep. Grandi a malapena quanto il palmo di una mano sono soliti infestare qualunque luogo presenti corruzione da magia oscura, ma anche luoghi abbandonati ed infestati. I Lurker rimangono nascosti tra le crepe ed i buchi in ogni dove, limitandosi ad osservare con i loro occhietti spenti ciò che si muove nei paraggi. Il loro aspetto è vagamente umanoide e sono completamente neri, quasi fatti di fumo ma comunque abbastanza solidi. I Lurker vengono facilmente percepiti dai puledrini o le creature senzienti più giovani, mentre sono del tutto invisibili agli occhi degli adulti. Coloro che possiedono un punteggio di Corruzione di almeno 2 Punti iniziano a percepire i Lurker, rendendosi conto ben presto della loro vasta presenza quasi in ogni dove. Alcuni Lurker talvolta vengono conservati in piccoli barattoli di vetro e mostrati alle persone per comprendere se han avuto contatti con la Magia Oscura in modo più o meno diretto. I Lurker vengono vaporizzati dagli incantesimi con descrittore [Luce] o se vengono in contatto con la luce solare, ma per il resto sono del tutto innocui.

Crawler

I Crawlers sono piuttosto comuni nelle rovine infestate. Essi sono delle piccole creature prive degli arti inferiori che strisciano sul terreno, solitamente dotate di lunghe braccia nodose con cui si trascinano per ghermire gli incauti. Come tutti i Creep temono le fonti di luce solare ma detestano anche le luci artificiali intense.

For	8
Des	13
Cos	-
Ast	2
FdV	13
Sag	5
Man	14

PF	3
PM	15
Vel	6 mt
Iniz	+15
RDM	1
TpC	+2
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+5/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+4	1	20%	Oscuro

Capacità e Talenti:

Inquietudine, Reazione Rapida, Taglia Piccola, Velocità di Scalata (6 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1), Zampe Aderenti

Abilità:

Ascoltare +5%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +9%

Combattimento:

I Creep cercano di strisciare alle spalle di eventuali vittime per poi tentare di ghermirle con i loro artigli. In alternativa si limitano a sciamare in gran numero verso eventuali intrusi, aggredendo quelli più vicini senza distinzione.



Drooler

I Drooler sono una sorta di formazione fungina la cui estremità sviluppa una sorta di testa simile a quella di un ragno dalle lunghe zanne e dagli occhietti vitrei. I Drooler si limitano ad aspettare pazientemente che qualcosa si avvicini a loro per tentare poi di morderla. Solitamente essi si nutrono di piccoli parassiti ed arrivano a raggiungere il metro e ottanta in altezza.

La loro peculiare caratteristica di secernere una sorta di bava mucosa è l'origine del loro nome, che essi talvolta utilizzano per ferire gli avversari più ostici. Essi solitamente infestano luoghi umidi come sotterranei, pozzi e fossati.

For	12
Des	12
Cos	6
Ast	2
FdV	13
Sag	5
Man	14

PF	8
PM	15
Vel	-
Iniz	+12
RDN	2
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+7/+7
Shock Test	35%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d3+3	28%	Tagliente
Sputo	+6	1d6+2	-	Acido

Capacità e Talenti:

Attacco a Sputo, Immobile, Robusto, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +2%, Nascondersi +14%, Osservare +16%

Combattimento:

I Drooler attaccano solo se provocati o se avvistano qualcosa muoversi nei loro paraggi. Essendo immobili in genere si nascondono in attesa che qualcosa di saporito capiti a tiro per poi tentare di morderlo. Se spaventati o particolarmente aggressivi utilizzeranno il loro sputo acido.

Observer (Creatura Minuta)

Simili ai Drooler, gli Observer sono anch'essi una sorta di formazione fungina da cui spuntano uno o più lunghi steli muniti di occhi. Gli Observer, come è facilmente intuibile, si limitano a osservare i dintorni di una zona, spesso nascosti tra le fronde della vegetazione presente nei luoghi umidi in cui sono soliti proliferare. Gli incantatori a cui han accesso alla Magia Oscura solitamente li utilizzano per sorvegliare determinate zone, incantandoli con una versione modificata dell'incantesimo Allarme oppure utilizzando facilmente su di essi l'incantesimo Scrutare.

Abilità:

Osservare +15%



Screecher

Gli Screecher sono fameliche creature che tentano di divorare qualunque cosa sul loro cammino. La descrizione più azzeccata sarebbe "delle fauci munite di gambe" in quanto i loro tozzi corpi rigonfi non presentano alcuna caratteristica particolare. Gli Screecher raggiungono a malapena il metro d'altezza ed oltre alla bocca spaventosa munita di zanne aguzze, possiedono due robuste gambe che gli permettono di raggiungere anche una certa velocità in corsa.

Queste orribili creature sono cieche ma possiedono un olfatto sviluppato che gli permette di individuare eventuali prede ed hanno la capacità di comunicare coordinarsi tramite le orribili grida gorgoglianti che emettono.

For	14
Des	13
Cos	16
Ast	2
FdV	13
Sag	5
Man	14

PF	12
PM	15
Vel	9 mt
Iniz	+15
RDN	3
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+8/+6
Shock Test	44%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d10+3	30%	Tagliente

Capacità e Talenti:

Balzo, Carica Feroce, Lottatore II, Olfatto Acuto, Percezione Cieca (Olfatto), Reazione Rapida, Robusto II, Slancio, Stridio, Taglia Piccola, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Stridio:

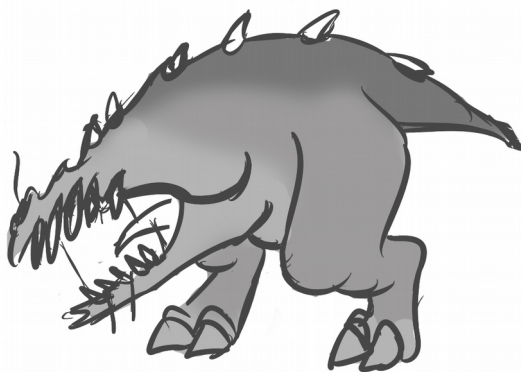
Il continuo stridere di uno Screecher impone una penalità di -5% alle prove di Morale e Morale Negativo ed ai Test di Paura e Terrore delle creature senzienti entro 15 metri. Se tre o più Screecher stridono contemporaneamente, spendendo un'azione e pagando 5 Punti Magia, possono imporre uno Shock Test (Magia) ed una creatura senziente entro 6 metri, ed in caso di fallimento, essa resterà disorientata per 1d3 round.

Abilità:

Ascoltare +4%, Cercare +9%, Nascondersi +5%, Saltare +13%

Combattimento:

Gli Screecher si limitano ad azzannare qualunque cosa riescano a fiutare, aggredendo le creature più vicine indistintamente. Se ottengono un critico in genere rinunciano ai danni per infliggere un effetto di Sanguinamento.



Stalker

Gli Stalker rappresentano la tipologia di Creep più classica. Queste magrissime figure umanoidi sono completamente nere e trasudano una sorta di fumo nero. Completamente inodore, gli Stalker sono soliti seguire di nascosto le creature senzienti per poi aggredirle se isolate.

For	12
Des	14
Cos	-
Ast	11
FdV	14
Sag	11
Man	14

PF	8
PM	21
Vel	9 mt
Iniz	+16
RDM	4
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+7/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+5	1d3	25%	Oscuro

Talenti e Capacità:

Colpire alle Spalle, Inquietudine, Resistenza alla Magia (1), Riserva Arcana, Velocità di Scalata (3 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1), Zampe Aderenti

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +22%, Nascondersi +10%, Osservare +10%

Combattimento:

Gli Stalkers sono creature estremamente pazienti. Esse seguono di nascosto le loro vittime anche a lungo tempo, studiandone i movimenti. Se quest'ultime rimangono isolate, essi attaccano rapidamente, aggredendole alle spalle senza farsi notare. Gli Stalker spesso sono abbastanza astuti da sfruttare la confusione di un combattimento oppure assalgono in gruppo eventuali avversari, per distrarli, mentre altri scivolano silenziosamente alle loro spalle per ghermirli senza pietà. I Danni inflitti tramite Colpire alle Spalle sono sempre di tipo Oscuro. Coloro che riescono ad udire uno Stalker in genere odono una sorta di fruscio inquietante.



Gaunt

Simili agli Stalker in quanto a forma, i Gaunt sono enormi creature nere come la notte che cacciano solitarie nei più remoti luoghi deserti ed infestati o nelle anomalie arcane. Prevalentemente notturni, i Gaunt mantengono la pazienza e la scaltrezza dei loro simili minori, ma traggono vantaggio dalla loro notevole altezza. La caratteristica che rende più spaventoso un Gaunt è la sua innata abilità nel proiettare una luce spettrale dal centro della sua testa, capace di terrorizzare a tal punto le sue vittime che esse non possono far altro che rannicchiarsi tremanti. I Gaunt sono gli unici Creep a comprendere il Canterlottiano o l'Alto Canterlottiano, ma non sembrano prestare molto interesse ai dialoghi altrui. I Gaunt sono ciechi, ma percepiscono comunque il mondo attorno a sé grazie al loro legame con la trama arcana anche se non distinguono forme o colori.

For	26
Des	14
Cos	-
Ast	6
FdV	22
Sag	6
Man	25

PF	45
PM	56
Vel	7,5 mt
Iniz	+10
RDM	8
TpC	+6
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+18/+8
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+10	1d6+8	25%	Oscuro

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Creatura d'Ombra, Immunità agli Incantesimi, Lento e Costante, Luce Spettrale, Percezione Cieca (Corruzione), Percezione Cieca (Suono), Portata Estesa (4,5 mt), Resistenza alla Magia (5/+10%), Riserva Arcana V, Robusto III, Stritolare (1d3+3 Danni Oscuri), Taglia Enorme, Terrore, Vulnerabilità all'Argento Lunare (4)

Immunità agli Incantesimi:

I Gaunt non sono influenzati da Incantesimi o Capacità che alterano la percezione della vista né dagli incantesimi che causano oscurità. Se influenzati da incantesimi o capacità che producono più effetti, tra cui quelli a cui sono immuni, subiranno normalmente l'incantesimo ed ignoreranno gli effetti specifici.

Luce Spettrale:

La capacità sovranaturale di un Gaunt è la sua abilità di emettere una intensa luce verdastra come un faro, dal grottesco foro che ha al centro della sua testa. Tale Luce può esser puntata fino ad una distanza di 12 metri, illuminando un'area con un raggio di 4,5 metri. Se una creatura viene illuminata dalla Luce, il Gaunt la vedrà immediatamente, ignorando qualunque effetto di Occultamento che essa possieda e riducendo la zona illuminata, come azione gratuita, ad un raggio di 3 metri in cui la luce diventa più intensa. Le creature all'interno di quest'area di luce concentrata sono Abbagliate ma dovranno immediatamente effettuare un Test di Terrore ed ogni round in cui vengono esposte. Per ogni fallimento che ottengono, le creature vengono assalite da un terrore incontrollabile che gli impedirà di muoversi e potranno effettuare solo un'azione. Se riescono a superare il test, esse ne subiscono i normali effetti ma sono libere di agire. Le creature immuni agli effetti di Influenza Mentale o ai test di Terrore, non subiscono alcun effetto. Solo una creatura per volta può esser influenzata dall'effetto di Terrore, mentre le altre effettueranno solamente dei Test di Paura.

Abilità:

Ascoltare +13%, Muoversi Furtivamente +28%, Nascondersi +7%

Combattimento:

I Gaunt vagano silenziosamente senza meta e possono esser innocui se evitati accuratamente. Tuttavia questi giganti silenziosi sono soliti predare creature con un alto valore di Mana oppure creature con un Punteggio di Corruzione tranne altri Creep a cui non badano affatto. I Gaunt solitamente hanno una visuale molto ridotta se non usano la loro Luce Spettrale o la Vista Arcana ma non appena individuano una preda la puntano fino a quando questa non riesce a sfuggirgli, sparando dalla loro vista o finché non la catturano. I Gaunt cacciano Creature Arcane o Senzienti, con una particolare predilezione per quest'ultime. Essi sono soliti avvicinarsi alla loro vittima per poterla afferrare, mentre la opprimono con la luce che emettono, per poi stritolarla lentamente. Alternativamente essi sono soliti afferrare eventuali avversari di Taglia Media e a scagliarli lontano o comunque addosso ai loro eventuali alleati, facendogli subire Danni come se fossero caduti da un'altezza di 4 metri.



CRESTATO

Benché spesso vengano confusi per piccoli Draghi, i Crestati sono rettili particolarmente aggressivi che vivono nei posti più disparati. Il loro nome deriva dalle particolari creste ossee o membranose che adornano i loro colli e scendono lungo tutta la schiena. I Crestati sono predatori feroci, tuttavia non raggiungeranno mai le notevoli dimensioni di un drago, né la loro potenza fisica.

Categoria:

Rettile

Sottotipo:

Drago

Crestato Ardente

I Crestati ardenti sono soliti dimorare nelle zone con una forte attività vulcanica o nei luoghi particolarmente caldi.

Hanno una colorazione nera che tende a presentare delle notevoli sfumature di rosso o arancio, soprattutto sul ventre e la gola.

For	13
Des	14
Cos	12
Ast	2
FdV	14
Sag	8
Man	15

PF	15
PM	17
Vel	4,5 mt
Iniz	+14
RDN	4
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+6/+7
Shock Test	48%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d3+3	25%	Perforante

Capacità e Talenti:

Attacco a Soffio (17), Resistenza al Fuoco (5), Resistere al Calore (+10%), Velocità di Scalata (3 mt), Volare (12 mt – Maldestro), Zanne Perforanti (1)

Attacco a Soffio:

I Crestati Ardenti possono emettere un getto rapido che infligge 1d6+4 Danni da Fuoco una volta ogni 1d3 round.

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +10%, Scalare +5%

Combattimento:

I Crestati ardenti preferiscono arrostitire le proprie prede sfruttando il loro attacco a soffio ed entrano in corpo a corpo solamente per dare il colpo di grazia.

Crestato Palustre

I Crestati palustri infestano vari tipi di acquitrini, solitamente preferendo paludi o fiumi. Essi possiedono una colorazione che varia del verde marcio al verde scuro, con delle sfumature di un verde chiaro sul ventre. Totalmente privi di ali compensano a tale mancanza con la capacità di respirare sott'acqua e di nuotare piuttosto rapidamente.

For	13	PF	16	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	14	Morso	+6	1d3+3	25%	Perforante
Cos	13	Vel	3 mt					
Ast	2	Iniz	+14	Sputo	+7	1d6+4	-	Acido
FdV	13	RDN	4					
Sag	8	TpC	+4					
Man	13	Schivare	+7					
		Parata	-					
		Lotta	+7/+7					
		Shock Test	39%					

Capacità e Talenti:

Attacco a Sputo (18), Resistenza al Veleno (+20%), Trattenere il Respiro, Velocità di Nuoto (9 metri), Velocità di Scalata (3 mt), Zanne Perforanti (1)

Attacco a Sputo

Un Crestato palustre può emettere uno sputo corrosivo una volta ogni 1d3 round.

Abilità:

Ascoltare +5%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +5% (+15 se in un ambiente palustre o tra la vegetazione), Nuotare +15%, Osservare +8%, Scalare +5%

Combattimento:

I Crestati Palustri se non si stanno crogiolando al sole solitamente si acquattano sott'acqua o tra la vegetazione che spunta sulle rive dei fiumi o dei laghi in cui abitano. Essi sfruttano la loro naturale colorazione per mimetizzarsi con l'ambiente circostante e tendere agguati d'ignare vittime che si avvicinano troppo. Essi talvolta utilizzano l'attacco a sputo contro creature coriacei oppure quando sono spaventati.

Crestato Spinato

Grossi e feroci, questo tipo di Crestato compensa la mancanza di capacità particolari con una ferocia inaudita e zanne taglienti. I Crestati Spinati solitamente presentano svariate protuberanze ossee molto dure ed aculei lunghi come pugnali sulla coda.

For	18	PF	25	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	18	Artiglio	+8	1d6+4	28%	Tagliente
Cos	18	Vel	6 mt					
Ast	2	Iniz	+14	Coda Acuminata	+7	1d6+5	25%	Perforante
FdV	16	RDN	6					
Sag	8	TpC	+5	Morso	+8	1d6+5	28%	Perforante
Man	15	Schivare	+8					
		Parata	-					
		Lotta	+9/+6					
		Shock Test	62%					

Capacità e Talenti:

Artigli Perforanti (2), Lottatore II, Reazione Rapida, Robusto III, Scaglie Spesse, Slancio, Spazzata di Coda, Velocità di Scalata (3 mt), Volare (9 mt - Maldestro)

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +2%, Nascondersi +5%, Osservare +10%, Scalare +12%

Combattimento:

I Crestati Spinati attaccano qualunque cosa si muova, tentando di divorarla o di farla a pezzi con i loro artigli.

DAHAN

I Dahan a prima vista possono sembrare dei grossi cervi, ma la loro struttura fisica robusta e slanciata, oltre che ad una lunga coda folta li rendono piuttosto distinguibili. I Dahan vengono utilizzati come cavalcature da tempi immemori e si dice che i primi ad addomesticarli siano stati i Crystal Ponies. Creature forti ed intelligenti, sfortunatamente han la particolarità nel farsi cavalcare da un solo cavaliere per volta e non ne accetteranno altri fino a quando questi non muore. Testardi ma fedeli i Dahan più grandi vengono allevati come cavalcature adatte alla guerra e spesso bardati con armature pesanti. I più leggeri e veloci invece, spesso vengono utilizzati come cavalcatura per messaggeri o talvolta dai nobili di rango per mostrare la loro opulenza. L'addestramento di un Dahan è lungo e faticoso e per tale motivo non vengono quasi mai utilizzati come bestie da soma, lasciando tale compito mortificante a buoi o ai ben più stupidi Bolghon.

Categoria:
Creatura Arcana

Dahan Artico

I Dahan Artici presentano un manto dalle colorazione molto chiara, solitamente bianca con sfumature azzurre. Possiedono una folta pelliccia che li ripara dal freddo pungente e sono tipici del Regno del Nord che del Frozen North.

For	15	PF	18	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	15	Pestone	+5	1d6+3	23%	Contundente
Cos	15	Vel	15 mt					
Ast	5	Iniz	+12					
FdV	15	RDN	2					
Sag	12	TpC	+2					
Man	13	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+12/+7					
		Shock Test	45%					

Talenti e Capacità:
Cavalcatura Leale, Nato per Correre, Resistenza al Gelo (+15%), Resistere allo Shock, Robusto, Taglia Grande

Cavalcatura Leale:
I Dahan non sono facili da domare e solitamente sono piuttosto ostinati prima di lasciarsi cavalcare. Tuttavia, per coloro che sono armati di pazienza alla fine inevitabilmente la creatura si abitua ad esser utilizzata come cavalcatura, instaurando un rapporto di fiducia con il cavaliere difficile da cambiare. Un Dahan si lascerà cavalcare solamente da una persona alla volta e sono soliti diventare molto possessivi a riguardo, rifiutandosi di farsi cavalcare da altri a meno che il loro padrone non sia nelle vicinanze, ma anche in quel caso non esiteranno a tentar di disarcionare coloro che tengono in groppa. Quando il loro cavaliere muore o si allontana per un lungo periodo i Dahan in genere si lasciano cavalcare dopo un po' di tempo, ma ancora una volta ci vorrà del tempo prima che si abituino. Possono capitare eccezioni a questa regola, ma in genere sono cose di breve durata, come ad esempio una fuga precipitosa o situazioni analoghe. Se un Dahan viene cavalcato da qualunque creatura che non sia il suo padrone, tenterà in ogni modo di disarcionarlo oppure si rifiuterà di muoversi e nonostante i tentativi di calmarlo, prima o poi tenterà nuovamente di ribellarsi.

Abilità:
Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +5%, Osservare +11%

Dahan da Corsa

I Dahan normali, detti anche da Corsa, sono la categoria più comune di questi maestosi animali. Il loro manto presenta varie colorazioni e sfumature piuttosto particolari e talvolta sono o maculati o tigrati.

For	13
Des	14
Cos	14
Ast	5
FdV	13
Sag	11
Man	12

PF	14
PM	13
Vel	18 mt
Iniz	+16
RDN	1
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+10/+8
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pestone	+4	1d6+2	22%	Contundente

Talenti e Capacità:

Cavalcatura Leale, Corridore, Nato per Correre, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +5%, Osservare +11%

Dahan da Guerra

Molto più grossi e robusti rispetto alla specie originale, i Dahan da Guerra sono ottenuti attraverso varie generazioni di esemplari forti e robusti addestrati sia a correre che a esser guidati in battaglia. I Dahan da Guerra, come è facilmente intuibile, vengono impiegati in ambito bellico e solitamente vengono bardati per fornire una certa protezione in battaglia. Una carica di un gruppo di nobili a cavallo dei loro Dahan da Guerra è una vista davvero impressionante e i danni che riescono ad infliggere alle truppe appiedate sono davvero ingenti.

For	18
Des	13
Cos	17
Ast	5
FdV	16
Sag	13
Man	14

PF	22
PM	17
Vel	15 mt
Iniz	+15
RDN	2
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+17/+6
Shock Test	64%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pestone	+8	1d6+5	26%	Contundente

Talenti e Capacità:

Cavalcatura Leale, Competenza nelle Armature Pesanti, Determinato, Impavido, Lottatore III, Reazione Rapida, Resistere al Sanguinamento, Resistere allo Shock, Robusto II, Taglia Grande, Travolgere (16)

Abilità:

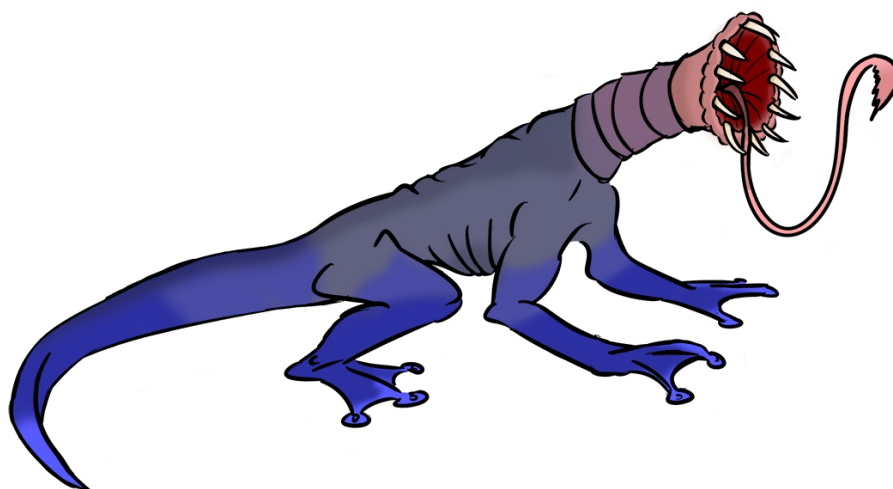
Ascoltare +10%, Concentrazione +10%, Osservare +10%, Sopravvivenza (Pianura) +10%

DivoRAMAGiA

Nonostante il loro aspetto grottesco, i Divoramagia sono il più lampante esempio di come la natura riesca a trovare il suo equilibrio anche durante eventi che sconvolgono la terra e l'ambiente stesso, ovvero le anomalie arcane. I Divoramagia sono creature che si nutrono degli eccessi che si formano in maniera naturale come risultato dell'eccessiva saturazione arcana in una zona, riducendone lentamente la presenza. Sfortunatamente essendo creature molto piccole il loro agire è spesso irrisorio ed un'anomalia arcana richiederebbe secoli se non millenni per esser ripulita del tutto. C'è inoltre da aggiungere che i Divoramagia sono creature stupide e predatorie e solitamente cacciano anche altre bestie all'interno di un'anomalia arcana o aggrediscono eventuali avventurieri che esplorano tali posti misteriosi, finendo spesso per farsi uccidere. Queste bizzarre creature sono comuni nelle Anomalie Arcane, ma talvolta possono esser trovate sia nelle Foreste Arcane che nelle Everfree Forest.

Categoria:

Orrore Arcano



For	14
Des	14
Cos	12
Ast	4
FdV	16
Sag	8
Man	18

PF	14
PM	31
Vel	9 mt
Iniz	+16
RDM	4
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+9/+8
Shock Test	47%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d6+3	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Balzo, Deperimento, Divora Magia, Inquietudine, Lottatore, Mimetizzarsi, Resistenza alla Magia (5/+10%), Taglia Media, Vista Arcana, Velocità di Scalata (9 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (2), Zampe Aderenti

Deperimento:

Un Divoramagia che fuoriesca da un Anomalia Arcana, Everfree Forest o Foresta Arcana, inizierà a deperire, riducendo di 1 il suo punteggio di costituzione ad ogni ora. Quando raggiunge un valore pari a 0, esso muore rinsecchendosi completamente. Se riesce a ritornare all'interno della zona, recupera un Punto Costituzione ogni due Giorni o uno ogni 20 Punti Magia assorbiti.

Divora Magia:

I Divora magia possiedono delle lingue elastiche e retrattili che fanno guizzare verso le loro vittime per afferrarle e sottrargli così la loro essenza arcana fintato che rimangono in contatto con esse. Questo attacco può esser effettuato una volta per round a meno che il Divoramagia non riesca ad afferrare la sua vittima oppure non decida di morderla.

Questa capacità è considerata come un attacco effettuato utilizzando un'arma da lancio con una gittata di 3 metri ed un bonus di +7 al Tiro per Colpire e può esser solo schivato o parato da uno Scudo Medio o più grande. Se riesce a colpire, il Divoramagia avvolge la lingua attorno ad un arto della vittima e sottrae immediatamente 1d3+1 Punti Magia. Per ogni Round successivo con cui riesce a mantenersi attaccato ad una vittima, il Divoramagia può sottrarre altri Punti Magia superando una prova di Mana Contrapposta, sottraendone 1d3+2 oppure 1d6+2 contro creature di categoria Arcana oppure contro personaggi in possesso dei talenti per lanciare Incantesimi, come ad esempio la Magia Arcana o la Stregoneria. Contro le creature con la capacità di Lanciare Incantesimi, ma prive del talento sopracitato essi sottraggono 1d3+3 Punti Magia. Per liberarsi dalla presa è necessario superare una prova di Lotta contrapposta. Nota che fintanto che il Divoramagia mantiene la presa sulla sua vittima, sono entrambi considerati in lotta e quest'ultimo può tentare di trascinare via la sua vittima, sempre effettuando prove di lotta (Forza) contrapposte.

Mimetizzarsi:

Un Divoramagia può modificare la pigmentazione del suo corpo in modo da renderla simile all'ambiente circostante, spendendo 2 Punti Magia, ottenendo un bonus di +20% a Nascondersi.

Abilità:

Ascoltare +9%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +18%, Saltare +16%

Combattimento:

I Divoramagia si limitano a mimetizzarsi ed ad aggredire le creature con un alto valore di Mana che riescono a percepire.

DRAGO

Il termine Drago è di origine antica, anche se la parola attuale è il risultato di una mal traduzione della parola Dargànos, che nella lingua A'athalis significa "Figlio della Furia". Da notare comunque che la parola Gànos, oltre a significare uno stato di rabbia perenne, è anche utilizzata per indicare il magma dei vulcani ed è anche il nome dell'entità semi divina che secondo alcune antiche credenze dimora nelle profondità della terra. I draghi prediligono ambienti molto caldi, specialmente durante il periodo della Grande Migrazione, che avviene una volta ogni generazione. Tali migrazioni han sempre una meta ben precisa, ovvero le Terre dei Draghi situate oltre le misteriose giungle del Profondo Sud. Per il resto essi tendono a trovare dimore all'interno grotte tra le montagne, specialmente se vi è una grande concentrazione di gemme o cristalli arcani. In altri casi invece, essi scavano molto in profondità fino a raggiungere punti molto caldi oppure prediligono i vulcani ancora attivi.

Sfortunatamente si sa ben poco a riguardo di queste possenti creature in quanto negli ultimi secoli molti degli esemplari adulti si sono semplicemente assopiti in sperdute montagne tra i vari regni equestri mentre molti altri han scelto di restare nelle loro terre isolate.

Secondo alcune voci indiscrete si dice che la popolazione dei draghi sia drasticamente diminuita a causa dei Diamond Dogs, che spesso in passato cacciavano queste creature per impossessarsi dei loro tesori oppure più semplicemente dedicandosi alla ricerca dei loro nidi e distruggendoli, talvolta spingendosi persino nei loro territori.

Apparizione:

S01 Ep07 - Dragonshy

S01 Ep24 - Owl's Well that's Ends Well

S02 Ep10 - Secret of My Excess

S02 Ep21 - Dragonquest

S06 Ep05 - Gauntlet of Fire

Categoria:

Drago

Comportamento ed Abilità:

I draghi sono predatori senza eguali, e ciò generalmente si traduce in una notevole aggressività verso qualunque altra creatura vivente, anche se vi sono draghi dal temperamento assai più pacifico ed amichevole, sebbene assai rari. I draghi sono inoltre rinomati per la loro avidità nell'ammassare tesori e gemme di cui sono estremamente ghiotti e non esiteranno nel contendere i tesori di altri draghi se se ne presentasse l'occasione. Essendo creature arroganti, in genere essi non badano minimamente alle faccende delle altre creature, a meno che non decidano di tormentarle oppure che quest'ultime non invadano i loro territori. Benché siano abbastanza intelligenti, non sempre i draghi imparano a comunicare verbalmente, sebbene possa capitare che alcuni di essi imparino una lingua, solitamente il Canterlottiano, ciò è semplicemente dovuto ad una mera curiosità e tale capacità non susciterà comunque il minimo interesse tra gli altri membri della specie. Oltre alla notevole capacità di volare, i draghi sono in grado di sputare fuoco. Ciò è dovuto grazie a delle particolari ghiandole che emettono una sorta di liquido che s'incendia a contatto con l'aria, capace di raggiungere delle temperature assai elevate negli esemplari più vecchi. I Draghi sono immuni al contatto con il magma, ed in genere sono resistenti al danno del soffio infuocato di altri esemplari della loro specie, ma non immuni.

I draghi adorano mangiare gemme, e probabilmente è grazie a questa dieta che essi sviluppano delle scaglie molto dure, capaci di deviare i colpi delle armi normali e talvolta, gli attacchi di draghi più giovani.

Essi inoltre possono dormire per decenni interi, se non per secoli, in genere quando son molto stanchi e debilitati, o se semplicemente hanno divorato ed incendiato qualunque cosa nei dintorni della loro tana.

I draghi possono imparare una o più lingue e comunicare con altri esseri intelligenti, tuttavia, spesso a causa del loro comportamento aggressivo, tale cosa vien facilmente evitata o ignorata.

Dragon Lord

Secondo le leggende un Dragon Lord è il sovrano di tutti i Draghi e benché essi non possiedano una vera società, tale riconoscimento è più a livello istintivo, in quanto comunque i Draghi sono creature fiere ed indipendenti.

For	50
Des	12
Cos	50
Ast	12
FdV	40
Sag	12
Man	50

PF	250
PM	85
Vel	12 mt
Iniz	+14
RDN	10
TpC	+8
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+42/+7
Shock Test	99%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+14	2d10+20	30%	Tagliente
Artiglio x2	+15/+15	1d10+15	35%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Attacco a Soffio (25), Costituzione Mostruosa, Divorare, Duro a Morire, Immunità alla Lava, Pelle a Scaglie (+5/ Contundente, Perforante e Tagliente), Portata Estesa (9 mt), Reazione Rapida, Resistenza al Danno Fisico (5), Resistenza al Danno Sonico (5), Resistenza all'Acido (10), Resistenza all'Elettricità (10), Resistenza al Fuoco (25), Resistenza alla Magia (10/+15%), Robustezza Epica V, Signore dei Draghi, Scaglie Spesse, Spazzata, Spazzata di Coda, Taglia Colossale, Terrore, Travolgere (20/ 2d10+10), Volare (35 mt – Maldestro), Volontà di Ferro

Attacco a Soffio:

Un Dragon Lord può emettere un Getto Rapido o un Getto Esteso che infliggono 2d20+10 Danni da Fuoco una volta ogni 1d3 round. Alternativamente può emettere un Getto Torrenziale da 4d20+10 Danni una volta ogni 2d6+4 round.

Signore dei Draghi:

Un Dragon Lord è la creatura più grande e spaventosa in assoluto e per tale motivo è Immune ai Test di Paura e Terrore. Non è dato sapere l'origine di tale immunità, né il suo potere intrinseco, fatto sta che comunque può esserci un solo Dragon Lord nell'intero creato ed ogni drago ne riconosce il potere e si sottometterà ad esso, se nelle vicinanze.

Abilità:

Ascoltare +18%, Autorità +40%, Cercare +18%, Intimidire +45%, Osservare +17%, Percepire Intenzioni +15%

Equipaggiamento:

Blood Stone Crown (+20 PF), Blood Stone Sceptre (+30 PF). La Blood Stone Crown concede la Resistenza alla Magia.

Combattimento:

In teoria nessuna persona sana di mente andrebbe ad affrontare un Dragon Lord ma hey, chi sono io per impedirvi di fare cose sciocche. Comunque sia, meglio preparare delle schede nuove, non si sa mai.

Drago Adulto

Sebbene siano diventati sempre più rari con il passare dei secoli, i Draghi Adulti possono ancora esser trovati nei regni equestri, solitamente nei pressi di vulcani attivi oppure intenti a dormire un sonno centenario in una qualche grotta nascosta chissà dove. Se disturbati non esitano comunque nell'attaccare eventuali intrusi ed in genere il combattimento che si protrae può esser molto interessante come estremamente breve.

For	30
Des	14
Cos	30
Ast	12
FdV	20
Sag	13
Man	30

PF	64
PM	55
Vel	12 mt
Iniz	+16
RDN	7
TpC	+6
Schivare	+8
Parata	-
Lotta	+26/+8
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+10	1d10+10	28%	Tagliente

Artigli	+11/+11	1d6+10	28%	Tagliente
---------	---------	--------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Attacco a Soffio (21), Costituzione Mostruosa, Divorare, Immunità alla Lava, Lottatore II, Paura, Pelle a Scaglie (+3/Contundente, Perforante e Tagliente), Portata Estesa (Morso - 4,5 mt), Reazione Rapida, Resistenza al Danno Fisico (1), Resistenza alla Magia (5/+10%), Resistenza al Fuoco (15), Robusto II, Scaglie Spesse, Spazzata di Coda, Taglia Enorme, Visione Crepuscolare (12 mt), Volare (40 mt - Maldestro)

Attacco a Soffio:

Un Drago Adulto può emettere un Getto Rapido o un Getto Esteso che infliggono 3d6+10 Danni da Fuoco una volta ogni 1d3 round. Alternativamente può emettere un Getto Torrenziale da 6d6+10 Danni una volta ogni 1d6+4 round.

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +15%, Intimidire +28%, Osservare +15%, Percepire Intenzioni +11%

Combattimento:

In base al fatto che possa presumere di essere in vantaggio, solitamente un Drago Utilizza la sua arma a soffio come ultima risorsa, a meno che non sia veramente arrabbiato o annoiato, a seconda dei casi. Per il resto i Draghi fanno molto affidamento sulla loro mole ed al loro aspetto per mettere i fuga eventuali avversari. Contro creature della stessa taglia o altri draghi, invece, essi diventano estremamente feroci e tenteranno in ogni modo di sopraffarli, e si sentiranno minacciati.

Drago Cucciolo

Troppo piccoli per viaggiare da soli o per porre una seria minaccia, i Draghi Cuccioli solitamente rimangono nei pressi delle zone dei nidi, spesso restando in compagnia di altri cuccioli e passando il tempo a mangiare, dormire e giocare, come qualsiasi cucciolo d'animale. Se arrabbiati i Cuccioli di Drago possono comunque utilizzare il loro respiro infuocato, anche se spesso con risultati irrisori.

For	4
Des	12
Cos	11
Ast	10
FdV	12
Sag	8
Man	16

PF	7
PM	22
Vel	6 mt
Iniz	+12
RDN	2
TpC	+2
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+0/+6
Shock Test	37%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+3	1d3	20%	Perforante

Talenti e Capacità:

Attacco a Soffio (12), Immunità alla Lava, Pelle a Scaglie (+1/Perforante), Resistenza al Fuoco (5), Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusto, Scaglie Spesse, Taglia Piccola, Visione Crepuscolare (3 mt)

Attacco a Soffio:

Un Drago Cucciolo può emettere un Getto Rapido che infligge 1d6+2 Danni da Fuoco una volta ogni 1d3+1 round.

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Intimidire +1%, Nascondersi +8%, Osservare +5%, Percepire Intenzioni +5%

Combattimento:

I Cuccioli di Drago evitano di combattere e fuggono se minacciati, a meno che non stiano giocando tra loro.

Drago Giovane

Non abbastanza grandi agli occhi degli esemplari più adulti e troppo vecchi per dedicarsi alle semplici attività dei cuccioli, i Draghi Giovani solitamente bazzicano i dintorni delle zone dei nidi, spesso allontanandosi per combinare disastri o per cacciare animali indifesi o creature di piccole dimensioni. Durante quest'età i Draghi Giovani imparano ad affinare le loro tecniche di caccia che di lotta, spesso azzuffandosi tra loro.

For	16
Des	13
Cos	15
Ast	8
FdV	16
Sag	8
Man	20

PF	17
PM	32
Vel	9 mt
Iniz	+15
RDN	4
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+10/+6
Shock Test	63%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d6+4	25%	Perforante

Artiglio	+7/+7	1d6+4	25%	Tagliente
----------	-------	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Attacco a Soffio (17), Immunità alla Lava, Lottatore, Pelle a Scaglie (+2/Contundente e Perforante), Reazione Rapida, Resistenza al Fuoco (10), Resistere allo Shock, Robusto II, Taglia Media, Volare (15 mt – Maldestro), Visione Crepuscolare (6 mt)

Attacco a Soffio:

Un Drago Giovane può emettere un Getto Rapido che infligge 1d6+6 Danni da Fuoco una volta ogni 1d3+1 round.

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +9%, Intimidire +11%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +7%

Combattimento:

I Draghi giovani solitamente si aggirano in piccoli branchi di almeno tre o quattro individui e sono soliti tormentare cacciare creature più piccole. Se aggrediti non esiteranno ad assumere un comportamento feroce, spesso utilizzando le loro armi a soffio, ma tenderanno la fuga nel caso la situazione volga al peggio.

Pseudo Drago

Può capitare, in rari casi, che da un uovo di drago nasca un Pseudo Drago. Queste goffe e sgraziate creature, benché tollerate dai draghi normali, vivono una semplice esistenza nei pressi dei loro simili, da cui spesso devono dipendere per la procurazione del cibo o per tenere eventuali creature ostili, ben lontane.

Apparizione:

S2E21 - Dragon Quest

Categoria:

Rettile

Sottotipo:

Drago

For	17
Des	6
Cos	18
Ast	1
FdV	12
Sag	1
Man	15

PF	22
PM	16
Vel	7,5 mt
Iniz	+6
RDN	5
TpC	-1
Schivare	-
Parata	-
Lotta	+14/+3
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+5	1d6+4	40%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Immunità alla Lava, Lottatore, Pelle a Scaglie (+3/ Contundente, Tagliente e Perforante), Resistenza al Calore (+20%), Resistenza alla Magia (5), Resistere allo Shock II, Robusto II, Scaglie Spesse, Taglia Grande, Veramente Stupido, Velocità di Scalata (1,5 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1), Zampe Aderenti

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +1%, Osservare -10%

Combattimento:

I Pseudo Draghi sono troppo stupidi per comprendere cosa sia un combattimento ed in genere si limitano a mordere le creature che li infastidiscono troppo oppure tenteranno di allontanarsi da esse, spesso immergendosi nella lava.

Dragone Eroe

I Dragoni eroi sono molto probabilmente la personificazione onirica dell'onore e delle virtù. Essi appaiono come imponenti umanoidi dall'aspetto che ricorda molto i draghi, anche se sono stranamente sproporzionati. Essi in genere si aggirano tra i 2 metri d'altezza, mentre la colorazione delle scaglie è casuale. Essi indossano una sorta di Armatura Pesante Minimale, cosa che comunque viene compensata dalle loro scaglie spesse. I Dragoni Eroi sono di indole gentile e affabile verso il prossimo, ma non esitano mai a difendere i deboli, gli innocenti o le donzelle in pericolo. Essi parlano l'Alto Canterlottiano e conoscono le regole del galateo che sfoggiano in ogni occasione, senza mai eccedere. I Dragoni eroi non sembrano interessarsi ai Draghi, a meno che non siano causa di guai o problemi e quest'ultimi non li riconoscono come loro simili. I Pseudodraghi non vengono turbati dalla loro presenza, così come le creature minute quali piccoli roditori, cani o gatti.

Apparizione:

S1E19 - A Pony and a Dog Show
S5E14 - Does Princess Dreams about Magical Sheep

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo

Arcano, Drago

For	20	PF	29	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	26	Lancia Pesante	+9	1d10+6	25%	C/P
Cos	20	Vel	7,5 mt					
Ast	13	Iniz	+13					
FdV	18	RDM	7					
Sag	12	TpC	+6					
Man	22	Schivare	+8					
		Parata	+9					
		Lotta	+17/+7					
		Shock Test	65%					

Tratti:

Massiccio

Talenti e Capacità:

Attacco a Soffio (15), Contrattacco, Determinato, Frapporsi II, Gambe Salde, Immunità alla Lava, Impavido, Incrollabile, Lottatore II, Resistenza al Fuoco (10), Resistenza alla Magia (3/+5%), Robusto II, Scaglie Spesse, Sfida, Virtù del Combattente, Volontà di Ferro, Votato alla Causa, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Attacco a Soffio:

Una volta ogni 1d3 round, il Dragone eroe può utilizzare il suo Attacco a Soffio, spendendo 6 Punti Magia per un Getto Rapido oppure 8 per uno Esteso. Il getto infligge 1d6+5 Danni da Fuoco.

Sfida:

Essendo creature d'onore, spesso i Dragoni Eroi lanciano sfide contro coloro che ritengono degni avversari, e s'impegneranno al massimo delle loro possibilità per sconfiggerli. Se l'avversario accetta, sia lui che il dragone inizieranno a risplendere leggermente, per sottolineare la cosa. Se l'avversario rifiuta, non succede nulla.

Virtù del Combattente:

Essendo una creatura dei sogni, il Dragone Eroe può impugnare la Lancia Pesante con una o due mani, scegliendo inoltre se infliggere danni Perforanti o Contendenti a piacimento ad ogni round. Impugnare la lancia con due mani non aggiunge alcun danno, ma spesso viene fatto per scena. Quando un Dragone Eroe viene ferito a morte o viene sconfitto, assume sempre una posa drammatica.

Abilità:

Ascoltare +13%, Autorità +15%, Conoscenze (Nobiltà) +5%, Diplomazia +15%, Intimidire +10%, Nuotare +5%, Osservare +18%, Percepire Intenzioni +18%, Primo Soccorso +5%, Saltare +10%, Scalare +12%

Dragone Anti-Eroe

I Dragoni Anti-Eroe sono una versione distorta e bizzarra dei Dragoni Eroi. Essi appaiono spesso sgraziati e deformati, rispetto alla loro controparte ed il loro unico interesse è creare problemi o combinare disastri. Sono rinomati per la loro crudeltà e cinico senso dell'umorismo e trovano spesso diletto nell'incendiare le cose. I Dragoni Anti-Eroe comprendono il Canterlottiano o l'Alto Canterlottiano, ma in genere non parlano quasi mai, se non per denigrare le persone che soffrono a causa loro. Alcuni possiedono dei baffi neri che arricciano con fare maligno.

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo:

Arcano, Drago

For	22
Des	8
Cos	22
Ast	8
FdV	18
Sag	8
Man	22

PF	35
PM	26
Vel	6 mt
Iniz	+10
RDM	7
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	+9
Lotta	+18/+4
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pugno	+8	1d6+7	25%	Contundente

Tratti:

Massiccio

Talenti e Capacità:

Anti-Eroe, Attacco a Soffio (15), Burninator, Carica Feroce, Carica Furiosa, Determinato, Gambe Salde, Immunità alla Lava, Impavido, Incrollabile, Lottatore II, Scaglie Spesse, Spazzata, Reazione Rapida, Resistenza al Fuoco (10), Resistenza alla Magia (3/+10%), Robusto II, Volontà di Ferro, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Burninator:

I Dragoni Anti-Eroe hanno la malsana abitudine di dar fuoco a chiunque capiti loro a tiro, tramite il loro respiro infuocato, anche se sembrano avere una particolare predisposizione nel dar fuoco ai popolani ed alle campagne rurali in cui essi vivono. Quando colpiscono un avversario con il proprio Attacco a Soffio, la creatura viene avvolguta da delle fiamme illusorie, come se avesse preso fuoco. La creatura deve effettuare una prova di Saggezza o credere di aver preso fuoco per davvero, subendo 1 Danno Diretto da Fuoco per i successivi 1d3+3 Round. Tali fiamme sono considerate un effetto Mentale di Suggerimento. Creature che temono il fuoco, come animali, bestie o persone che posseggono una fobia particolare, devono superare una prova Difficile di Saggezza per capire che le fiamme sono finte. Eventuali Paesani prendono fuoco automaticamente così come eventuali edifici ed oggetti facenti parte di un ambiente rurale.

Combattimento:

I Dragoni Eroi ed Anti Eroi hanno due metodi totalmente diversi per combattere. Se i primi solitamente sono creature estremamente cordiali ed onorevoli, le seconde sono invece bieche e sleali. I Dragoni Eroi in genere se combattono cercano di onorare i loro avversari con combattimenti alla pari, soprattutto nei duelli d'arme dove non utilizzeranno alcuna capacità particolare, come ad esempio il loro soffio infuocato e concederanno sempre quartiere agli avversari sconfitti, senza infierire. Solitamente essi usano il loro attacco a soffio per intimidire eventuali avversari se questi possono comunque esser spaventati senza ricorrere alla violenza, mentre contro creature palesemente malvagie non esiteranno ad utilizzarlo. I Dragoni Anti Eroe invece utilizzeranno ogni loro conoscenza e capacità per sopraffare i propri avversari, arrivando persino ad ingannarli o a colpirli a tradimento, schernendoli ad ogni occasione.

FENICE

Le fenici sono rare creature sfuggenti, tipiche delle zone desertiche del profondo sud. Questi maestosi volatili sono molto intelligenti e possono vivere a lungo nei secoli grazie alla loro capacità di rinascere dalle loro ceneri.

Apparizione:

S01 Ep22 - A Bird in the Hoof

S02 Ep21 - Dragonquest

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Elementale, Fuoco

For	4
Des	16
Cos	12
Ast	5
FdV	14
Sag	12
Man	15

PF	8
PM	21
Vel	3
Iniz	16
RDM	1
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+2/+9
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+5	1d3+2	22%	Fuoco

Talenti e Capacità:

Dalle Ceneri, Immunità al Fuoco, Riserva Arcana, Robusto, Taglia Piccola, Volare (15 mt - Eccellente), Vulnerabilità al Freddo (3), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Dalle Ceneri:

Una fenice solitamente può vivere fino a cento anni da quando esce dall'uovo. Nonostante l'età è comunque considerabile ancora un cucciolo durante il suo primo centenario di vita. Raggiunto il suo tempo, la fenice inizia a perdere le piume ed ad assumere un aspetto deperito e goffo, del tutto diverso rispetto al suo aspetto originale. Questa transizione in genere dura pochi giorni, dove la creatura deperisce fino al punto dove stramazza al suolo come morta per poi ardere immediatamente in una fiammata improvvisa ed incenerendosi in pochi istanti. Nonostante la scena piuttosto sconcertante entro pochi secondi le ceneri della fenice risplenderanno intensamente per poi rigenerare completamente la fenice al suo massimo splendore ancora una volta. In genere le fenici compiono questo passaggio circa due o tre volte al termine del quale, si spengono per sempre.

Abilità:

Ascoltare +12%, Cercare +13%, Intimidire +10%, Osservare +15%

Fenice Solare

Le fenici più anziane talvolta si rigenerano diventando Fenici Solari. Assai più grandi di una normale fenice, esse possiedono capacità magiche uniche oltre ad una maggiore affinità sia con il fuoco che con la magia della luce.

For	8
Des	18
Cos	13
Ast	12
FdV	18
Sag	14
Man	22

PF	15
PM	31
Vel	3
Iniz	+20
RDM	3
TpC	+5
Schivare	+8
Parata	-
Lotta	+4/+10
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+7	1d3+2	25%	Radioso

Talenti e Capacità:

Abbagliare, Attacco a Soffio (17), Dalle Ceneri, Immunità al Fuoco, Reazione Rapida, Riserva Arcana III, Robusto II, Volare (18 mt – Eccellente), Volo Stabile, Volontà di Ferro, Vulnerabilità al Freddo (3), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abbagliare:

Una Fenice Solare può emettere un effetto simile all'omonimo incantesimo Abbagliare, pagando 5 Punti Magia.

L'effetto di tale capacità ha un raggio di 4,5 metri e influenza tutte le creature attorno alla Fenice. Le creature devono superare uno Shock Test (Magia) o Restare Accecate per 1d3+1 round, mentre in caso di successo sono considerate Abbagliate. Le Fenici e Fenici Solari sono immuni a questo effetto. Essendo considerato come un incantesimo questa capacità ha i seguenti descrittori: [Arcano], [Fuoco] e [Luce]

Attacco a Soffio:

Una volta ogni 1d3 Round la Fenice Solare può utilizzare il suo Attacco a Soffio per emettere un Getto Rapido con una gittata di 9 metri. Il getto infligge 1d6+6 Danni da Fuoco la cui metà è considerata di tipo Radioso.

Abilità:

Ascoltare +19%, Cercare +18%, Intimidire +17%, Osservare +22%

Combattimento:

Le fenici in genere evitano il combattimento, semplicemente volando via il prima possibile a meno che non debbano difendere i loro nidi. Le Fenici Solari invece possono attaccare eventuali creature se provocate, spesso sfruttando il loro soffio e capacità di abbagliare, ma sono comunque creature di buon cuore, e solitamente emettono dei forti gridi d'avvertimento se avvistano degli eventuali predatori, per farli desistere.

FRUIT BAT

Nonostante il loro nome sia erroneamente simile a quello dei pipistrelli tropicali che si nutrono di frutta, queste particolari creaturine oltre a condividere il nome e la passione culinaria, possiedono un aspetto simile a quello di un frutto, che sia esso di bosco o anch'esso tropicale, come una fragola o una pesca. I Fruit Bat sono creature di origine magica, estremamente comuni nelle foreste arcane in cui proliferano indisturbati nutrendosi di frutta e sputandone i semi dopo averli ingeriti. Curiosamente tale processo sembra infondere delle particolari proprietà benefiche nei semi stessi, che se riuscissero a ricevere abbastanza acqua in un terreno adatto produrranno piante più sane che a loro volta daranno frutti più gustosi e dalle dimensioni maggiori. Queste docili creature vengono spesso utilizzate durante la semina di nuovi frutteti, in modo che le future piantagioni siano più produttive e rigogliose, ma sfortunatamente essendo creature schive e delicate spesso è difficile riuscire a tenerli in cattività abbastanza a lungo.

Apparizione:

S03 Ep08 - Apple Family Reunion

S04 Ep07 - Bats!

Categoria:

Creatura Arcana

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +6%, Osservare +4%

Vampire Fruit Bat

A differenza dei normali Fruit Bats, i Vampire Fruit Bats sono considerati dei parassiti nocivi. Queste crudeli bestiole divorano senza ritegno una gran quantità di frutta, spesso devastando i frutteti senza portare alcun beneficio. Benché i contadini facciano di tutto per tenerli lontano o scacciarli, i Vampire Fruit Bats spesso ritornano ciclicamente nei soliti luoghi e tentano sempre di insediarsi in una zona ricca di frutti. Se provocati, essi attaccano senza pensarci due volte, sciamando addosso alle vittime e mordendole.

Apparizione:

S04 Ep07 - Bats!

Categoria:

Creatura Arcana

For	1
Des	13
Cos	1
Ast	2
FdV	13
Sag	4
Man	12

PF	1
PM	18
Vel	1,5 mt
Iniz	+15
RDN	-
TpC	+2
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	-/+6
Shock Test	15%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+3	1	22%	Perforante

Talenti e Capacità:

Morso Perforante (1), Reazione Rapida, Riserva Arcana, Taglia Minuta, Volare 12 mt (Buona)

Abilità:

Ascoltare +10%, Osservare +8%

Combattimento:

I Vampire Fruit Bats attaccano se provocati, mordendo chiunque osi disturbarli. Date le loro dimensioni, fino a quattro Vampire Fruit Bat possono occupare una zona di 1,5 metri, ma essi devono trovarsi nella stessa zona occupata da una creatura per poterla attaccare. Essi in genere viaggiano in sciame di almeno una dozzina di esemplari.

GALLOPING BLAZE

Benché ritenuto una creatura di fantasia in quanto appare tra le strofe di una vecchia filastrocca per puledrini, il Galloping Blaze appare anche in antichi testi o dipinti risalenti all'età mitologica, sebbene il nome o l'aspetto possano leggermente variare, tutti lo descrivono come una sorta di entità infuocata. Secondo alcuni studiosi il Galloping Blaze rappresenta un lato della natura legato al fuoco ed agli incendi che distruggono qualunque cosa incontrino sul loro cammino, ma al tempo stesso è da tale distruzione che solitamente la vegetazione può ritornare a crescere più rigogliosa di prima. Secondo gli Eredi del Sole, invece, è la raffigurazione del Giudizio Divino e rappresenta l'espiazione e purificazione dei peccati attraverso la purezza del fuoco, tanto che talvolta è raffigurato sui blasoni dei membri più zeloti dell'ordine.

Citazione:

Friendship is Witchcraft Ep07 - Cherry Bomb

Categoria:

Elementale

Sottotipo:

Aria, Fuoco, Onirico

For	30	PF	60
Des	16	PM	51
Cos	30	Vel	-
Ast	2	Iniz	+18
FdV	24	RDM	9
Sag	6	TpC	-
Man	24	Schivare	+8
		Parata	-
		Lotta	+26/+8
		Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Attacco a Soffio (19), Elementale, Lottatore II, Reazione Rapida, Riserva Arcana IV, Immunità al Fuoco, Immunità agli incantesimi, Sempre in Movimento, Svanire, Taglia Enorme, Terrore, Travolgere (19/ 2d6+5 Danni da Fuoco), Volare (15 mt - Magia), Vulnerabilità al Freddo (5), Vulnerabilità all'Argento Lunare (5)

Attacco a Soffio:

Un Galloping Blaze può emettere un Getto Rapido o un Getto Esteso con una gittata di 15 metri, che infliggono 2d6+10 Danni da Fuoco una volta ogni 1d3+3 round.

Immunità agli Incantesimi:

Un Galloping Blaze è immune agli incantesimi che possono bloccare o rallentare una creatura. Se un incantesimo prevede più effetti, tra cui il rallentamento o il blocco, il Galloping Blaze ne è influenzato normalmente, ma tali effetti semplicemente non avranno effetto su di esso.

Sempre in Movimento:

Un Galloping Blaze è una creatura instancabile e perennemente in movimento. Esso deve sempre utilizzare un'azione per muoversi e non sosterrà mai a lungo in una determinata zona.

Svanire:

Essendo una creatura onirica, il Galloping Blaze non è propriamente fisica. Quando si forma nel Mondo materiale esso vi permane per un tempo casuale, che siano pochi minuti, ore o giorni a discrezione del Master. Scaduto il suo tempo esso svanirà semplicemente lasciando una scia di fuoco dietro di sé, che si estinguerà poco a poco.

Combattimento:

Un Galloping Blaze non ha alcuna concezione di ciò che lo circonda e semplicemente corre e basta. Se attaccato esso si limiterà ad utilizzare il suo soffio infuocato, senza mai fermarsi oppure tenterà di travolgere qualunque cosa sul suo cammino. Data la sua taglia esso è solito travolgere anche edifici di piccole dimensioni, soprattutto se in legno, distruggendoli ed incendiandone i resti. Se indisturbato egli utilizzerà comunque il suo soffio in direzione casuale.

GARGOYLE

Ad un primo sguardo i Gargoyle appaiono come semplici statue dall'aspetto mostruoso. Il loro aspetto ricorda quello di creature vagamente simili a un Diamond Dog, anche se il loro muso risulta più allungato e possiedono una folta criniera che incornicia la loro testa. Piccole e tozze ali puntano sulla loro schiena, mentre presentano artigli affilati ed una coda simile a quella dei grifoni. I Gargoyle sono un'antica eredità rinvenibile nelle antiche rovine dei Crystal Ponies, anche se talvolta possono esser trovate in ambienti ancor più antichi. I Gargoyles sono costrutti animati dalla magia e solitamente attaccano qualunque creatura che essi percepiscono grazie alla loro visione arcana a meno che non siano legati a qualche luogo o al loro creatore.

Categoria

Costrutto

For	20
Des	12
Cos	-
Ast	-
FdV	-
Sag	8
Man	18

PR	25
PM	21
Vel	6 mt
Iniz	+12
D	9
TpC	+6
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+17/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+8	1d6+6	25%	Perforante

Artiglio (x2)	+8/+8	1d6+5	25%	Contundente
---------------	-------	-------	-----	-------------

Talenti e Capacità:

Costrutto, Lottatore II, Paura, Pelle di Pietra, Portata Estesa (3 mt), Taglia Grande, Velocità di Scalata (3 mt), Volare (9 mt - Goffo), Vista Arcana, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Pelle di Pietra:

La Durezza aumenta di 3 contro Armi ad una Mano ed ad Asta che infliggono Danno Perforante e Tagliente.

Abilità:

Ascoltare +15%, Muoversi Furtivamente +15%, Nascondersi +8%, Osservare -5%

Gargoyle Minore

For	16
Des	12
Cos	-
Ast	-
FdV	-
Sag	8
Man	16

PR	10
PM	17
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
D	7
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+10/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+4	1d3+4	23%	Perforante

Artiglio (x2)	+6/+6	1d3+4	25%	Contundente
---------------	-------	-------	-----	-------------

Talenti e Capacità:

Colpire alle Spalle, Costrutto, Lottatore, Velocità di Scalata (3 mt), Volare (9 mt - Goffo), Pelle di Pietra, Vista Arcana, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Pelle di Pietra:

La Durezza aumenta di 1 contro Armi ad una Mano ed ad Asta che infliggono Danno Perforante e Tagliente.

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +8%, Osservare -5%

Combattimento:

I Gargoyle si limitano a restare immobili e statuari fino a quando degli intrusi non si avvicinano abbastanza, dopo la quale essi semplicemente li aggrediscono alle spalle.

GoLEM

I Golem sono creature meccaniche rianimate tramite sortilegi o potenti incantesimi. Questi automi sono soliti obbedire a degli ordini imposti dai loro creatori oppure vengono creati direttamente con delle direttive che eseguiranno all'infinito. Di varie forme e dimensioni, i Golem erano molto diffusi nell'Impero di Cristallo, ma al giorno d'oggi i progetti ed incantesimi necessari alla costruzione e rianimazione di tali prodigi sono andati quasi del tutto perduti.

Categoria:

Costrutto

Sottotipo:

Arcano

Falsaroccia:

Le Armi con la regola speciale Piccolo infliggono sempre Danno Minimo contro i Golem che presentano uno strato di Falsaroccia. Contro Armi Perforanti e Taglienti, la Durezza del Golem aumenta di 1, mentre le Armi a Due Mani o che infliggono danno Contundente prive della regola speciale Piccolo possono tirare normalmente per i Critici con una riduzione del 5%, ma essi semplicemente rimuovono lo strato di Falsaroccia, lasciando esposto l'esoscheletro in metallo riducendo così la Durezza di 1. Se le mani vengono danneggiate, rivelano l'esoscheletro in metallo, che infligge danni Taglienti se usato per colpire. La Durezza può esser ridotta solamente fino alla metà del suo valore originale.

Ordini e Direttive:

Quando vengono creati, i Golem solitamente ricevono delle direttive. Che siano parte del rituale per attivarli o vengano incise all'interno del loro esoscheletro, i golem solitamente eseguono tali ordini alla lettera, ripetendoli ogni volta ciclicamente. I Golem in genere sanno come compiere le loro direttive, e spesso tale cosa può dare una parvenza d'intelletto, ma in realtà tale comportamento è impresso come parte della loro attivazione e solitamente non sanno fare altro né comprendono concetti diversi. Alcuni golem più avanzati possono ricevere diverse direttive dai loro creatori o compierne di più complesse, ma ciò spesso causa degli errori nella trama arcana che li rianima causando conflitti e rendendoli pericolosi o senza controllo. I Golem elencati di seguito hanno una o più direttive elencate ed in genere essi danno una maggiore priorità alla prima direttiva e minor peso alle altre, ma tenteranno comunque di eseguirle tutte al massimo delle loro capacità. Se una direttiva dovesse entrare in conflitto con un'altra, quella impressa per prima avrebbe sempre la priorità, facendo ignorare la seconda.

Esempio:

Un Golem con le Direttive Protezione e Supporto, tenterà di proteggere ed aiutare, ma nel caso la Direttiva di Supporto gli impedirebbe di Proteggere, tale direttiva verrebbe ignorata ed il Golem tenterebbe in ogni modo di proteggere, ignorando la sua funzione di fornire supporto.

Esempi di Direttiva:

Guardia:

Il Golem si attiverà nel caso degli intrusi tentino di prelevare un determinato oggetto o di aprire una porta o simile metodo di accesso. Egli tenterà dunque di recuperare il maltolto o di richiudere la porta, spesso cercando di distruggere i trasgressori pur facendo attenzione a non danneggiare l'oggetto specifico. A differenza della direttiva di Sorveglianza, i Golem inseguono eventuali ladri fino a che riescono a percepire l'oggetto. Il raggio d'azione di tale percezione varia da 500 metri ed un chilometro e mezzo.

Protezione:

Il Golem si prodiga nel proteggere il suo creatore o simili creature designate, spesso riconoscibili tramite particolari oggetti o perché in possesso di determinati amuleti incantati in modo apposito. Ad esempio le Ancelle Solari proteggono le Creature prive di Corruzione o influenzate dagli Elementi dell'Armonia.

Sorveglianza:

Il Golem terrà d'occhio una determinata zona e cercherà di scacciare eventuali intrusi fintato che essi si trovano all'interno della zona designata. Nel caso riesca a distruggerli o questi si diano alla fuga, ritornerà al suo posto e cesserà ogni ostilità. Il Creatore o eventuali creature designate possono accedere tranquillamente alla zona senza attivare il golem.

Supporto:

Il Golem in genere aiuta il suo creatore o simili creature designate, spesso riconoscibili tramite particolari oggetti o perché in possesso di determinati amuleti incantati in modo apposito. Esso combatterà al loro fianco contro i loro avversari non appena li vedrà in azione, ma smetterà nel momento che anche le creature alleate cesseranno le ostilità. Alcuni golem riescono a comprendere quando gli avversari si arrendono, spesso riconoscendo se questi gettano le armi o se si danno alla fuga.

Ancella Meccanica

Le Ancelle Meccaniche devono la loro origine durante la Guerra delle Sorelle. Questi particolari costrutti vennero costruiti per contrastare gli spaventosi Nightmare Night e per fornire un supporto durante le battaglie campali. Da come suggerisce il nome, questo golem alto circa 4 metri ha l'aspetto di un'Ancella Solare in tenuta da battaglia, seppure il volto è volutamente lasciato indefinito ed incompleto. La caratteristica che le contraddistingue è il Dawn Bringer, un oggetto in acciaio solare che esse montano sulla schiena e che emette una luce radiosa perpetua, generando un'aura che si estende per alcuni metri dall'ancella. Tale oggetto è il punto focale di un'Ancella Meccanica, in quanto permette di indebolire le creature d'ombra in modo che il golem ed i suoi alleati possano contrastarli meglio.

For	24
Des	14
Cos	-
Ast	-
FdV	22
Sag	14
Man	29

PR	55
PM	60
Vel	7,5 mt
Iniz	+10
D	13
TpC	+6
Schivare	+5
Parata	+10
Lotta	+20/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Bastarda	+12/+8	2d6+10	27%	Tagliente

Direttive:

Supporto, Protezione, Annientamento delle Creature Oscure

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Attacco Ellittico, Bloccare la Presa, Costrutto, Dawn Bringer, Falsaroccia, Frapporsi, Incantesimo Condiviso, Lenta e Costante, Lottatrice III, Mano Libera, Percezione Cieca (Corruzione), Portata Estesa (Spada - 3 mt), Resistenza al Danno Elementale (5), Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana V, Spazzata, Taglia Grande, Vista Arcana (12 mt)

Dawn Bringer:

Questo particolare oggetto interamente fatto in Acciaio Solare è un'eredità lasciata dai Crystal Ponies. Di notevoli dimensioni, esso raffigura un sole stilizzato e presenta delle intricate incisioni di Rune che traggono potere dal nucleo dell'ancella stessa. Quando attivo, un Dawn Bringer illumina un'area con un raggio di 3 metri considerata di Luce Fioca, mentre può esser resa più intensa, come se fosse Luce Solare, se l'Ancella spende 10 Punti Magia, ma è un effetto che dura per circa dieci minuti dopo i quali devono passarne almeno 1d3+2 in modo che si raffreddi. La luce può esser estesa ad un raggio di 6 metri, spendendo 5 Punti Magia, ma in questo modo l'intensificazione della Luce dura solamente 5 minuti a causa del notevole calore accumulato. Un'Ancella Meccanica è sempre considerata come se fosse equipaggiata con uno Stendardo da Guerra Vistoso e fornisce i suoi bonus indistintamente a chiunque entro 12 metri, tranne coloro che hanno un punteggio di Corruzione pari o superiore a 4 o alle creature di Categoria o Sottotipo d'Ombra. Coloro che Permangono all'interno dell'area illuminata beneficiano di un bonus di +5% ai Test di Paura e Terrore, che aumenta a +15% se la luce è intensa. Tale Bonus è considerato provenire da un Incantesimo e non si somma con altri bonus simili. Il Dawn Bringer contrasta l'Aura di Tenebra dei Nightmare Knights ed i due effetti si annullano a vicenda, inoltre può esser scelto come bersaglio per l'incantesimo Irradiare, in modo che esso influenzi l'area illuminata dal Dawn Bringer e si muova con esso.

Se un'Ancella Meccanica viene abbattuta, qualunque alleato assista alla scena deve immediatamente effettuare un Test di Morale Negativo, mentre gli avversari sono considerati come aver catturato uno Stendardo nemico.

Combattimento:

Le Ancelle Meccaniche solitamente seguono le truppe alleate in battaglia, fornendo i bonus agli alleati e solitamente si adoperano per tenere a bada le truppe avversarie, spesso limitandosi a parare i loro attacchi o a frapporsi nel caso proteggano persone importanti. Le Ancelle in genere evitano di ferire mortalmente le truppe nemiche, preferendo colpire con il piatto della loro spada in modo da infliggere danni non letali oppure afferrare coloro che sconfinano per ricacciarli tra i ranghi da cui provengono. Lo scopo principale delle Ancelle è sia fornire un supporto morale ma anche di affrontare creature mostruose, quindi nel caso un'ancella individui una creatura pericolosa si adopererà per raggiungerla il prima possibile per fermarla, a meno che non stia proteggendo qualcuno, nel qual caso manterrà la posizione. Contro i Nightmare Knight le Ancelle utilizzano ogni loro risorsa e capacità per contrastarli ed ucciderli il più velocemente possibile.

Mannequin

I Mannequin sono un curioso tentativo dei Crystal Ponies di creare una sorta di Costrutto dotato della capacità di apprendere l'arte del combattimento, osservando i suoi avversari e migliorandosi costantemente. I Mannequin sembrano effettivamente dei manichini da combattimento di fattura pregiata. Solitamente indossano dei semplici gambesoni o armature imbottite, mentre sono armati con varie armi da corpo a corpo.

For	14
Des	16
Cos	-
Ast	-
FdV	15
Sag	11
Man	17

PR	15
PM	44
Vel	9 mt
Iniz	+18
D	8
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+4
Lotta	+7/+8
Shock Test	-

Direttive:

Apprendimento, Miglioramento

Talenti e Capacità:

Costrutto, Imitare, Inquietudine, Reazione Rapida, Riserva Arcana V, Vista Arcana (12 mt)

Imitare:

I Mannequin possiedono la particolare abilità di osservare le creature ed imitarne poco a poco i movimenti. Un Mannequin in combattimento con una creatura senziente ne copia le capacità, migliorando nel tempo. Ogni volta che l'avversario con cui è in corpo a corpo riesce a parare un attacco, egli può spendere immediatamente 5 Punti Magia per aumentare permanentemente il suo bonus Parata di +1. Stessa cosa può accadere se l'avversario Attacca con successo, egli può spendere 5 Punti Magia per aumentare permanentemente di +1 il suo Tiro per Colpire, mentre se l'avversario riesce a schivare, può spendere sempre 5 Punti Magia per aumentare permanentemente il suo valore di schivata di +1. ovviamente il Mannequin può ottenere un bonus al tiro per colpire pari allo stesso grado di focalizzazione nel talento stesso della creatura che sta imitando. Nota che un Mannequin può solamente aumentare di uno il suo valore di attacco e schivata o parata di +1 per round, in quanto necessita di un certo periodo di tempo per processare la cosa, inoltre a prescindere da quando li vede, i bonus diventano effettivi solamente dal round successivo.

Esempio:

Un Mannequin che osserva o combatte contro un Personaggio con una Focalizzazione nell'Arma III, potrà solamente aumentare di +3 il suo tiro per colpire, in quanto imparerà le sue mosse. Stessa cosa per il Talento Parata Migliorata che Schivata Migliorata.

Un Mannequin può inoltre imitare il Talento Lottatore, sempre spendendo 5 Punti Magia oppure i seguenti talenti, spendendone invece 10:

Ampio Fendente, Attacco Ellittico, Bloccare la Presa, Buttare a Terra, Carica Feroce, Colpo poderoso, Contrattacco, Mano Libera e Slancio.

I Mannequin Ottengono automaticamente il talento Colpo Critico su qualunque arma che essi impugnano oltre che al talento Specializzazione nell'Arma che usano. I Mannequin imitano mai gli attacchi dei personaggi che impugnano armi di categoria diversa da quella che impugnano.

Combattimento:

I Mannequin solitamente non attaccano mai nel loro primo turno d'iniziativa a meno che non assistano già a qualche attacco da parte di personaggi in corpo a corpo. Successivamente essi tendono ad imitare il più possibile i loro avversari, diventando sempre più bravi man mano che il tempo passa. I Mannequin combattono sempre in gruppo, in modo che anche se uno di loro venisse distrutto, gli altri avrebbero il tempo di apprendere le tecniche avversarie. Talvolta uno di essi in genere resta in disparte, apprendendo il più possibile fino a che non attaccato o fino a quando i suoi alleati non vengano distrutti, dopodiché egli si lancerà all'attacco, in quanto si presume abbia appreso abbastanza. Se un Mannequin termina i Punti Magia prima che il combattimento sia concluso, attaccherà immediatamente, sfruttando ogni vantaggio appreso.

Statua Guardiania (Grande)

Le Statue animate sono uno dei golem più comuni dell'antico Impero di Cristallo. Solitamente queste statue di circa 3 o 4 metri raffigurano dei guerrieri o personaggi importanti e rimangono perfettamente immobili nei secoli a venire, sorvegliando un'area specifica. Quando degli intrusi sconfinano all'interno dell'area sorvegliata senza identificarsi, le Statue si animeranno lentamente per poi dirigersi verso di essi per distruggerli senza esitare. Nel caso gli intrusi fuggano, le statue riprenderanno il loro posto e resteranno in attesa.

For	22
Des	14
Cos	-
Ast	-
FdV	16
Sag	10
Man	22

PR	48
PM	40
Vel	7,5 mt
Iniz	+10
D	8
TpC	+4
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+19/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+9	1d6+6	25%	Contundente

Direttive:

Guardia, Sorveglianza

Talenti e Capacità:

Costrutto, Lento e Costante, Lottatore III, Paura, Portata Estesa (3 mt), Riserva Arcana III, Taglia Grande

Combattimento:

Le statue animate non utilizzano tattiche troppo complesse in quanto semplicemente si attivano e tentano di scacciare o distruggere eventuali intrusi. In genere attendono un po' di tempo, a discrezione del master, prima di agire, in quanto talvolta l'area che sorvegliano ha una zona esterna dove le creature possono comunque aggirarsi ed altre dove devono intervenire immediatamente. Altre volte le loro direttive gli impongono comunque di non agire finché non vengano compiute delle determinate azioni, come ad esempio aprire una porta sigillata o la rimozione di un particolare oggetto in un determinato punto.

Statua di Lord Smooze (Golem Meccanico)

Costruite in modo analogo alle Statue guardiane, questa crossa statua in falsaroccia è costruita a rappresentazione della misteriosa entità conosciuta come Lord Smooze. Egli solitamente appare come una creatura umanoide dalla corporatura sinuosa e slanciata o con una muscolatura ben definita, il cui volto è coperto da una sorta di drappo o cappuccio chiuso che ne cela i lineamenti. Mentre dal Capo Spuntano un paio di corna ramificata (o talvolta corna simili a quelle dei capre o di stambecchi, il dettaglio più particolare è la lunga coda più simile a quella di un rettile che a quella di una creatura equina. Queste statue sono spesso presenti nei luoghi di culto importanti dei seguaci di Lord Smooze, messi solitamente come pezzo appariscente, ma anche per proteggere l'alto sacerdote locale.

For	23
Des	16
Cos	-
Ast	-
FdV	19
Sag	11
Man	24

PR	50
PM	53
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
D	9
TpC	+6
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+19/+8
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+9	1d3+8	25%	Contundente

Colpo di Coda	+9	1d6+6	25%	Contundente
---------------	----	-------	-----	-------------

Direttive:

Sorveglianza, Protezione

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costrutto, Falsaroccia, Incantesimo Condiviso, Lento e Costante, Lottatore III, Paura, Portata Estesa (3 mt), Rabbia Tonante, Riserva Arcana V, Spazzata, Spazzata di Coda, Taglia Grande, Vista Arcana (15 mt)

Rabbia Tonante:

Quando ridotto sotto la metà dei suoi punti resistenza o dopo la morte dell'Alto Sacerdote da cui trae ordini, il costrutto s'infuria, ottenendo la capacità Travolgere (16 / 1d10+7) e causerà Terrore.

Combattimento:

Questo golem si limita ad obbedire agli ordini dell'Alto Sacerdote, chiunque esso sia. Solitamente un Alto Sacerdote indossa una maschera incantata, che permette alla statua di identificarlo come figura autoritaria in modo da obbedire ad ogni suo ordine. In combattimento quindi se lasciato fare, utilizzerà ogni sua capacità per distruggere i suoi avversari. Se il sacerdote viene ucciso mentre la statua è ancora attiva, esse attaccherà indistintamente chiunque, partendo da coloro che sono più vicini.

Vestale Meccanica

Questi particolari costrutti quando immobili sembrano delle particolari statue fatte in falsaroccia raffiguranti solitamente delle sinuose giumente dal vestiario esotico e spesso minimale, che lascia spesso poco spazio all'immaginazione. Le Vestali Meccaniche una volta attive solitamente forniscono una sorta d'intrattenimento per i loro padroni o funzionano da silenziose servitrici, ma possono anche esser utilizzate per combattere eventuali intrusi con una velocità letale. Tipiche del Regno dei Crystal Ponies ma create originariamente dai Minotauri, vengono spesso utilizzate dal Culto di Lord Smooze in ambienti dove la presenza di Guardie potrebbe risultare eccessivo. In alcuni casi vengono forgiate delle versioni Maschili a seconda dei gusti del committente, ma al giorno d'oggi sono in pochissimi nei Regni Equestri a sapere come costruire una Vestale Meccanica, mentre i Sabiti talvolta li vendono agli acquirenti più eccentrici senza fare troppe domande, in cambio della loro discrezione. Nell'Isola di Minos sono presenti versioni raffiguranti gli antichi eroi minotauri, spesso a guardia degli antiche città oramai in rovina.

For	15
Des	15
Cos	-
Ast	-
FdV	15
Sag	13
Man	14

PR	14
PM	21
Vel	9 mt
Iniz	+17
D	7
TpC	+4
Schivare	+8
Parata	+8
Lotta	+9/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Lama Crudele	+8	1d6+5	28%	Tagliente

Attacco Senz'Armi	+8	1d3+4	23%	Contundente
-------------------	----	-------	-----	-------------

Direttive:

Intrattenimento, Protezione

Talenti e Capacità:

Bloccare, Carica Feroce, Carica Furiosa, Combattimento Disarmato, Contrattacco, Costrutto, Dis-Ingaggiare, Falsaroccia, Frapporsi, Lottatrice, Mano Libera, Pestone (1d3+4), Reazione Rapida, Riserva Arcana, Slancio, Vista Arcana (12 mt)

Abilità:

Intrattenere (Danza Esotica) +13%, Muoversi Furtivamente +13%, Saltare +12%

Combattimento:

Le Vestali Meccaniche in genere si lanciano rapidamente in corpo a corpo brandendo abilmente le loro Lame Crudeli o a mani nude, se prive d'armi. Esse tendono ad attaccare senza sosta, tempestando di colpi i loro avversari e sfruttando i Critici in base alla situazione, scegliendo di volta in volta se considerare inferiore la RD o se provocare Sanguinamento, anche se tenteranno di aumentare il danno inflitto quando gravemente danneggiate. Se combattono in gruppo, quella più esterna o che affronta meno avversari tenderà sempre di aggirarli o di dis-ingaggiarsi dal combattimento per effettuare successivamente delle cariche contro elementi vulnerabili oppure attaccando sui fianchi eventuali avversari impegnativi

GRANCHIO GIGANTE

Non è dato sapere come, ma talvolta dei minuscoli crostacei vengono misteriosamente investiti da particolari energie magiche che li fanno crescere esponenzialmente. I Granchi Giganti sono talvolta presenti nelle storie d'avventura di giumente guerriere (o maghe) unicorno che li affrontano con indomito coraggio.

Categoria:

Crostaceo Arcano

Granchio Gigante (Grande)

For	22
Des	12
Cos	24
Ast	2
FdV	15
Sag	12
Man	15

PF	38
PM	23
Vel	6 mt
Iniz	+11
RDN	7
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+8
Lotta	+17/+6
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chela	+7	1d10+6	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Chele, Costituzione Mostruosa, Lento e Costante, Lottatore, Pelle Spessa, Resistenza al Danno Tagliente (2), Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana, Robusto II, Taglia Grande, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Chele:

Le grosse chele di un granchio gli permettono di parare gli attacchi come se impugnasse uno Scudo di Ferro della stessa Taglia della creatura, anche se la copertura ottenuta è del 70% solo verso gli attacchi frontali ma non da quelli ai fianchi o dal retro. Se le chele vengono "distrutte", al copertura che forniscono viene dimezzata, così come il danno inflitto. Se trattengono una vittima possono scegliere se infliggerle automaticamente i Danni che infliggerebbero con un normale attacco.

Abilità:

Cercare +5%, Osservare +5%, Nuotare +10%

Granchio Gigante (Enorme)

For	24
Des	12
Cos	28
Ast	2
FdV	18
Sag	12
Man	17

PF	60
PM	31
Vel	6 mt
Iniz	+11
RDN	9
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	+10
Lotta	+23/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chela	+9	2d6+8	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Chele, Costituzione Mostruosa, Lento e Costante, Lottatore II, Paura, Pelle Spessa, Resistenza al Danno Tagliente (3), Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana II, Robusto II, Taglia Enorme, Vulnerabilità all'Argento Lunare (4)

Abilità:

Cercare +5%, Osservare +5%, Nuotare +10%

Combattimento:

I Granchi Giganti solitamente assalgono le loro prede utilizzando le loro chele, ma se feriti gravemente tenteranno di fuggire.

GUARDIGOR

Queste creature sembrano dei coccodrilli dall'aspetto umanoide e dalla colorazione azzurrina mentre le scaglie più spesse tendono ad un verde scuro. Grossi e forti, i Guardigor sono considerati i servitori perfetti, in quanto sono soliti obbedire ciecamente ad altre creature senzienti che dimostrano di avere un notevole potere. Generalmente utilizzati come guardiani e combattenti dalle persone prive di scrupoli, i guardigor sono estremamente fedeli e continueranno a eseguire gli ordini ricevuti anche alla morte del loro padrone, fino a quando qualcuno non prenda il suo posto. I Guardigor sono asessuati, ma essi generano un piccolo uovo quando raggiungono la maturità in una decina di anni, mentre quelli più anziani ne producono due. Tale uovo rimane in una sorta di stasi fino alla morte del genitore, dopo la quale esso inizierà a maturare per far nascere un nuovo guardigor. Solitamente dopo un combattimento dove sono deceduti alcuni guardigor, gli altri si dedicano alla raccolta delle uova e le portano in un luogo particolare, solitamente un luogo dove esse vengono incubate fino al momento della schiusa, dove i nuovi guardigor emergeranno per iniziare ad apprendere dagli anziani.

Citazione da:

Rescue at Midnight Castle

Categoria:

Creatura Senziente

Sottotipo:

Rettile

Guardigor Carceriere (Competente)

I Guardigor Carcerieri in genere vengono utilizzati per fare la guardia ad eventuali prigionieri o ai magazzini. Non troppo forti, sono comunque addestrati alle tecniche base di combattimento.

For	13
Des	11
Cos	12
Ast	6
FdV	12
Sag	10
Man	12

PF	13
PM	13
Vel	7,5 mt
Iniz	+10
RD	2
TpC	+2
Schivare	+3
Parata	+3
Lotta	+7/+5
Shock Test	38%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mazza	+3	1d6+2	22%	Contundente

Talenti e Capacità:

Lento e Costante, Determinato, Pelle a Scaglie (+1/Perforante), Sangue Freddo, Trattenere il Respiro

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Nuotare +10%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +5%

Equipaggiamento:

Armatura Minimale in Cuoio, Mazza in Ferro. Talvolta uno di essi possiede un mazzo di chiavi.

Guardigor Combattente (Competente)

I Guardigor Combattenti sono solitamente gli individui più giovani o meno esperti. Al Pari degli opliti sono i Guardigor più comuni e sono comunque avversari impegnativi per gli avventurieri alle prime armi.

For	14
Des	12
Cos	13
Ast	6
FdV	12
Sag	10
Man	12

PF	14
PM	13
Vel	7,5 mt
Iniz	+11
RD	3
TpC	+3
Schivare	+3
Parata	+4
Lotta	+8/+6
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mazza	+4	1d6+3	22%	Contundente

Talenti e Capacità:

Colpo Poderoso, Lento e Costante, Determinato, Pelle a Scaglie (+1/Perforante), Sangue Freddo, Trattenere il Respiro

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Osservare +5%, Muoversi Furtivamente -2%, Nuotare +7%, Percepire Intenzioni +5%

Equipaggiamento:

Corpetto in Cuoio, Mazza in Ferro

Guardigor Oplita (Avanzato)

Questi Guardigor sono addestrati sia all'arte del combattimento che alla guerra. Essi ricevono un addestramento militare molto severo che sviluppa in loro una coordinazione con i loro simili pari a quella delle truppe esperte. Gli Opliti sono soliti avanzare in formazione o comunque sono addestrati a combattere formando linee di scudi in modo da sfruttarne la protezione. Alcuni di essi sono dotati di giavellotti, che usano senza remore, solitamente aggirando o fiancheggiando gli avversari, in modo da fornire un supporto agli altri guardigor e nel tempo stesso indebolire i loro nemici.

For	14
Des	13
Cos	14
Ast	6
FdV	13
Sag	11
Man	12

PF	19
PM	13
Vel	7,5 mt
Iniz	+14
RD	4
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+6
Lotta	+8/+6
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mezza Lancia	+7	1d6+3	25%	Perforante

Lancia	+7	1d10+3	23%	Perforante
--------	----	--------	-----	------------

Giavellotto	+8	1d6+4	24%	Perforante
-------------	----	-------	-----	------------

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Colpo Poderoso, Compagni d'Arme, Combattere in Formazione, Competenza nelle Armature Leggere, Contro Carica, Fratello di Scudo, Lento e Costante, Determinato, Impavido, Lancio Potente, Pelle a Scaglie (+2/Perforante), Reazione Rapida, Robusto, Slancio, Trattenere il Respiro

Abilità:

Ascoltare +7%, Cercare +7%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente -6%, Nuotare +4%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +8%

Equipaggiamento:

Armatura Mista in Cuoio (+1 RD Contundente), Elmo Medio in Metallo, Mezza Lancia, Scudo Medio in Ferro
Alcuni Guardigor possiedono 3 Giavellotti, che utilizzano prima di entrare in corpo a corpo.

Guardigor Reziario (Avanzato)

I Guardigor Reziari sono così chiamati per il loro ruolo nelle Reti da Combattimento. Solitamente essi forniscono supporto ad altri Guardigor.

For	14
Des	15
Cos	13
Ast	6
FdV	13
Sag	11
Man	12

PF	18
PM	13
Vel	7,5 mt
Iniz	+16
RD	3
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	+6
Lotta	+7/+8
Shock Test	44%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mazza	+6	1d6+3	25%	Perforante
Rete da Combattimento				
	+7	-	-	-
Giavellotto				
	+8	1d6+4	24%	Perforante

Talenti e Capacità:

Ambidestria, Attacco Furtivo, Colpo poderoso, Compagni d'Arme, Combattere in Formazione, Competenza nelle Armature Leggere, Determinato, Furtivo, Impavido, Lancio Potente, Lancio Preciso, Lento e Costante, Pelle a Scaglie (+2/Perforante), Reazione Rapida, Reziario, Robusto, Trattenere il Respiro

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +9%, Intimidire +8%, Muoversi Furtivamente +12%, Nascondersi +12%, Nuotare +10%, Osservare +13%, Percepire Intenzioni +8%, Scalare +10%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera (+1 RD Contundente), Elmo Medio in Metallo, Giavellotto da Caccia, Mazza, Rete da Combattimento

Guardigor Guardiano (Esperto)

Più grossi ed anziani, i Guardigor Guardiani indossano le armature migliori e armi più pregiate e solitamente sono avversari micidiali, soprattutto contro i combattenti meno esperti. Addestrati anch'essi al combattimento ed alla guerra, vengono spesso utilizzati come truppe élite o come guardie del corpo.

For	16
Des	13
Cos	16
Ast	6
FdV	14
Sag	11
Man	13

PF	25
PM	20
Vel	7,5 mt
Iniz	+14
RD	6
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	+10
Lotta	+10/+6
Shock Test	61%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Berdica	+10/+6	1d10+5	25%	Tagliente
Spadone				
	+10	2d6+5	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Ampio Fendente, Attacco Extra, Colpo Poderoso, Combattimento Bilanciato, Compagni d'Arme, Determinato, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Lento e Costante, Lottatore, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Pelle a Scaglie (+3/Perforante), Robusto II, Trattenere il Respiro

Abilità:

Ascoltare +8%, Autorità +10%, Cercare +7%, Intimidire +13%, Muoversi Furtivamente -6%, Nuotare +4%, Osservare +8%, Percepire Intenzioni +10%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Media (Metallo), Berdica Bilanciata o Spadone Bilanciato

Benché molti studiosi associno erroneamente l'aspetto delle idre alle lucertole, in realtà esse sono più simili a degli enormi serpenti, con un corpo centrale tozzo e fornito di due arti per muoversi, e da due a quattro colli dotati di una testa ciascuno. Le colorazioni spaziano da varie tonalità di marrone e verde scuro, all'ocra. Il corpo dell'idra è ricoperto da scaglie resistenti tranne lungo l'addome, ove è più morbida e viscida, anche se buona parte di esso tende ad esser occultata dal terreno su cui è solita strisciare. Il corpo di un'idra adulta raggiunge in genere i cinque metri in altezza, escludendo i colli, che tendono a sveltare fino a circa dieci metri, mentre in lunghezza raggiunge i quattordici metri abbondanti. L' idra nidifica esclusivamente in habitat malsani e palustri, come acquitrini o paludi con un clima temperato.

Apparizione:

S01 Ep15 - Feeling Pinkie Keen

Categoria:

Rettile

For	28
Des	12
Cos	35
Ast	5
FdV	18
Sag	8
Man	15

PF	70
PM	23
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
RDN	6
TpC	+6
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+24/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+10	1d10+9	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Costituzione Mostruosa, Divorare, Lottatore II, Pelle a Scaglie (+2/Contundente, Tagliente e Perforante), Portata Estesa (7,5 mt), Respirare Sott'acqua, Resistenza agli Effetti Mentali (+30%), Resistenza all'Acido (5), Respirare Sott'acqua, Rigenerazione (5), Riserva Arcana, Scaglie Spesse, Taglia Enorme, Terrore, Teste dell'Idra, Volontà di Ferro, Vulnerabilità all'Argento Lunare (4)

Testa Dominante:

Le quattro teste dell'idra sono spesso in perenne competizione per controllare il corpo e decidere la direzione da intraprendere o se attaccare o meno. All'inizio di ogni combattimento, dopo aver generato l'iniziativa, ogni testa dell'idra deve effettuare una Prova Contrapposta di Forza di Volontà contro le altre. Per semplificare il processo, si tirerà un d20 per ogni testa, a cui si sommerà la Forza di Volontà della Creatura. La testa che ottiene il risultato maggiore, verrà considerata dominante per il resto del combattimento e potrà far muovere il corpo durante il suo turno d'iniziativa.

Teste dell'Idra:

Ognuna delle quattro teste dell'idra è considerata come una creatura indipendente al fine dell'iniziativa, ed effettuerà un tiro separato. L'idra può muoversi solo durante l'iniziativa della Testa Dominante, mentre le altre possono solo attaccare o non far nulla. Ogni volta che la testa dominante decide di compiere una qualunque azione, le altre teste dovranno effettuare una prova di Saggezza per determinare se sono d'accordo o meno. In caso di fallimento, la testa si limiterà ad osservare lo svolgersi degli eventi, senza curarsi minimamente di eventuali nemici a patto che essi siano di Taglia Media o inferiore. Contro creature di Taglia Grande, ogni testa ottiene un bonus di +10% alla prova, mentre contro creature Enormi o più grandi, ogni testa seguirà senza discutere le decisioni della Testa Dominante. Se il corpo o una delle teste subisce un minimo di 10 danni in un round da una creatura, la testa più vicina reagirà come se avesse deciso di attaccarla, anche se essa è distante. Quando si genera un conflitto tra le teste, quella dominante deve spendere un round intero per decidere di proseguire con i suoi intenti, limitandosi a muoversi verso l'avversario designato o restando ferma dove si trova, in caso voglia continuare a combattere. Le Idre non schivano mai colpi diretti verso il loro corpo, in quanto sono fiduciose della loro rigenerazione. I colli e le teste, invece, hanno una rigenerazione di 1 e solitamente esse tentano di schivare gli attacchi diretto verso di essi. I danni da Fuoco inferti al collo ed alla testa di un'idra non possono essere rigenerati, mentre quelli inferti al corpo vengono rigenerati di 1 ogni ora. In base alla direzione delle teste, l'idra potrebbe rendere impossibile utilizzare il talento Colpire alle Spalle e/o Attacco Furtivo, a patto che percepisca l'aggressore o che possa vederlo.

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare, +6%, Osservare +11%

Combattimento:

Le Idre si limitano a cercare di mangiare qualunque creatura vivente capiti nei paraggi, anche se rinunceranno ad inseguirle se la cosa si protrae troppo a lungo.

KELPIE

I Kelpie sono creature sinuose che abitano nei grandi laghi, anche se sono tipiche delle Isole delle Nebbie. Un Kelpie possiede una colorazione tendente al blu anche se esistono esemplari variopinti e multicolore. La particolarità di tali creature consiste nel possedere una sorta di cantico in grado di ammaliare svariate creature che lo ascoltano, assoggettandoli al suo volere e facendogli compiere ciò che desidera. Solitamente le Kelpie sono pacifiche, quindi si limitano ad allontanare eventuali intrusi o a sfruttarli per ottenere qualcosa di utile da loro, senza comunque ferirli, ma se provocate, possono diventare estremamente aggressive. Le Kelpie in genere riescono ad apprendere una lingua, solitamente il Canterlottiano, anche se quelle originarie delle Isole delle Nebbie parlano un Braeleed arcaico.

Apparizione:

MLP IDW Comic Issue #23

Categoria:

Creatura Marina

Sottotipo:

Arcano

Kelpie

For	18
Des	14
Cos	16
Ast	12
FdV	15
Sag	11
Man	20

PF	16
PM	37
Vel	-
Iniz	+14
RDN	3
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+0
Lotta	+14/+7
Shock Test	49%

Talenti e Capacità:

Cantico Suadente, Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana III, Taglia Grande, Velocità di Nuoto (12 mt)

Cantico Suadente:

Spendendo 10 Punti Magia, una Kelpie può intonare un particolare cantico in grado di ammaliare le creature che l'ascoltano. Coloro che si trovano entro 12 metri dalla Kelpie devono effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà, ed in caso di fallimento, cesseranno di fare qualunque cosa per ascoltarla. Nel round successivo, se falliscono nuovamente la prova, diventano completamente ammalati dal cantico ed in genere ubbidiranno a comandi semplici e ragionevoli da parte della creatura. Il Cantico è considerato un Incantesimo Intensificato di Grado Avanzato, lanciato da un Incantatore di grado Avanzato. È un incantesimo d'influenza mentale. Fintanto che la Kelpie canta le creature assoggettate continueranno a seguire le sue direttive, anche se in genere ignoreranno eventuali alleati a meno che quest'ultimi non cerchino di farli ragionare, garantendo una nuova prova contrapposta di Forza di Volontà con un +2 se espongono argomenti ragionevoli a Seconda del Master. Una Kelpie può assoggettare una creatura di Taglia Grande, quattro di Taglia Media o dodici di taglia Piccola. La creatura di Taglia Grande vale come di Taglia Media, mentre quelle di Taglia Media valgono come due Piccole. Il Cantico non ha effetto su Animali o creature con un valore di Astuzia pari o inferiore a 4. Una Kelpie può sempre decidere di rilasciare una creatura assoggettata o di influenzarne un numero inferiore.

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +5%, Intrattenere (Canto) +12%, Osservare +11%, Nuotare +15%, Percepire Intenzioni +10%

Kelpie Matrona

For	24	PF	24
Des	14	PM	49
Cos	22	Vel	-
Ast	12	Iniz	+14
FdV	18	RDN	6
Sag	12	TpC	+3
Man	25	Schivare	+4
		Parata	+0
		Lotta	+22/+7
		Shock Test	69%

Talenti e Capacità:

Cantico Suadente, Lottatrice, Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana IV, Robusta, Taglia Enorme, Velocità di Nuoto (15 mt)

Cantico Suadente:

Una Matrona può fare in modo di rendere aggressive le creature assoggettate, sia tra loro che contro altre, spendendo un'azione e cambiando tonalità del canto (solitamente schiarendosi la voce). Essa inoltre può assoggettare fino a Due Creature di Taglia Grande, Otto di Taglia Media e ventiquattro di Taglia Piccola. Il cantico di una Matrona è considerato un Incantesimo Intensificato di Grado Avanzato, lanciato da un Incantatore di Grado Esperto. La portata è estesa a 18 metri.

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare, +8%, Intrattenere (Canto) +17%, Osservare +13%, Nuotare +17%, Percepire Intenzioni +13%

Combattimento:

Le Kelpie sono creature che preferiscono evitare il combattimento, solitamente sfruttando il loro cantico per allontanare eventuali aggressori o semplicemente inabissandosi in acqua. Le Matrone, invece, sono in grado di ritorcere eventuali aggressori gli uni contro gli altri, anche se in genere evitano che essi si feriscano gravemente o si uccidano, a meno che non particolarmente infuriate.

KRAKEN

I Kraken sono enormi creature simili a dei calamari giganti che sono soliti abitare nelle profondità oceaniche, ma che talvolta salgono verso la superficie per cacciare creature diverse. In genere assalgono le navi che percepiscono, scambiandole per grasse balene di cui solitamente si nutrono, anche se con il passare del tempo, comprendono che pur non essendo tali animali, le navi spesso contengono piccole e deliziose creature da divorare. I Kraken sono creature primordiali e spesso sono la causa dell'affondamento di varie navi o galeoni dediti all'esplorazione di terre lontane, mentre talvolta predano altre creature che vivono vicino alla superficie, come ad esempio i Mantahawk.

Categoria:

Creatura Marina

Sottotipo:

Epico

For	38
Des	12
Cos	40
Ast	4
FdV	20
Sag	5
Man	30

PF	126
PM	35
Vel	12 mt
Iniz	+10
RDN	9
TpC	+4
Schivare	-
Parata	-
Lotta	+33/+6
Shock Test	99%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Tentacolo	+8	1d6+8	25%	Contundente

Morso	-	2d6+15	30%	Tagliente
-------	---	--------	-----	-----------

Capacità e Talenti:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Creatura Marina, Divorare, Lottatore II, Robusto III, Stritolare (1d6+8), Taglia Mastodontica, Tentacoli, Terrore, Velocità di Nuoto (12 mt)

Tentacoli:

Un Kraken avvinghiato ad una nave solitamente sfrutta i suoi tentacoli per afferrare eventuali vittime e trascinarle verso le sue fauci o di stritolarle per il puro gusto di farlo. Solitamente un Kraken a circa dieci o dodici tentacoli, tra cui due o quattro particolarmente lunghi e dotati di uncini acuminati. I tentacoli normali hanno una portata di circa 9 metri dal livello dell'acqua, solitamente adoperati per trattenere la nave, mentre quelli uncinati han una portata di 18 metri. I tentacoli Uncinati infliggono 1d6+9 Danni Perforanti, anche quando stritolano eventuali avversari. I Tentacoli possiedono una RDN pari a 6 e circa 12 Punti Ferita, mentre quelli Uncinati han una RDN pari a 7 e 18 Punti Ferita. Quando un tentacolo è a circa 5 Punti Ferita solitamente lascia la presa o tenta di ritirarsi sott'acqua per un breve periodo di tempo, mentre il Kraken perde 5 Punti Ferita. Se un Tentacolo viene reciso o ridotto a 0 Punti Ferita, il Kraken perde la metà dei Punti Ferita totali del tentacolo. Un tentacolo che subisce un Critico sottrae sempre 2 Punti Ferita al Kraken, mentre gli effetti che infliggono danno nel tempo infliggono danni ad entrambi. I tentacoli possiedono la capacità Percezione Cieca (Calore) entro 3 metri ed han un valore di Schivata pari a +7, in quanto si muovono in continuazione. Il valore scende a +5 se stanno trattenendo qualcuno.

Abilità:

Nuotare +20%, Osservare +11%

Combattimento:

Le situazioni in cui appare un Kraken solitamente sono quando quest'ultimo avvinghia una nave. Egli in genere tenta di perforarne lo scafo con il suo morso, a meno che non sia più intento ad afferrare eventuali vittime presenti sulla nave. Per praticità è consigliabile effettuare prove d'iniziativa separate per il Kraken, i tentacoli normali e quelli uncinati. Ai fini del combattimento ogni tentacolo è considerato una singola creatura di taglia grande, mentre quelli uncinati sono considerati di Taglia Enorme. I Tentacoli hanno un bonus di lotta pari a +14, mentre quelli uncinati di +20. I Kraken in genere lasciano la presa se feriti gravemente o se perdono troppi tentacoli, a meno che non siano particolarmente infuriati e decisi a distruggere tutto.

MANTAHAWK

I Mantahawk sono gentili creature che si possono trovare al largo delle coste marittime. Il loro nome deriva dal fatto che essi assomigliano a delle Mante incrociate a delle Aquile dal piumaggio blu con sfumature bianche ed azzurrine.

I Mantahawk vivono per conto loro e solitamente vengono lasciate in pace, anche se i pescatori privi di scrupoli, talvolta le cacciano per le loro carni che per le loro piume.

Apparizione:

MLP IDW Comic Issue #14

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo:

Creatura Marina, Chimera

For	20
Des	16
Cos	24
Ast	5
FdV	16
Sag	8
Man	19

PF	30
PM	37
Vel	-
Iniz	+16
RDM	4
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+19/+8
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Beccata	+7	1d10+5	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Respirare sott'acqua, Riserva Arcana III, Robusto III, Taglia Enorme, Velocità di Nuoto (15 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Abilità:

Ascoltare +9%, Nuotare +15%, Osservare +20%

Combattimento:

I Mantahawk solitamente evitano il combattimento inabissandosi oppure tentano di rovesciare le imbarcazioni più piccole o tentano di distruggerle con il loro becco. Contro altre creature marine invece sono solite effettuare manovre per riposizionarsi e successivamente caricarle per poterle mordere con il loro becco affilato. Se gravemente ferite tenteranno comunque la fuga.

MANTICORA

Le Manticore sono grosse creature dall'aspetto simile a quello di leoni, anche se possiedono delle caratteristiche aggiuntive particolari. Una manticora possiede un paio di corni ricurvi, delle ali da pipistrello ed una lunga coda simile a quella degli scorpioni. La testa è strutturata in modo simile a quella del felino da cui trae origine, tuttavia è più grossa e leggermente deformata, oltre a presentare, talvolta delle escrescenze o placche ossee. Nonostante le ali, le manticore non possono volare.

Apparizione:

S01 Ep02 - Friendship is Magic (Part 2)

S06 Ep06 - No Second Prances

Categoria:

Chimera

Sottotipo:

Bestia

For	23
Des	12
Cos	20
Ast	2
FdV	15
Sag	6
Man	16

PF	32
PM	23
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDN	6
TpC	+7
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+18/+6
Shock Test	63%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+8	1d6+7	27%	Tagliente

Morso	+8	1d6+8	25%	Tagliente
-------	----	-------	-----	-----------

Coda	+8	1d6+6	30%	Perforante
------	----	-------	-----	------------

Talenti e Capacità Speciali:

Artigli Laceranti, Balzo, Coda da Scorpione Costituzione Mostruosa, Lottatore, Olfatto Acuto, Paura, Riserva Arcana, Robusto, Sbranare (1d6+6), Slancio, Taglia Grande, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Coda da Scorpione:

Una Manticora può decidere di utilizzare la sua coda da scorpione per attaccare le creature situate ai suoi fianchi. La coda è considerata avere la Regola Portata Estesa (3 mt) inoltre infligge sempre 1 Danno Diretto da Veleno Extra. Nel caso di Critico, i danni inflitti dalla coda diventano automaticamente Danni Diretti ed essa inoltre infligge 1d3 Danni Diretti da Veleno Extra, aumentando la tossicità della creatura colpita di 1d6+4.

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +9%, Osservare +10%, Saltare +13%

Combattimento:

Le Manticore solitamente balzano addosso alle loro prede per tentare di sbranarle, ma non esiteranno a tentare di infilzare gli avversari più problematici con la loro coda da scorpione

MELMA

Le melme si generano tramite magia arcana o per altri misteriosi motivi. Solitamente le melme infestano luoghi sotterranei umidi ed abbandonati, come ad esempio reti fognarie, antiche rovine e le gallerie del sottosuolo.

Categoria:

Melma

Sottotipo:

Acido

Inglobare:

Una Melma non ha alcuna portata d'attacco e deve per tale motivo entrare nella stessa casella di un avversario per poterlo influenzare. Una melma non subisce attacchi d'opportunità quando entra nello stesso spazio occupato da una creatura. Per ogni Round in cui la melma permane nella stessa area occupata da una creatura o un'oggetto, essa gli infligge il numero di danni indicati.

Melma Arcana

Le melme arcane presentano una particolare colorazione dalle sfumature blu e viola, spesso molto accese in alcuni punti. Sono principalmente attratte dalle energie arcane di cui si nutrono, lasciando intatto tutto il resto, anche se il loro nutrirsi può esser fastidioso per le creature viventi.

For	10
Des	13
Cos	-
Ast	-
FdV	15
Sag	2
Man	16

PF	17
PM	23
Vel	3 mt
Iniz	+13
RDM	Speciale
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	-
Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Inglobare, Melma, Resistenza Elementale (10), Resistenza alla Magia (10), Riserva Arcana, Vista Arcana (12 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (5)

Inglobare:

Una Melma Arcana in contatto con una creatura ne sottrae immediatamente 1d6+2 Punti Magia, infliggendo 1 Danno Diretto da Acido, non letale. Inoltre essa deve superare una prova Contrapposta di Mana ad ogni Round ed in caso di successo, sottrae immediatamente altri 1d6+2 Punti Magia ed infligge 1 Danno Diretto da Acido non Letale. Per ogni 10 Punti Magia Sottratti, essa si cura immediatamente di 1 Punto Ferita. Una Melma Arcana può divorare un oggetto incantato in 1d3 giorni, privandolo di ogni proprietà, mentre impiega circa 1d3+7 Giorni per divorare un Oggetto Magico. Una Melma Arcana consuma un Cristallo Arcano inferiore in 1d3 ore, + 1d3 ore per ogni grado di durezza maggiore. Una Melma Arcana che divora molti cristalli arcani, oggetti incantati o magici può aumentare di dimensioni esponenzialmente, incrementando la sua taglia di una categoria ed ottenendo ogni volta 10 Punti Ferita Extra ed infliggendo +2 danni diretti non letali aggiuntivi e sottraendo +4 Punti Magia per round. Una Melma Arcana che eccede oltre la Taglia Colossale, esplode causando una deflagrazione arcana che infligge 4d10+10 Danni Arcani in un raggio di 2d6x9 metri e generando 1d3 nuove Melme Arcane. La Deflagrazione è abbastanza potente da distruggere piccole strutture e scaraventare a terra creature di taglia media o inferiore, se coinvolte nel raggio dell'esplosione. I Danni Arcani sono ridotti a 2d6+4 oltre la metà del raggio dell'esplosione.

Abilità:

Muoversi Furtivamente +20%, Nascondersi +5%

Melma Carnivora

Le melme carnivore presentano una malsana colorazione che varia dal rosa carne al rossiccio scuro, anche se solitamente assumono una colorazione rossastra quando consumano carni. Estremamente pericolose ed aggressive, queste melme lasciano ben pochi resti dei loro precedenti pasti.

For	10	PF	20
Des	14	PM	22
Cos	-	Vel	4,5 mt
Ast	-	Iniz	+16
FdV	15	RDN	Speciale
Sag	2	TpC	+7
Man	15	Schivare	+5
		Parata	-
		Lotta	-
		Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Inglobare, Melma, Percezione Cieca (Calore), Percezione Cieca (Sangue), Reazione Rapida, Resistenza al Danno Tagliente (2), Resistenza al Danno Perforante (2), Riserva Arcana, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1), Vulnerabilità al Freddo (5)

Inglobare:

Una Melma Carnivora in contatto con una creatura infligge immediatamente 1d6+2 Danni da Acido, la cui metà sono sempre Diretti. Ogni 10 Danni Diretti Inflitti, la creatura ne subisce 1 da fonte Necrotica. Inoltre, ogni 10 Danni diretti inflitti, la melma si cura di 2 Punti ferita. Una creatura che muore per i danni diretti e/o necrotici, viene consumata dalla melma, lasciando poche frattaglie ed un eventuale equipaggiamento rovinato. Una Melma carnivora che consuma molte prede in poco tempo può aumentare di Taglia, ottenendo 10 Punti Ferita extra ogni volta, tuttavia in caso non consumasse regolarmente della materia organica vivente, deperirebbe ritornando alle sue dimensioni normali e perdendo i Punti Ferita Extra ottenuti.

Abilità:

Muoversi Furtivamente +20%, Nascondersi +20%

Melma Verde

Considerate le più innocue, le Melme verdi si nutrono di oggetti artificiali non organici, anche se talvolta consumano oggetti in legno per puro sfizio. Le melme verdi sono piuttosto fastidiose per gli avventurieri in quanto possono consumare il loro equipaggiamento, lasciandoli esposti ad eventuali rischi.

For	10
Des	10
Cos	-
Ast	-
FdV	15
Sag	2
Man	15

PF	14
PM	22
Vel	3 mt
Iniz	+10
RDN	Speciale
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	-
Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Inglobare, Melma, Percezione Cieca (Olfatto), Riserva Arcana, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Inglobare:

Una Melma Verde sottrae 1d3+1 Punti Resistenza per Round agli oggetti o creature rianimate con cui rimane in contatto. Le melme verdi non sottraggono alcun punto resistenza ai Non Morti o agli oggetti e creature fatte in pietra, ossa, Argento Lunare e Acciaio Solare. Se consuma del Metallo Stellare cresce immediatamente e permanentemente di taglia, ottenendo 15 Punti Ferita Aggiuntivi ed una Resistenza alla Magia pari a 15. Per il resto una Melma Verde cresce di dimensioni consumando molta materia inorganica, a discrezione del Master, aumentando di taglia ed ottenendo ogni volta 10 Punti Ferita Extra. Se non consuma abbastanza materia, deperisce, rimpicciolendo fino alle dimensioni originali e perdendo i punti ferita ottenuti.

Combattimento:

Le Melme si limitano a puntare ciò di cui si nutrono per tentare in ogni modo di consumarlo. Le Melme Arcane e Carnivore sono anche solite celarsi in attesa del passaggio di eventuali creature oppure di strisciare lungo delle pareti per poi piombare addosso alle loro vittime sventurate.

Smooze

Il vero Smooze, a differenza di quanti possano credere non è altro che una bizzarra Melma Verde.

Benché esso risieda solamente nello Strato Arcano, è difficile che egli si allontani da tale luogo volontariamente, sia perché non ha una vera concezione di sé o di ciò che lo circonda, sia perché non è particolarmente interessato a farlo. Definirlo buono o cattivo non avrebbe alcun senso, nonostante alcuni suoi comportamenti possano farlo risultare spaventoso o intimidatorio, Smooze è in realtà una creatura relativamente pacifica. Egli ha un debole per i cristalli o gli oggetti artigianali fatti in metalli o pietre preziose, che tende ad inglobare per poi digerirli lentamente, aumentando pian piano nelle dimensioni, in quanto egli trae energia in questo modo. Tuttavia, una volta digeriti, egli ritornerà delle dimensioni normali. Il fatto che il suo nome venga impropriamente utilizzato dall'omonimo culto è probabilmente dovuto ad una mal traduzione di alcuni testi antichi relativi alla misteriosa entità Shum'uuze.

Apparizione:

S05 Ep07 - Make New Friends but Keep Discord

Categoria:

Melma

Sottotipo:

Acido, Arcano, Epico, Onirico

For	-	PF	?
Des	4	PM	50
Cos	-	Vel	6 m
Ast	3	Iniz	+4
FdV	30	RDM	6
Sag	3	TpC	+4
Man	30	Schivare	+4
		Parata	-
		Lotta	-
		Shock Test	-

Talenti e Capacità Speciali:

Crescita, Immunità all'Acido, Inglobare, Lento e Costante, Melma, Non Puoi Fermare lo Smooze, Resistenza all'Elettricità (10), Resistenza alla Magia (10/+20%), Vista Arcana (15 mt)

Inglobare:

Smooze ottiene gli stessi effetti di una Melma Arcana ed una Verde, con l'unica differenza che non esplode se raggiunge le dimensioni Colossali.

Non puoi Fermare lo Smooze:

In quanto nessuno può fermarlo, lo Smooze ha virtualmente un numero infinito di punti Ferita e non può esser distrutto. Può comunque esser intrappolato, scacciato o quant'altro.

Abilità:

Muoversi Furtivamente +20%

Combattimento:

Smooze si limita a inglobare ciò che attira la sua attenzione. Per il resto è una creatura pacifica.

Mimic

I Mimic sono bizzarre creature in grado di assumere l'aspetto di oggetti inanimati, nonostante essi stessi siano creature viventi. Essi solitamente assumono l'aspetto di oggetti che potrebbero interessare una creatura, come ad esempio casse del tesoro, barili, pianoforti o armature poste su un supporto. I Mimic sono predatori estremamente pazienti e attendono semplicemente che qualcuno tenti di interagire con loro per tentare di mangiarselo. Essendo creature che si basano su oggetti artificiali, non se ne trovano in natura se non in luoghi abbandonati o tra delle rovine, ove solitamente cercano di confondersi con l'oggettistica locale, talvolta assumendo forme inusuali, come ad esempio un vestito da ballo o un antico arazzo. Secondo alcune leggende, talvolta esistono Mimic talmente grandi da assumere l'aspetto di una capanna o di una casa a due piani. Solitamente ciò avviene quando un Mimic vive abbastanza a lungo all'interno di tale dimora da impararne ogni dettaglio e riesce a mangiare abbastanza creature da crescere a dismisura.

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo:

Metamorfico

For	18
Des	16
Cos	17
Ast	7
FdV	16
Sag	13
Man	17

PF	18
PM	30
Vel	1,5 mt
Iniz	+18
RD	6
TpC	+6
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+13/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+8	1d10+5	28%	Perforante
Artiglio x2	+8/+8	1d6+5	24%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Divorare, Creatura Onirica (30%), Lottatore III, Percezione Cieca (Olfatto), Reazione Rapida, Riserva Arcana II, Trasmutazione, Velocità di Scalata (3 mt), Zampe Aderenti

Trasmutazione:

Un Mimica può copiare le sembianze di un oggetto inanimato di Taglia Media o Grande. L'oggetto deve comunque esser chiuso ed occupare una certa massa, come ad esempio un baule, un pianoforte o un comò. Non può copiare oggetti ingombranti ma palesemente cavi, come ad esempio una gabbia. La Trasmutazione costa 10 punti Magia e necessita di 1d3+3 round per esser portata a termine o 1d6+4 se l'oggetto è di Taglia Grande. Una volta trasmutato, non è possibile identificare l'oggetto come un Mimica, anche se esso emana un'aura arcana, percepibile sia tramite Vista Arcana che Individuare l'Arcano.

Combattimento:

I Mimic solitamente assumono le sembianze di oggetti tipicamente utilizzati da altre creature, come ad esempio le casse del tesoro. Quando una creatura tenta d'interagire con loro, essi tentano subito di ghermirla e di trascinarla verso le loro fauci.

MIRROR CLONE

I Mirror Clones sono le esatte copie di creature che entrano in contatto o si immergono in una Mirror Pond. La loro somiglianza è tale che è difficile riuscire a distinguerli dall'originale, anche se in genere tendono ad avere un comportamento eccessivo o esageratamente infantile. Man mano che il tempo passa, tuttavia, essi diventano sempre più simili all'originale sia nei modi di fare, che nel comportamento e parlantina.

Apparizione:

S03 Ep03 - Too Many Pinkie Pies

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Onirico

Le Statistiche dei Mirror Clones sono particolari: essi si basano quasi interamente sul Valore di Mana della Creatura Copiata. Innanzi tutto, ogni loro statistica fisica e la Forza di Volontà è pari al punteggio di Mana della Creatura Imitata, mentre le caratteristiche di Astuzia e Saggezza sono sempre pari a 10. I Mirror Clones che possiedono un valore di Mana Inferiore a 13, ottengono un bonus alle loro statistiche influenzate da esso in modo da raggiungerlo.

Esempio:

Un Mirror Clone generato da una creatura con un valore di Mana di 10, otterrà un +3 alla caratteristica, aumentandola a 13 ed aumentando così anche il valore della Caratteristica di Forza, Destrezza, Costituzione e Forza di Volontà.

Se invece possiedono un Valore di Mana tra 14 e 17 ottengono invece un +1.

I Mirror Clones possiedono una Riduzione del Danno da Magia pari al loro Bonus ottenuto dal loro valore di Forza di Volontà ed i loro bonus al Tiro per Colpire, Parare e Schivare, sono pari alla metà del loro valore di Mana. I Mirror Clones non hanno Punti Ferita ma solo Punti Magia, calcolati normalmente anche se ottengono gratuitamente il talento Riserva Arcana. I Mirror Clones di Creature dotate della Capacità di Lanciare incantesimi, ottengono anche il primo potenziamento.

I Cloni sono competenti nelle stesse cose in cui la creatura originale è competente ed ottengono immediatamente l'accesso ad un talento scelto casualmente dal Master, anche se non se soddisfano i requisiti, oltre che ad ottenere immediatamente il Talento Combattimento Disarmato. Essi inoltre guadagnano la capacità Resistenza alla Magia (1/+5%).

Per ogni ora che passa, essi ottengono un altro talento della Creatura Originale. I Mirror Clones iniziano con 5 Gradi in una delle abilità con maggior gradi della creatura originale, e ne ottengono altri 5 per ogni ora passata, allo stesso modo dei talenti. Gli attacchi senz'armi dei Mirror Clones sono sempre considerati provenire da Fonte Arcana.

I Mirror Clones ottengono le seguenti immunità:

Annegamento, Danno Necrotico, Dolore, Incantesimi o Effetti di Influenza Mentale, Malattie, Paura, Sanguinamento, Shock Test, Soffocamento, Terrore, Test di Morale e Veleni.

Un Mirror Clone, quando ridotto a 0 Punti Magia, non sparisce ma si tramuta in una sorta di sfera energetica che ritorna immediatamente alla Mirror Pond da cui proviene. Esistono alcuni incantesimi che possono influenzare direttamente un Mirror Clone o ottenere effetti particolari su di esso, ma ciò è lasciato alla fantasia dei Giocatori e del Master.

Mostro Palustre

I Mostri Palustri sono bizzarre creature che si annidano in luoghi umidi e poco illuminati, che siano acquitrini, laghi nebbiosi o paludi mefitiche. I Mostri Palustri non hanno una vera forma definita, anche se spesso assomigliano ad un incrocio tra un enorme orso ed un pesce, il loro aspetto può variare da regione a regione. I Mostri palustri sono estremamente territoriali e divorano ogni cosa che riescono ad acciuffare, ma non si spostano mai troppo al di fuori dei loro territori a meno che non vengano scacciati da altre creature più grandi o loro simili più giovani e forti.

Apparizione:

S05 Ep21 - Scare Master

Categoria:

Chimera

For	20
Des	14
Cos	20
Ast	4
FdV	14
Sag	6
Man	14

PF	35
PM	26
Vel	7,5 mt
Iniz	+14
RDN	4
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+16/+7
Shock Test	63%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d6+6	30%	Tagliente

Artiglio x2	+8	1d3+5	25%	Tagliente
--------------------	-----------	--------------	------------	------------------

Talenti:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Lottatore, Paura, Pelle a Scaglie (+2 / Perforante) Resistenza al Fuoco (1), Resistere allo Shock, Respirare Sott'acqua, Rigenerazione (3), Riserva Arcana II, Robusto, Taglia Grande, Velocità di Nuoto (6 mt)

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Nuotare +15%, Osservare +8%

Combattimento:

Queste creature non sono molto furbe e solitamente appena vedono qualcosa che sembra commestibile, tenteranno in ogni modo di ghermirla e trascinarla sott'acqua. In alcuni casi invece, si limiteranno ad emergere improvvisamente dall'acqua e attaccare la creatura più vicina, con i propri artigli. Solitamente non mordono mai i loro avversari tranne quelli che riescono ad afferrare, ma in genere lo fanno come ultima risorsa. I Mostri Palustri più anziani, invece sono soliti afferrare le loro vittime e ributtarsi in acqua per sbrantarle, ma anche per mettersi al riparo da eventuali reazioni di eventuali altre creature nelle vicinanze. Grazie alla loro resistenza al fuoco, essi non hanno problemi ad affrontare coloro che infliggono danni da fuoco, ne sembrano badare a coloro che brandiscono torce per tentare di spaventarli, arrivano addirittura a prenderli a zampate per farli smettere, se irritati.

MUMMIA

Quando i Sabiti giunsero in questo mondo attraverso alcuni portali, le civiltà presenti erano perlopiù primitive e poco avanzate. Le razze equestri erano in una sorta di perenne lotta tra di loro mentre i minotauri iniziavano ad esplorare ciò che si trovava oltre le loro isole. Coloro che ancora erano legati alle vecchie tradizioni erano comunque dei tiranni crudeli intenti a soggiogare ed a schiavizzare le razze autoctone per ricreare un impero forte e totalitario, ma il risentimento che aveva portato alla successiva insurrezione che aveva fatto collassare i portali, condannando il resto della razza a perire assieme al loro mondo morente non sembrava tollerarlo. Alcuni Sabiti addirittura iniziarono a studiare un modo per poter prolungare la loro vita ben oltre il naturale arco che spetta ad ogni essere vivente, iniziando a tessere i rudimenti di quella che sarebbe poi diventata una sorta di ossessione per la morte. Alcuni tra i Sabiti più portati iniziarono a effettuare lunghe ricerche ed a compiere esperimenti sugli schiavi catturati, teorizzando un incantesimo che avrebbe potuto sospendere nel tempo il corpo di un essere vivente, per poi esser risvegliato anche molti secoli dopo, come se fossero passati invece pochi minuti. Sfortunatamente tale processo fu spesso ostacolato da misteriosi "incidenti" ma anche dall'ossessione sviluppata da tali incantatori, che iniziarono a fondare una sorta di credo religioso segreto. Ciò ovviamente non restò segreto molto a lungo, in quanto essi iniziarono a suggerire la costruzione di enormi edifici piramidali che potessero immagazzinare un notevole potere arcano, assorbendo l'energia generata dal sole in particolari periodi dell'anno ed immagazzinandolo al loro interno. Con il passare inesorabile del tempo, tuttavia, gli studiosi si vedevano invecchiare, mentre la costruzione di tali edifici procedeva a rilento, quindi furono costretti a semplificare molti passaggi del rituale originale, arrivando a creare la pratica della mummificazione, ovvero una sorta di rituale necromantico che avrebbe concesso una sorta di vita dopo la morte. I Sacerdoti tuttavia si erano creati molti nemici tra altri sabiti facoltosi, che decisero di sbarazzarsi una volta per tutte di tali sacerdoti, condannandoli a subire la stessa pratica che li avrebbe concesso una parvenza di vita dopo la morte, ma che li avrebbe anche costretti a restare all'interno degli edifici da loro stessi costruiti, in quanto l'incantesimo utilizzato traeva potere dal flusso arcano solare, ma durante la notte esso si sarebbe infranto condannandoli all'oblio. In tale modo questi edifici piramidali divennero delle fredde e buie tombe che mantenevano dormienti gli antichi sacerdoti ed i loro servitori, permettendo al resto dei sabiti di prosperare e di tessere le loro trame in ogni dove. Al giorno d'oggi capita che alcune spedizioni riescano a raggiungere uno di questi giganteschi edifici e accedano al suo interno, attivandone i meccanismi. I Sabiti piazzarono molte trappole ingegnose e crudeli per rallentare tali figure, tuttavia misero anche dei passaggi segreti o simili aiuti celati, per spronare i sopravvissuti a scendere in profondità solo per risvegliare i furiosi residenti. Attualmente i Sabiti danno poca importanza a cosa accade nelle piramidi, ma talvolta alcuni di essi decidono di tentare di recuperare alcuni testi antichi o oggetti di potere sepolti da secoli, mandando sciocchi avventurieri a rischiare la vita per recuperarli.

Categoria:

Nonmorto

Sottotipo:

Creatura Maledetta

Maledizione della Notte:

L'incantesimo che permette alle mummie di rianimarsi funziona solamente durante il giorno, infrangendosi lentamente nel periodo notturno. Una mummia che fuoriesce da una piramide, perde 3 Punti Magia ogni ora trascorsa, senza poterli recuperare in alcun modo, ed una volta azzerati essa crolla tornando ad essere un semplice corpo mummificato. Durante il giorno essa non perde alcun Punto Magia e può agire normalmente. Le mummie che rimangono all'interno di una piramide, recuperano 1 Punto Magia ogni 10 anni se la piramide rimane inerme, mentre ne recuperano 1 all'ora nel caso sia stato attivato il nucleo sotterraneo. Quando una mummia viene distrutta all'interno di una piramide, vi è una probabilità del 10% per ogni ora trascorsa, che essa venga rianimata nuovamente con metà dei suoi Punti Resistenza ma per recuperare i restanti deve esser sistemata dai servitori. Ciò avviene solamente se la piramide viene attivata.

Risvegliato:

I Guardiani e Sacerdoti Mummificati hanno accesso alle loro antiche memorie e sono in grado di ragionare normalmente che di comunicare con altri esseri viventi. I Guardiani parlano solamente Shaebii mentre alcuni sacerdoti, conoscono anche un rudimentale Alto Canterlottiano, ma in genere non lo utilizzano mai a meno che non abbiano a che fare con le razze equestri. I Guardiani hanno accesso ad una parte della loro vecchia conoscenza, solitamente legata a quella sul combattimento, mentre le memorie di chi fossero in vita sono sbiadite nel tempo.

Senza Intelletto:

I Servitori e Combattenti Mummificati sono semplicemente rianimati dalle energie necromantiche ed eseguono semplici incarichi, solitamente sorvegliare i luoghi di riposo dei loro signori, ma non sono in grado di elaborare strategie particolari.

Servitore Mummificato (Grado Competente)

I servitori mummificati sono coloro che un tempo servivano fedelmente i Sacerdoti Sabiti che si dedicavano allo studio delle magie di sospensione. Molti di essi erano semplici schiavi, sia zebre che sabiti dorati e si occupavano delle mansioni basilari.

For	12
Des	8
Cos	-
Ast	-
FdV	14
Sag	8
Man	14

PR	5
PM	21
Vel	6 mt
Iniz	+7
D	4
TpC	+1
Schivare	+3
Parata	+1
Lotta	+7/+4
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Attacco Senz'Armi	+2	1d3+1	20%	Contundente
Pugnale Cerimoniale	+3	1d3+2	27%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Condivisione del Mana, Inquietudine, Lento e Costante, Lottatore, Maledizione della Notte, Nonmorto, Resistenza al Danno Perforante e Tagliente (1), Riserva Arcana, Senza Intelletto, Scurovisione (18 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +5%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Ninnoli, Pugnale Cerimoniale (Acciaio, Affilato, Bilanciato)

Combattimento:

I Servitori mummificati non sono dei veri combattenti e si limitano ad assalire gli intrusi in massa, utilizzando i loro pugnali o concedendo i propri Punti Magia ai sacerdoti. In caso di Critico rinunciano al Danno Extra per infliggere Sanguinamento.

Combattente Mummificato (Grado Competente)

In vita questi combattenti erano una piccola forza militare messa a disposizione dei Sacerdoti. Molti di essi erano schiavi che ricevevano un addestramento militare, ma solitamente il loro capo era sempre un Sabita.

For	13
Des	13
Cos	-
Ast	-
FdV	14
Sag	8
Man	12

PF	7
PM	19
Vel	6 mt
Iniz	+12
RD	6
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	+5(+8)
Lotta	+8/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Khopesh	+6	1d6+3	24%	Tagliente
Mezza Lancia	+6	1d6+3	23%	Perforante
Arco Corto	+6	1d6+4	23%	Perforante

Talenti e Capacità:

Fratello di Scudo, Inquietudine, Lento e Costante, Lottatore, Maledizione della Notte, Nonmorto, Resistenza al Danno Perforante e Tagliente (1), Riserva Arcana, Senza Intelletto, Scurovisione (18 mt), Tirare nella Mischia, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +5%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera (Bronzo). Sono equipaggiati o con un Khopesh o una Mezza Lancia, entrambi in Acciaio. Alcuni impugnano uno Scudo Medio (Bronzo) mentre altri sono armati di Archi Corti o Archi Corti Compositi.

Combattimento:

Solitamente i Combattenti Mummificati combattono in una sorta di formazione per beneficiare degli scudi se ne possiedono. I Combattenti armati di Arco Corto si limitano a tirare contro i loro avversari, che siano in corpo a corpo o meno con i loro alleati.

Guardiano Mummificato (Grado Avanzato)

Questi Guardiani erano guerrieri addestrati a proteggere personalmente i Sacerdoti ed i Servitori all'interno dei loro luoghi di Culto. A differenza dei normali Sabiti Guardiani, essi combattono con una coppia di Khopesh affilati, tempestando di colpi i loro avversari.

For	16
Des	14
Cos	-
Ast	8
FdV	15
Sag	12
Man	14

PF	15
PM	26
Vel	9 mt
Iniz	+16
RD	10
TpC	+5
Schivare	+8
Parata	+8
Lotta	+11/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Khopesh	+10	1d6+6	30%	Tagliente

Due Attacchi	+10/+6	1d6+6	30%	Tagliente
--------------	--------	-------	-----	-----------

Tre Attacchi	+8/+2/+6	1d6+6	30%	Tagliente
--------------	----------	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Ambidestria, Attacco Extra, Compagni d'Arme, Contrattacco, Contro Carica, Difendere con Due Armi, Fin dalla tenera Età (Combattimento), Grido di Battaglia, Incantesimo Condiviso, Inquietudine, Lottatore II, Nonmorto, Posizione Difensiva, Reazione Rapida, Resistenza al Danno Perforante e Tagliente (1), Riserva Arcana II, Risvegliato, Scurovisione (18 mt), Slancio, Sinergia in Combattimento, Tutt'Uno con la Corazza II, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +5%, Scalare +5%

Equipaggiamento:

Armatura Minimale Pesante (Acciaio Solare), Due Khopesh (Acciaio, Affilato)

Combattimento:

I Guardiani Mummificati sfruttano i talenti di Sinergia in Combattimento che Grido di Battaglia quando effettuano molti attacchi, per aumentare le loro possibilità di colpire i loro avversari. In genere cercano sempre di combattere in due contro un avversario, in modo da tempestarlo di attacchi in modo da aumentare la probabilità di colpirlo e di ottenere un critico. Nel caso debbano difendere un Sacerdote, utilizzeranno la posizione difensiva e la capacità di Contrattacco.

Sacerdote Mummificato (Grado Esperto)

I Sacerdoti vennero mummificati e successivamente confinati nelle stesse piramidi che fecero costruire e che dovevano essere il loro motivo d'orgoglio, ma divennero invece le loro tombe per l'eternità. Essi mantengono un notevole potere arcano oltre ad aver sviluppato la capacità di fare avvizzire le carni degli esseri viventi che toccano con le loro dita scheletriche, ma è l'odio ed il risentimento per il tradimento che subirono millenni or sono a guidare le loro azioni, anche se molti sono resi folli dal logorarsi delle loro menti.

For	14
Des	14
Cos	-
Ast	12
FdV	20
Sag	13
Man	22

PR	25
PM	68(78)
Vel	9 mt
Iniz	+14
D	10
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	+6
Lotta	+9/+6/+11
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Attacco Senz'Armi	+9	1d3+3	28%	Contundente

Magia	+10	?	?	Variabile
-------	-----	---	---	-----------

Talenti e Capacità:

Adepto Oscuro, Affinità con la Magia II, Antico Sacerdote, Combattimento Disarmato, Condivisione del Mana, Incantatore Corazzato IV, Incantatore Spaventoso, Incantesimo Condiviso, Lottatore II, Magus, Mira Arcana IV, Nonmorto, Paura, Protezione Mobile, Resistenza al Danno Elementale (4), Resistenza al Danno Fisico (1), Resistenza alla Magia (2/+10%), Riserva Arcana V, Risvegliato, Scurovisione (18 mt), Tocco Avvizzente, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Magus:

Un Sacerdote Mummificato può aver imparato qualunque incantesimo, a prescindere dalla tipologia di magia che sia Arcana, Naturale o Stregoneria, tuttavia non può aver appreso la stessa versione d'incantesimo presente in due varianti diverse, dovendone dunque scegliere uno.

Tocco Avvizzente:

Spendendo 10 Punti Magia all'inizio di un round di combattimento, un Sacerdote Mummificato può far affluire delle energie necrotiche alle sue mani, ed infliggendo Danno Necrotico con i suoi Attacchi Senz'armi. Se ottiene un Critico il danno diventa Danno Diretto. L'energia necrotica permane per solo 1 Round dopodiché infliggerà danni normali.

Se ingaggiato in una Lotta può utilizzare questa capacità per infliggere direttamente i danni alla sua vittima, fintanto che riesce a trattenerla con successo.

Abilità:

Ascoltare +17%, Autorità +25%, Biblioteconomia +25%, Cercare +5%, Concentrazione +30%, Conoscenze (Arcane) +30%, Conoscenze (Astrologia) +25%, Conoscenze (Occultismo) +30%, Intimidire +20%, Muoversi Furtivamente +11%, Nascondersi +11%, Osservare +17%, Percepire Intenzioni +20%

Equipaggiamento:

Armatura Minimale Pesante (Acciaio Solare), Cristallo Arcano (x2), Cristallo Arcano Superiore, Scettro Antico (Acciaio Solare con incastonata una Blood Stone che concede +10 PM)

Incantesimi Tipici: (VA 20)

Grado Competente:

Barriera Elementale (8), Incanto Minore (8), Rapidità (8), Scottatura (3), Scudo Arcano (8), Spinta Arcana (9)

Grado Avanzato:

Banchetto dei Corvi (28), Evoca uno sciame di Scarabei Neri, Barriera Incantata (13), Dissolvi Magia (Variabile +5), Lama Infuocata (8), Muro di Fiamme (23), Respiro Infuocato (13), Riparazione Temporanea (8), Risucchio di Mana (8)

Grado Esperto:

Eradicare (38), Palla di Fuoco (13), Silenzio (28), Tradimento Bruciante (33)

Combattimento:

I Sacerdoti Mummificati solitamente sono circondati dai loro servitori e si tengono lontani dal combattimento in modo da poter sfruttare i loro incantesimi a piacimento. Se ingaggiati in corpo a corpo, non esitano a sfruttare la loro capacità di Tocco Avvizzente, soprattutto se affiancati da dei Guardiani mummificati, in modo da aumentare le loro probabilità di successo.

MURENA DI CAVERNA

A differenza delle Murene marine, le Murene delle Grotte oltre alle dimensioni, posseggono una colorazione sgargiante, in genere di un rosso acceso con delle macchie rosa ai lati del collo e della testa. Posseggono denti molto più affilati, in quanto si possono tranquillamente cibare delle creature che si avvicinano troppo all'entrata delle spelonche in cui vivono. Generalmente aggressive se ci si avvicina troppo ai loro nidi, se percepiscono intrusi nei dintorni, grazie anche ad un notevole olfatto, rimangono nascoste fino al momento in cui balzano fuori per ghermire i malcapitati con le loro fauci e mangiarli in un sol boccone. Tendono comunque a vivere vicino ad altri esemplari della loro specie. La testa di una Murena delle Grotte raggiunge circa i due metri d'altezza, mentre in lunghezza superano i quindici metri.

Apparizione:

S02 Ep07 - May the Best Pet Win

Categoria:

Bestia

For	40	PF	120	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	31	Morso	+10	2d10+15	30%	Tagliente
Cos	40	Vel	-					
Ast	2	Iniz	+11					
FdV	16	RDN	8					
Sag	8	TpC	+5					
Man	18	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+35/+6					
		Shock Test	80%					

Talenti e Capacità Speciali:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Divorare, Lottatore II, Olfatto Acuto, Portata Estesa (9 mt), Riserva Arcana II, Taglia Mastodontica, Terrore

Abilità:

Ascoltare +10%, Osservare +10%

Combattimento:

Le Murene di Caverna rimangono celate nelle loro gallerie fino a che qualche creatura si avvicina abbastanza, per poi sbucare improvvisamente e tentare di divorarla.

NAGA

I Naga sono creature simili a dei grossi serpenti, tuttavia, nonostante le notevoli dimensioni la principale caratteristica che salta all'occhio è che essi posseggono oltre ad una fisionomia serpentina, anche un torace munito di braccia e mani, come le più comuni razze senzienti. Riguardo le dimensioni, in altezza raggiungono massimo il metro e novanta, tuttavia la loro vera lunghezza, ovvero dalla testa alla punta della coda, in genere si aggira intorno ai tre metri e mezzo, se non di più. Benché secondo alcuni essi siano una sorta di discendenti dei Serpenti Marini, essi hanno ben poco in comune, oltre all'aspetto serpentino. I Naga vivono principalmente in zone calde, quindi è facile trovarli nel Profondo Sud, dove spesso vengono allevati dai Sabiti come guardie personali o cacciatori. I Naga non parlano alcun linguaggio noto, ma possono imparare a capire semplici ordini o frasi. Essi posseggono una sorta di visione non molto sviluppata, tuttavia come per i serpenti normali essi posseggono dei termorecettori che li aiutano a captare il calore proveniente dai corpi di altri esseri viventi. La lingua inoltre viene costantemente utilizzata per percepire al meglio ciò che li circonda, in quanto raccoglie odori in modo eccellente. I Naga non parlano alcuna lingua ma sono capaci di apprendere gli ordini dei loro padroni o degli allevatori.

Categoria:

Rettile Senziente

Imprinting:

Ciò che rende i Naga dei leali servitori è il fatto che al momento della nascita essi si legano alla prima creatura che vedono, oltre che a considerare i loro simili nati allo stesso tempo come unica famiglia che essi mai avranno. Tale imprinting in genere si basa sulle sensazioni, le forme e soprattutto gli odori che essi percepiscono quando escono dall'uovo e per tale motivo, le uova in procinto di schiusa in genere vengono collocate in luoghi asettici, in modo che i naga possono fiutare solamente l'odore degli altri nascituri. Spesso a tale evento prendono parte anche i Sabiti Allevatori, che sono soliti possedere un forte odore particolare che i Naga riconoscono come uno dei loro simili e per questo, solitamente gli Allevatori non vengono mai aggrediti dai Naga che han fatto nascere. In questo modo il legame facilita l'addestramento marziale di queste creature, che crescendo si fideranno solo dei loro fratelli o sorelle e risulteranno aggressivi verso eventuali estranei. Le persone di spicco, i generali ed i nobili della società Sabita spesso acquistano un gruppo di Naga e presenziano alla nascita, in modo da esser visti come un familiare o genitore, garantendosi così l'assoluta fedeltà di queste creature. Altre volte ai naga viene insegnato a non aggredire altri Sabiti, semplicemente abituandoli al loro odore. Spesso i Naga vengono addestrati per diverse mansioni e lasciati a loro stessi, oppure vengono accompagnati da degli allevatori o ammaestratori.

Aspide Reale (Esperto)

Grossi e possenti, gli aspidi reali sono una tipologia più robusta dei normali naga, solitamente ottenuti tramite magie particolari al momento dell'incubazione delle uova. Gli Aspidi Reali vengono in genere impiegati come guardie del corpo della nobiltà o messi a guardia di luoghi importanti. Solitamente gli viene infilato un elmo dorato che ne tiene la bocca chiusa con dei fori per gli occhi, le narici e soprattutto per permettere alla lingua analizzare l'ambiente circostante. Ciò serve anche ad evitare che essi si mordano tra loro per gioco o mordano i loro padroni, che seppure fatto con intenzioni innocue, il loro morso è tossico. In genere l'elmo viene rimosso solamente quando devono mangiare o dormire.

For	20
Des	16
Cos	18
Ast	7
FdV	18
Sag	12
Man	15

PF	27
PM	29
Vel	9 mt
Iniz	+16
RD	7
TpC	+7
Schivare	+6
Parata	+11
Lotta	+18/+8
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Khopesh Grande	+11	2d6+9	31%	Tagliente

Falcione ad Asta	+11	1d10+9	33%	Tagliente
------------------	-----	--------	-----	-----------

Arco Lungo	+11	1d10+7	27%	Perforante
------------	-----	--------	-----	------------

Talenti e Capacità Speciali:

Ampio Fendente, Bloccare la Presa, Colpo poderoso, Combattimento Bilanciato, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Condivisione del Mana, Contrattacco, Fin dalla Tenera Età (Combattimento), Frapporsi, Imprinting, Incantesimo Condiviso, Lottatore III, Mano Libera, Pelle a Scaglie (+3/Perforante), Percezione Cieca (Calore), Percezione Cieca (Olfatto), Resistenza al Calore (+15%), Resistenza ai Veleni (+15%), Riserva Arcana II, Robusto III, Sopraffare (Arma Utilizzata), Specializzazione nelle Armature II, Taglia Grande, Tutt'Uno con la Corazza II, Velocità di Scalata (3 mt), Volontà di Ferro

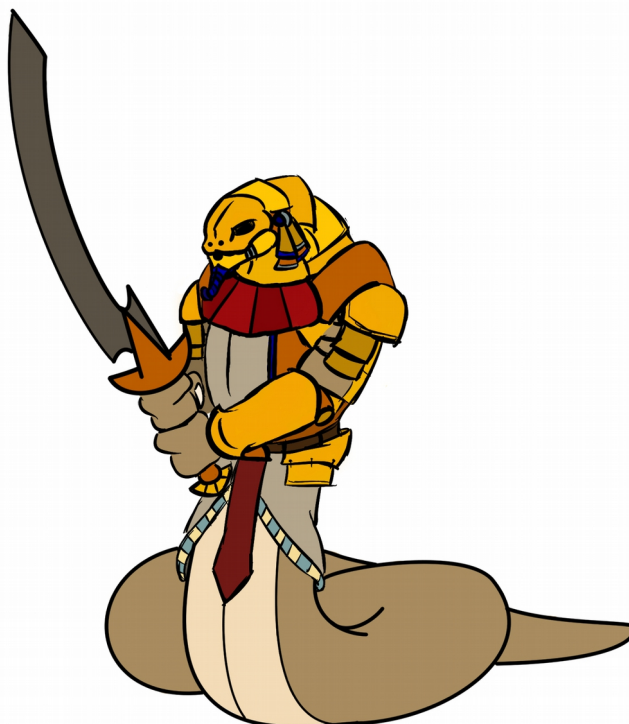
Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Conoscenze (Militari) +10%, Muoversi Furtivamente +12%, Osservare +8%, Sopravvivenza (Deserto) +10%

Equipaggiamento:

Arma a Due Mani o Ad Asta (Acciaio, Affilata, Buona Fattura), Corazza Mista Pesante (Acciaio Solare, +1 RD Tagliente e Contundente), Elmo Pesante (Acciaio Solare).

Alcuni Impugnano un Arco Lungo Composito fatto in Legnoferro ed una Faretra con 20 Frecce con Punta in Acciaio.



Cacciatore (Avanzato)

I Naga Cacciatori solitamente vengono impiegati per sorvegliare i confini delle terre dei sabiti oppure vengono sfruttati nelle zone palustri o di fitta vegetazione. I Cacciatori han dimensioni variabili, ma spesso sono più piccoli rispetto agli altri.

For	14	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	12	Khopesh	+7	1d6+4	24%	Tagliente
Cos	13	Vel	12 mt					
Ast	6	Iniz	+16	Giavellotto	+8	1d6+5	26%	Perforante
FdV	13	RDN	4					
Sag	6	TpC	+4					
Man	11	Schivare	+5					
		Parata	+6(+10)					
		Lotta	+8/+9					
		Shock Test	45%					

Talenti e Capacità Speciali:

Attacco Furtivo, Colpo poderoso, Competenza nelle Armature Leggere, Furtivo, Imprinting, Lancio Potente, Pelle a Scaglie (+2/Perforante), Percezione Cieca (Calore), Percezione Cieca (Olfatto), Resistenza al Calore (+15%), Resistenza ai Veleni (+15%), Reazione Rapida, Riserva Arcana, Robusto, Scoprire Trappole II, Seguire Tracce II, Tirare nella Mischia, Velocità di Scalata (3 mt), Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +11%, Muoversi Furtivamente +20%, Nascondersi +20%, Osservare +10%,Sopravvivenza (Deserto) +20%

Equipaggiamento:

Armatura Minimale Leggera, Khopesh (Affilato), Giavellotto da Caccia (Acciaio, x4)

Guerriero (Avanzato)

Da come suggerisce il nome, i Naga Guerrieri sono addestrati a combattere e spesso vengono sfruttati come piccoli gruppi di soldati e mandati ad assalire determinati obbiettivi o per dare manforte ai Cacciatori. Essendo comunque legati ad un sabita, in genere egli è sempre presente nei paraggi o comunque al sicuro in un covo o nascondiglio dove i guerrieri faranno poi ritorno.

For	16	PF	22	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	13	Khopesh	+8/+4	1d6+5	26%	Tagliente
Cos	15	Vel	10,5 mt					
Ast	6	Iniz	+16	Giavellotto	+7	1d6+6	26%	Perforante
FdV	14	RDN	5					
Sag	8	TpC	+5					
Man	11	Schivare	+6					
		Parata	+7					
		Lotta	+11/+7					
		Shock Test	55%					

Talenti e Capacità Speciali:

Attacco Extra, Colpo Poderoso, Competenza nelle Armature Medie, Imprinting, Lottatore II, Pelle a Scaglie (+2/Perforante), Percezione Cieca (Calore), Percezione Cieca (Olfatto), Reazione Rapida, Resistenza al Calore (+15%), Resistenza ai Veleni (+15%), Robusto II, Tirare nella Mischia, Tutt'Uno con la Corazza, Velocità di Scalata (3 mt), Volontà di Ferro

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +11%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +10%,Sopravvivenza (Deserto) +10%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Media, Khopesh (Affilato), Giavellotto (Acciaio, x4)

Gorgone (Esperta)

Benché tra i Naga la differenza tra maschi e femmine sia irrilevante, può capitare che un esemplare femmina nasca come Gorgona. Più grossa della media, questa particolare Naga possiede la peculiare capacità di tramutare in pietra le sue vittime tramite lo sguardo, in modo simile alle cockatrici, oltre a possedere delle piccole serpi a mo di capelli intorno al capo. Le Gorgoni sono creature estremamente solitarie e solitamente assalgono chiunque osi invadere la zona dove abitano, ma tendono anche a sviluppare una sorta di morbosa ossessione per i loro padroni (sia maschi che femmine), sempre che un Sabita decida di presenziare al momento dell'Imprinting, mentre quelle adulte sviluppano una sorta di ferocia verso chiunque, addirittura anche verso altri Naga, ed in genere vengono lasciate in luoghi dove i Sabiti prediligono esser sicuri che eventuali intrusi ci pensino bene prima di avventurarsi. A prescindere dal fatto che ottengano un imprinting, le Gorgone in genere uccidono qualunque altro Naga della loro stessa nidiata entro poche settimane dalla loro nascita, tale è la loro gelosia.

For	18
Des	16
Cos	18
Ast	13
FdV	18
Sag	13
Man	20

PF	28
PM	52 (62)
Vel	9 mt
Iniz	+18
RDM	7
TpC	+5
Schivare	+9
Parata	+5
Lotta	+17/+7
Shock Test	63%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d3+5	26%	Perforante

Talenti e Capacità Speciali:

Condivisione del Mana, Determinata, Incantesimo Condiviso, Immunità agli Incantesimi, Impavida, Imprinting, Lottatrice III, Movimento Evasivo II, Percezione Cieca (Calore), Paura, Pelle a Scaglie (+1/Perforante), Percezione Cieca (Olfatto), Reazione Rapida, Resistenza al Calore (+15%), Resistenza ai Veleni (+15%), Resistenza alla Magia (5/+10%), Riserva Arcana IV, Robusta III, Sguardo Pietrificante, Stritolare (1d6+7), Taglia Grande, Velocità di Scalata (4,5 mt), Volontà di Ferro, Vulnerabilità all'Argento Lunare (3)

Immunità agli Incantesimi:

Una Gorgone è immune alle Capacità o Incantesimi che causano Pietrificazione o Rallentamento, oltre ad esser immune all'effetto dello Sguardo Pietrificante di altre Gorgoni e del proprio.

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +12%, Concentrazione +20%, Muoversi Furtivamente +20%, Nascondersi +20%, Osservare +5%

Equipaggiamento:

Amuleto Arcano (+10 PM), Ninnoli di Valore

NETHERSPAWN

I *Netherspawn* (*Progenie del Nether*) sono creature misteriose dalla forma non definita. Essi sono di varie forme e dimensioni anche se la "forma" di base è quella di un'umanoide con coda più o meno lunga molti subiscono delle mutazioni che ne alterano drasticamente le caratteristiche e fattezze. Essendo il *Nether* estremamente vasto, se non infinito, i *Netherspawn* solitamente risiedono nelle zone che possiedono una certa vicinanza con il piano materiale, fenomeno spesso provocato dall'ammassamento di forti emozioni (solitamente negative) in un preciso luogo. Tali *Netherspawn* vengono immancabilmente influenzati da tale vicinanza e di conseguenza subiscono delle mutazioni che le rendono più simili alla causa di tali emozioni negative o in sintonia con l'ambiente. Ad esempio una zona con un forte legame ad un ambiente marino, presenterà dei *Netherspawn* con fattezze simili a crostacei o pesci.

I *Netherspawn* solitamente non possono raggiungere il piano materiale se non tramite la magia o attraverso eventi particolarmente traumatici come ad esempio le anomalie arcane o simili tragedie. Quando effettuano il passaggio, essi si adattano rapidamente alla zona in cui si trovano, mutando ulteriormente.

Categoria:

Esterno

Sottotipo:

Arcano, Incubo

Netherspawn

For	14	PF	14	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	22	Artiglio	+6/+6	1d3+3	25%	Tagliente
Cos	14	Vel	9 mt					
Ast	6	Iniz	+14					
FdV	15	RDM	4					
Sag	8	TpC	+4					
Man	15	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+9/+8					
		Shock Test	43%					

Talenti e Capacità:

Artigli Perforanti (1), Carica Feroce, Carica Furiosa, Esterno, Inquietudine, Lottatore II, Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alla Magia (1), Riserva Arcana I, Scurovisione (15 mt), Slancio, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +12%, Osservare +8%, Saltare +10%, Scalare +9%

Netherspawn (Grande)

For	22	PF	37	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	31	Artiglio	+9/+9	1d3+6	25%	Tagliente
Cos	22	Vel	12 mt					
Ast	6	Iniz	+13					
FdV	18	RDM	6					
Sag	8	TpC	+5					
Man	17	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+18/+6					
		Shock Test	65%					

Colpo di Coda	+8	1d6+4	-	Contundente
---------------	----	-------	---	-------------

Talenti e Capacità:

Artigli Perforanti (2), Carica Feroce, Carica Furiosa, Costituzione Mostruosa, Esterno, Lottatore II, Paura, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alla Magia (3/+5%), Riserva Arcana II, Robusto II, Scurovisione (18 mt), Slancio, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +11%, Nascondersi +13%, Osservare +12%, Saltare +15%, Scalare +14%

Netherspawn (Enorme)

For	26
Des	12
Cos	28
Ast	6
FdV	20
Sag	8
Man	22

PF	62
PM	42
Vel	12 mt
Iniz	+12
RDM	8
TpC	+6
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+25/+6
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+11	1d6+7	25%	Tagliente

Colpo di Coda	+11	1d6+5	-	Contundente
---------------	-----	-------	---	-------------

Talenti e Capacità:

Artigli Perforanti (2), Carica Feroce, Carica Furiosa, Costituzione Mostruosa, Esterno, Lottatore III, Portata Estesa (4,5 mt), Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alla Magia (5/+10%), Riserva Arcana III, Robusto III, Scurovisione (18 mt), Spazzata, Spazzata di Coda, Terrore, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +14%, Muoversi Furtivamente +16%, Nascondersi +12%, Osservare +12%, Saltare +20%, Scalare +20%

Combattimento:

I Netherspawn possiedono una particolare intelligenza predatoria che gli permette di coordinarsi tra loro, quando viaggiano in branco, mentre le netherspawn più grandi, anche se solitarie, possono sfruttare la distrazione causata da quelle più piccole per avvicinarsi di soppiatto per poi colpire con ferocia. Le Netherspawn Enormi, invece, sono predatori solitari che possono arrivare ad attaccare anche i loro simili.

Mutazioni disponibili:

Alcuni Netherspaw si generano con una o più mutazioni, elencate qui di seguito, anche se in genere un Netherspaw ha circa una o due mutazioni. Nota che un Netherspaw può avere varie mutazioni ma solo poche di esse possono esser utilizzate, mentre le altre sono semplicemente parte del corpo, come ad esempio delle piccole corna o delle ali troppo piccole per poter volare. Nota che i valori multipli sono in base alla taglia del Netherspaw, ad esempio 6/9/12 indica che il primo valore è per la creatura di Taglia Media, il secondo per la Taglia Grande e l'ultimo per la Taglia Enorme.

	Effetto
Adattamento Acquatico	Il Netherspaw ottiene la capacità Trattenere il Fiato
Ali Membranose	Al posto degli arti anteriori, il Netherspaw ha un paio di ali membranose ed ottiene una Velocità di Volo (15 mt - Buona) se di Taglia Media o (21 - Maldestro) se di Taglia superiore
Arti Aggiuntivi	Il Netherspaw ottiene un paio di Arti Anteriori aggiuntivi
Branchie	Il Netherspaw ottiene la capacità Respirare Sott'acqua
Centauro	La forma del Netherspaw è una combinazione di un corpo quadrupede ed un busto umanoide. Questa mutazione può esser normalmente combinata con le mutazioni di forma corporea
Chele	Il Netherspaw sostituisce i suoi artigli con un paio di Chele. Ottiene la Capacità Afferrare Migliorato ed aumenta la percentuale di Critico del 3%. È considerato avere uno Scudo Rinforzato in Ferro che gli fornisce Copertura e gli permette di parare gli attacchi avversari, utilizzando lo stesso valore di Schivata. La dimensione dello "scudo" è pari alla Taglia della creatura.
Coda da Scorpione	Il Netherspaw sostituisce la sua coda con una coda da Scorpione. Egli può rinunciare ai suoi attacchi per effettuare un singolo attacco con la coda utilizzando il suo TpC Base o il TpC del Colpo di Coda. Egli infligge gli stessi danni da artiglio o del Colpo di Coda (se presente) ma il tipo di danno diventa Perforante. In Caso di Critico (35%), egli rinuncia al Danno Extra per infliggere invece Danno Necrotico la cui metà è considerato Danno Diretto.
Coda Spessa	Il Netherspaw può effettuare una Spazzata di Coda se di Taglia Grande o Enorme
Corpo di Ragno	Il corpo del Netherspaw ricorda quello di un grosso ragno rigonfio. Egli può attaccare con le sue zampe ed ottiene la capacità Zampe di Ragno ed una Velocità di Scalata di 7,5 metri
Corpo Serpentiforme	Il corpo del Netherspaw ricorda quello di un grosso serpente. Egli sostituisce l'attacco dei suoi artigli con un Morso, ottiene una Velocità di Scalata di 7,5 metri e la capacità di Stritolare che infligge gli stessi danni del Morso o del Colpo di Coda.
Fluttuante	Il Netherspaw ottiene la capacità Speciale Fluttuare ad una velocità di 7,5/9/12 metri.
Ghiandola Incendiaria	Il Netherspaw può effettuare un attacco a Soffio ogni 1d3+2 Round, emettendo un Getto Rapido, Esteso o Torrenziale entro 6/9/12 metri che infligge 1d6+5/1d10+5/2d6+5 danni da Fuoco con un Valore d'Attacco pari a 15/17/19. Il netherspaw può avere un solo tipo di Attacco a Soffio.
Mutazione Cerebrale	Il Cranio del Netherspaw è orribilmente deformato e semi trasparente. Il netherspaw può, una volta ogni 1d3+3 round, spendere 2 Azioni per emettere un impulso psichico che colpisce qualunque creatura in un raggio di 4,5/6/9 metri. Le creature devono effettuare una prova contrapposta di Forza di Volontà con il netherspaw o rimanere Disorientate per 1 Round. Se falliscono di 10 o più diventano invece Stordite.
Percezione Cieca	Il Netherspaw è privo di occhi, ma può percepire le creature in un altro modo. Ottiene la Capacità Senza Occhi e Percezione Cieca (a scelta del Master)
Quadrupede	Il Netherspaw ha la forma di un quadrupede e può effettuare un solo attacco con artiglio.
Raggio Ottico	Spendendo Due Azioni, il Netherspaw può emettere un Attacco a Raggio scaturito solitamente da un grosso occhio, una volta ogni 1d3+1 round. Il raggio ha un Valore d'Attacco pari a 16/18/20 ed infligge 1d6+3/1d6+5/1d10+4 Danni Arcani ed ha una gittata di 6/9/12 metri.
Respiro Elementale	Il Netherspaw può effettuare un attacco a Soffio ogni 1d3+2 Round, emettendo un Getto Rapido o Esteso entro 6/9/12 metri che infligge 1d6+4/1d10+4/2d6+4 danni da un tipo di Elemento scelto alla creazione, con un Valore d'Attacco pari a 16/18/20. Il Netherspaw può avere un solo tipo di Attacco a Soffio.
Tentacoli	Il Netherspaw può sostituire uno o più arti con un lungo tentacolo che infligge danni Contundenti. Egli ottiene la capacità Afferrare Migliorato e Stritolare. Se possiede tre o più tentacoli può effettuare fino a tre attacchi ed è considerato attaccare con Due Armi più un Attacco Extra, subendo solamente un -1 al suo TpC.
Testa da Canide	Il Netherspaw ha una testa simile a quella di un grosso canide e ottiene un attacco con morso utilizzando il suo TpC Base ed infligge gli stessi danni di uno dei suoi attacchi. Può emettere un Ululato che impone un Test di morale Negativo alle creature entro 12 metri.
Testa da Felino	Il Netherspaw ha una testa simile a quella di un grosso felino e ottiene un attacco con morso utilizzando il suo TpC Base ed infligge gli stessi danni di uno dei suoi attacchi. Può emettere un Ruggito che impone un Test di morale Negativo alle creature entro 12 metri.
Zampe Aderenti	Il Netherspaw ottiene la capacità speciale Zampe Aderenti
Zampe da Crostaceo	Questa mutazione è da associata alla Mutazione <i>Centauro</i> e/o <i>Quadrupede</i> . Nessun bonus.
Zampe da Insetto	Questa mutazione è da associata alla Mutazione <i>Centauro</i> e/o <i>Quadrupede</i> . Nessun bonus.

Esempi di Netherspawn con Mutazioni

Netherspawn del Vuoto

La forma di questo Netherspawn ricorda quella di un grottesco polipo dalla cui sommità è posto un singolo occhio bulboso.

I Netherspawn del vuoto sono tipici nelle anomalie arcane ove sono avvenuti sconvolgimenti catastrofici oppure nel sottosuolo.

For	16
Des	16
Cos	15
Ast	6
FdV	15
Sag	8
Man	18

PF	17
PM	25
Vel	-
Iniz	+16
RDM	4
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+9/+8
Shock Test	43%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Tentacolo	+6/+6/+6	1d6+4	25%	Contundente

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Carica Furiosa, Esterno, Inquietudine, Lottatore II, Mutazione: Fluttuante (7,5 mt), Mutazione: Raggio Ottico (VA 16, 1d6+3 Danni Arcani), Mutazione: Tentacoli, Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alla Magia (1), Riserva Arcana I, Scurovisione (15 mt), Slancio, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +14%, Nascondersi +12%, Osservare +16%

Combattimento:

I Netherspawn del Vuoto si aggirano solitari in cerca di prede, anche se talvolta si uniscono in piccoli gruppetti di due o tre individui. Solitamente si avventano sulle loro vittime colpendole con i loro grossi tentacoli, anche se non esitano ad utilizzare il loro Attacco a Raggio nel caso di avversari eccessivamente ostici o per terminare rapidamente uno scontro.

Netherspawn Scorpioide

Questi strani Netherspawn presentano una forma mescolata a quella di uno scorpione, anche se mantengono la parte superiore del loro busto. I Netherspawn Scorpioidi possono esser incontrati nei deserti del profondo Sud soprattutto nelle vecchie rovine. I Sabiti sono soliti assoggettarli con potenti magie per poi farli combattere in particolari arene, per mero diletto ed intrattenimento.

For	22
Des	13
Cos	24
Ast	6
FdV	18
Sag	8
Man	18

PF	40
PM	31
Vel	12 mt
Iniz	+13
RDM	6
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	+8
Lotta	+18/+6
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chele	+9/+9	1d6+6	28%	Tagliente

Coda da Scorpione	+9	1d6+6	35%	Perforante
-------------------	----	-------	-----	------------

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Carica Feroce, Carica Furiosa, Costituzione Mostruosa, Esterno, Mutazione: Centauro, Mutazione: Chele, Mutazione: Coda da Scorpione, Mutazione: Quadrupede, Mutazione: Zampe da Insetto, Lottatore II, Paura, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Calore (+10%), Resistenza al Gelo (+10%), Resistenza alla Magia (3/+5%), Riserva Arcana II, Robusto II, Scurovisione (18 mt), Slancio, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +11%, Nascondersi +13%, Osservare +12%, Saltare +15%, Scalare +14%

Combattimento:

Questi netherspawn non seguono particolari strategie al di fuori di assalire i loro avversari per farli a pezzi. Possono comunque afferrare le loro vittime per poterle infilzare con le proprie code.

NIGHTMARE KNIGHT

Un Nightmare Knight è una creatura ottenuta tramite un particolare rituale oscuro, ove una creatura senziente viene volontariamente imbevuta di Magia Oscura ed Icore Nero, potenziandosi e mutando forma e dimensioni. Solitamente un Nightmare Knight è ottenuto mutando un Pegaso della Notte, tuttavia, anche eventuali Pegasi, Unicorni ed Earth Pony possono subire lo stesso processo o addirittura dei Muli. Fortunatamente l'incantesimo atto a creare tali creature spaventose è andato perduto durante la sconfitta di Nightmare Moon, ma non è detto che i suoi fedeli riescano a trovare un modo per recuperarlo. Un Nightmare Knight è alto circa tre metri ed il suo aspetto, seppur simile a quello della creatura originale, presenta un paio di ali membranose tipiche dei pipistrelli ed una peluria irsuta. Il volto mostruoso presenta zanne affilate ed inoltre, egli è in grado di sputare fiamme e di rigenerare alcune ferite tramite magia, anche se limitatamente. Attualmente tutti i Nightmare Knight che furono creati durante la Guerra delle Sorelle sono stati distrutti, e talvolta è possibile trovare i resti di tali creature nelle profondità sperdute di luoghi remoti, corrompendo l'ambiente circostante con l'Icore Nero di cui un tempo erano composti.

Categoria:

Incubo

Sottotipo:

Oscuro



For	24
Des	14
Cos	26
Ast	12
FdV	18
Sag	12
Man	22

PF	50
PM	44
Vel	7,5 mt
Iniz	+13
RDM	8
TpC	+8
Schivare	+8
Parata	+14
Lotta	+20/+7
Shock Test	80%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Lama Crudele	+14	2d6+11	25%	Tagliente

Talenti:

Ampio Fendente, Attacco a Soffio (18), Aura di Tenebra, Carica Travolgente, Costituzione Mostruosa, Creatura Onirica (40%), Guarigione Rapida (1d6+4), Lento e Costante, Lottatore III, Pelle Spessa, Pestone (1d6+6), Portata Estesa (Spada - 3 mt), Resistenza al Danno Contundente (2), Resistenza al Danno Elementale (3), Resistenza al Danno Tagliente (2), Resistenza al Danno Perforante (2), Resistenza alla Magia (5/+10%), Riserva Arcana III, Robusto III, Taglia Grande, Terrore, Volontà di Ferro, Vulnerabilità all'Argento Lunare (5)

Attacco a Soffio:

Una volta ogni 1d3+1 round, il Nightmare Knight può utilizzare il suo attacco a soffio per emettere un Getto Rapido, pagando 5 Punti Magia, che infligge 1d6+5 Danni da Fuoco. Può emettere un Getto Esteso pagando 10 Punti Magia o un Getto Torrenziale pagandone 15.

Guarigione Rapida:

La Guarigione Rapida può esser utilizzata una volta ogni 1d3+2 Round Pagando 10 Punti Magia.

Equipaggiamento:

Corazza del Vuoto, Lama Crudele a Due Mani (Acciaio, Bilanciata)

Combattimento:

I Nightmare Knights in genere sfruttano ogni loro capacità durante il combattimento, soprattutto utilizzano il loro attacco a Soffio contro gli avversari più forti, oppure effettuano un Getto Esteso per sfolire eventuali avversari numerosi.

Orsogufu

Com'è facilmente intuibile, un orsogufu è un orso con alcune fattezze tipiche dei gufi o delle civette, che solitamente arriva a sveltare i due metri e mezzo d'altezza se non di più. A differenza degli orsi, un orsogufu possiede sia piume che una pelliccia solitamente di un blu notte acceso o scuro. Gli orsigufi si trovano più che altro nelle Foreste Arcane, anche se nel Regno dell'Est sono comuni anche nelle normali foreste, anche se in genere abitano nelle zone più isolate e lontane dalla civilizzazione.

Apparizione:
MLP IDW Comic Micro Series #10 - Princess Luna

Categoria:
Chimera

Sottotipo:
Animale, Bestia

For	24	PF	40	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	21	Morso	+7	1d6+7	35%	Tagliente
Cos	24	Vel	7,5 mt					
Ast	2	Iniz	+12	Artigli	+8/+8	1d6+7	25%	Tagliente
FdV	14	RDN	6					
Sag	5	TpC	+4					
Man	14	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+18/+6					
		Shock Test	65%					

Talenti:
Artigli Laceranti, Costituzione Mostruosa, Lottatore, Paura, Taglia Grande, Resistenza alla Magia (2), Riserva Arcana, Robusto II

Abilità:
Ascoltare +8%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +8%, Osservare +9%, Scalare +9%

Orsogufu Giovane

For	20	PF	19	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	14	Morso	+5	1d6+4	30%	Tagliente
Cos	17	Vel	7,5 mt					
Ast	2	Iniz	+13	Artiglio	+7	1d3+4	22%	Tagliente
FdV	12	RDN	3					
Sag	5	TpC	+3					
Man	13	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+11/+6					
		Shock Test	54%					

Talenti:
Artigli Perforanti (2), Paura, Taglia Media, Robusto

Abilità:
Ascoltare +5%, Cercare +3%, Muoversi Furtivamente +2%, Osservare +5%, Scalare +1%

Orsoguo Corazzato

Talvolta i cuccioli di Orsoguo vengono catturati per esser successivamente addestrati ad indossare pesanti armature ed a combattere in giochi gladiatori o a far da guardia a luoghi importanti. Nonostante la loro forza e ferocia, sono solitamente utilizzati dai Diamond Dogs o dai Pegasi della Notte, in quanto secondo le altre razze equestri, il loro addestramento è assai crudele e immorale.

For	26
Des	13
Cos	26
Ast	2
FdV	14
Sag	5
Man	12

PF	48
PM	14
Vel	7,5 mt
Iniz	+15
RD	7
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+19/+6
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d6+8	35%	Tagliente

Artigli	+10/+10	1d6+8	25%	Tagliente
---------	---------	-------	-----	-----------

Talenti:

Artigli Laceranti, Carica Feroce, Competenza nelle Armature Pesanti, Costituzione Mostruosa, Impatto Corazzato, Lottatore, Paura, Taglia Grande, Reazione Rapida, Resistenza alla Magia (2/+5%), Robusto III, Tutt'Uno con la Corazza II

Abilità:

Ascoltare +6%, Cercare +6%, Muoversi Furtivamente -10%, Osservare +8%, Scalare -5%

Equipaggiamento:

Bardatura di Piatre in Acciaio (+1 vs Tagliente)

Combattimento:

Gli Orsigufi attaccano se provocati, affamati o se i loro cuccioli sono in pericolo. Gli orsigufi giovani in genere sono più solitari, in quanto sono abbastanza grandi da potersi arrangiare da soli, ma non ancora maturi per avere una prole. In genere sono le femmine ad occuparsi dei cuccioli, mentre i maschi tendono ad avere un vasto territorio di caccia.

ORTHURUS

Gli Orthrus sono particolari canidi a due teste, tipici dell'isola di Minos. Nonostante possiedano due teste invece che una sola, sono parecchio stupidi ma vengono comunque addomesticati ed addestrati principalmente dai minotauri ma anche dalle altre razze equine, seppur raramente.

Apparizione:

S04 Ep22 - Trade Ya

Categoria:

Animale

For	14
Des	8
Cos	12
Ast	1
FdV	15
Sag	9
Man	13

PF	12
PM	14
Vel	7,5 mt
Iniz	+8
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+9/+4
Shock Test	31%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+4	1d3+3	22%	Tagliente

Capacità:

Due Cervelli e un Solo Neurone, Lottatore, Olfatto Acuto, Slancio

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +5%, Osservare +12%, Saltare +10%

Orthrus da Guardia

For	18
Des	12
Cos	18
Ast	1
FdV	16
Sag	6
Man	13

PF	18
PM	16
Vel	7,5 mt
Iniz	+8
RD	4
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+16/+6
Shock Test	57%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7/+7	1d3+6	24%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Competenza nelle Armature Leggere, Due Cervelli e un Solo Neurone, Lottatore II, Olfatto Acuto, Robusto, Slancio, Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +8%, Osservare +12%, Saltare +5%

Equipaggiamento:

Bardatura in Cuoio Borchiato

Combattimento:

Gli Orthrus sono creature semplici che si limitano ad attaccare i loro avversari mordendoli, ma non effettuano mai attacchi d'opportunità o manovre complesse in quanto troppo stupidi.

PARASPRITE

A prima vista, un Parasprite può apparire come un innocua creaturina sferica dalla folta pelliccia, due ali simili a quelle degli insetti ed un paio di occhioni acquosi. Ciò nonostante, i parasprite sono creature dotate di un appetito innaturale e sono capaci di divorare interi raccolti al pari delle più fameliche cavallette. Considerati una piaga difficile da debellare, la caratteristica dei parasprite consiste nel fatto che essi si riproducono mangiando, ovvero dopo aver ingerito una certa quantità di cibo, essi passano un breve periodo di gestazione, per poi sputare un nuovo esemplare già formato e pronto per iniziare a nutrirsi. I Parastrpites si nutrono di materia organica e fortunatamente non aggrediscono creature viventi, limitandosi a mangiare piante, verdura e quant'altro.

Apparizione:

S01 Ep10 - Swarm of the Century
S03 Ep05 - Magic Duel

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Insetto

For	-	PF	1
Des	14	PM	15
Cos	2	Vel	-
Ast	1	Iniz	+16
FdV	8	RDN	0
Sag	1	TpC	-
Man	15	Schivare	+5
		Parata	-
		Lotta	-
		Shock Test	11%

Talenti e Capacità:

Creatura Minuta, Fluttuare (9 mt), Reazione Rapida

Abilità:

Ascoltare +3%, Osservare +13%

PARASSITI GIGANTI

Talvolta può capitare che tramite magie particolari o il contatto con ambienti saturi di energie arcane possano mutare le dimensioni delle creature che vi dimorano ma anche I piccoli parassiti presenti in ogni dove. I Parassiti giganti sono insetti dalle dimensioni eccezionali, che spesso dimorano nel sottosuolo, ma possono anche esser trovati nelle Foreste Arcane, le Everfree Forest e nelle Paludi.

Categoria:

Insetto

Immunità:

I Parassiti giganti sono immuni alle seguenti cose: Alterazioni di Stato basate sulla Fatica, Incantesimi ed Effetti di Influenza Mentale, Malattie, Paura, Sanguinamento, Terrore, Test di Morale e Morale Negativo.

Morso Velenoso:

In caso di Critico la creatura può rinunciare al Danno Extra, per infliggere 1 Danno Diretto Perforante e 1d3 Danni da Veleno. Ogni morso aumenta di 1 il grado di Tossicità della vittima che subisce danni da Veleno ed ogni 5 Punti di Tossicità inflitti in questo modo, esse subisce un -1 ai Tiri per Colpire, Schivare, Parare ed ai Danni. Le penalità si riducono se il Grado di Tossicità viene ridotto.

Le Creature di Taglia Media o superiore Infliggono 1d3+1 Danni Diretti ed aumentano di 1d3 il Grado di Tossicità per ogni categoria di Taglia superiore a quella Media. Ad esempio una creatura Enorme può decidere di infliggere 3d3+3 Danni Diretti ed aumentare di 3d3 il grado di Tossicità della vittima.

Millepiedi

Questi parassiti sono tipici delle zone palustri o sotterranee e talvolta infestano le fogne delle grandi città, nutrendosi di rifiuti e di piccoli roditori

Millepiedi (Piccolo)

For	5
Des	12
Cos	4
Ast	-
FdV	8
Sag	4
Man	11

PF	2
PM	16
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+0/+6
Shock Test	23%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+3	1d3	24%	Perforante

Talenti e Capacità:

Morso Velenoso, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Taglia Piccola, Velocità di Scalata (9 mt), Zampe Aderenti

Abilità:

Scalare +15%

Millepiedi (Medio)

For	13	PF	13	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	16	Morso	+5	1d6+2	24%	Perforante
Cos	13	Vel	12 mt					
Ast	-	Iniz	+12					
FdV	12	RDN	3					
Sag	4	TpC	+3					
Man	13	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+7/+6					
		Shock Test	43%					

Talenti e Capacità:
Morso Velenoso, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Velocità di Scalata (12 mt), Zampe Aderenti

Abilità:
Scalare +17%

Millepiedi (Grande)

For	19	PF	23	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	26	Morso	+7	1d6+5	28%	Perforante
Cos	19	Vel	12 mt					
Ast	-	Iniz	+14					
FdV	15	RDN	4					
Sag	4	TpC	+5					
Man	14	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+14/+7					
		Shock Test	63%					

Talenti e Capacità:
Morso Velenoso, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Danno Fisico (1), Resistere allo Shock, Riserva Arcana II, Robusto, Taglia Grande, Velocità di Scalata (12 mt), Zampe Aderenti

Abilità:
Scalare +17%

Millepiedi (Enorme)

For	24	PF	50	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	26	Morso	+9	1d10+7	27%	Perforante
Cos	24	Vel	12 mt					
Ast	-	Iniz	+14					
FdV	17	RDN	5					
Sag	4	TpC	+6					
Man	15	Schivare	+7					
		Parata	-					
		Lotta	+21/+7					
		Shock Test	70%					

Talenti e Capacità:
Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Morso Velenoso, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Danno Fisico (2), Resistere allo Shock, Riserva Arcana III, Robusto, Taglia Enorme, Velocità di Scalata (12 mt), Zampe Aderenti

Abilità:
Scalare +18%

Ragno

I Ragni Giganti vennero ingranditi esponenzialmente dal contatto con energie primordiali secoli or sono e sono sopravvissuti ancora oggi, riproducendosi in luoghi bui e dimenticati. I Ragni Giganti sono predatori eccezionali, dotati di una notevole pazienza.

Ragno Strisciante

I ragni Striscianti sono la tipologia più comune di Ragno Gigante, ed infestano svariati luoghi tipici, come ad esempio antiche rovine, Dungeon o caverne sotterranee, anche se talvolta si possono trovare nelle varie foreste ed Everfree Forest.

For	6
Des	12
Cos	6
Ast	-
FdV	8
Sag	4
Man	11

PF	3
PM	11
Vel	6 mt
Iniz	+12
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+0/+6
Shock Test	20%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+3	1d3	24%	Perforante

Talenti e Capacità:

Morso Velenoso, Taglia Piccola, Ragnatele, Velocità di Scalata (6 mt), Zampe di Ragno

Ragnatele:

I Ragni Giganti sono soliti ricoprire buona parte degli ambienti in cui vivono, con delle fitte ragnatele. Le creature che vogliono muoversi attraverso delle aree dove sono presenti tali ragnatele, spendono il doppio del movimento.

Ad esempio, una casella occupata da delle ragnatele, costa 3 metri di movimento, invece che 1,5. I ragni possono muoversi tranquillamente in queste aree, senza troppi problemi. Le ragnatele sono facilmente infiammabili, anche se comunque le creature all'interno di un'area con delle ragnatele incendiate, rischiano di subire dei danni da Fuoco a loro volta.

Abilità:

Ascoltare +5%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +8%, Osservare +8%, Saltare +10%

Ragno Lama

Più grossi e aggressivi rispetto ai Ragni Striscianti, i Ragni Lama ottengono il loro nome dalla particolarità delle loro zampe affilate come spade, che utilizzano con estrema agilità e rapidità.

For	14
Des	14
Cos	15
Ast	-
FdV	14
Sag	4
Man	15

PF	19
PM	11
Vel	9 mt
Iniz	+16
RDN	4
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+9/+8
Shock Test	53%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Zampa x2	+6/+2/+6	1d6+3	27%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Attacco Extra, Lottatore II, Multiattacco, Ragnatele, Reazione Rapida, Robusto II, Velocità di Scalata (4,5 mt), Zampe di Ragno

Abilità:

Ascoltare +11%, Muoversi Furtivamente +13%, Nascondersi +10%, Osservare +13%, Saltare +15%

Combattimento:

I Ragni Lama sono considerati combattere con Due Armi, per cui possono effettuare fino a 3 attacchi spendendo Due Azioni. Solitamente i Ragni Lama aggrediscono le loro vittime tempestandole di attacchi, per poi trascinare via i resti sanguinolenti in un posto tranquillo.

Madre della Nidiata

Le Madri della Nidiata sono enormi e grassi ragni femmina, che depongono molte uova durante il loro lungo arco vitale, garantendo la continuazione delle varie colonie di ragni sparse in ogni dove. Fortunatamente una Madre della Nidiata occupa un vasto territorio, quindi in una regione ve ne sono sempre e solamente un paio, mentre la loro prole si diffonde in ogni dove, anche se la mortalità dei ragni striscianti è molto alta, a causa di avventurieri, cacciatori di creature o altre bestie feroci. Una Madre della Nidiata in genere occupa una zona remota, spesso in profondità, dov'è difficile raggiungerla, ma spesso, anche se viene uccisa, prima o poi verrà sostituita da una nuova Madre della Nidiata, in quanto ogni ragno strisciante ha la possibilità di mutare in una di esse, in caso di necessità e se riesce a divorare abbastanza animali per sostenere tale processo.

For	19
Des	12
Cos	24
Ast	6
FdV	16
Sag	8
Man	16

PF	42
PM	24
Vel	6 mt
Iniz	+12
RD	7
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+20/+7
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+8	1d6+5	30%	Perforante

Zampata	+9	1d6+5	25%	Perforante
---------	----	-------	-----	------------

Talenti e Capacità:

Costituzione Mostruosa, Lottatrice II, Morso Corrosivo, Olfatto Acuto, Paura, Portata Estesa (3 mt), Taglia Enorme, Ragnatele, Riserva Arcana, Robusta III, Velocità di Scalata (3 mt), Zampe di Ragno

Morso Corrosivo:

Il morso della Madre della nidiata aggiunge sempre 1 Danno Diretto da Acido. Inoltre il morso sottrae sempre 2 Punti Resistenza extra agli oggetti e creature in legno.

Abilità:

Ascoltare +10%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +9%, Osservare +15%, Saltare +8%

Combattimento:

Le Madri della Nidiata sono sempre circondate da un certo numero di Ragni Striscianti e Ragni Lama che assalgono eventuali intrusi, anche se ciò non le impedisce di entrare in corpo a corpo.

Scorpione

Gli scorpioni sono tipici delle zone aride e desertiche, anche se talvolta possono essere trovati nel sottosuolo o in zone sperdute.

Scorpione (Piccolo)

For	4
Des	11
Cos	4
Ast	-
FdV	9
Sag	6
Man	11

PF	2
PM	16
Vel	4,5 mt
Iniz	+11
RDN	3
TpC	+2
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+0/+6
Shock Test	23%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chele x2	+3/+3	1d3	24%	Tagliente
Pungiglione	+4	1d3	25%	Perforante

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Coda dello Scorpione, Resistenza al Danno Tagliente e Perforante (1), Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Taglia Piccola, Velocità di Scalata (4,5 mt)

Coda dello Scorpione:

Uno Scorpione Gigante può spendere Due Azioni per effettuare un singolo attacco con la propria Coda. Se ottiene un Critico, egli non ottiene danni Extra ma infligge Danno Necrotico. L'attacco può esser effettuato solo contro creature poste frontalmente allo scorpione.

Abilità:

Nascondersi +15%, Scalare +12%

Scorpione (Medio)

For	14
Des	12
Cos	14
Ast	-
FdV	13
Sag	8
Man	13

PF	15
PM	16
Vel	6 mt
Iniz	+11
RDN	4
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+9/+6
Shock Test	23%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chele x2	+5/+5	1d6+3	25%	Tagliente
Pungiglione	+7	1d6+1	26%	Perforante

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Coda dello Scorpione, Lottatore, Resistenza al Danno Tagliente e Perforante (1), Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Stritolare, Velocità di Scalata (6 mt)

Abilità:

Nascondersi +15%, Scalare +12%

Scorpione (Grande)

For	23
Des	14
Cos	23
Ast	-
FdV	15
Sag	8
Man	14

PF	36
PM	16
Vel	7,5 mt
Iniz	+14
RDN	6
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+17/+7
Shock Test	23%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chele x2	+8/+8	1d6+7	26%	Tagliente

Pungiglione	+10	1d6+5	27%	Perforante
-------------	-----	-------	-----	------------

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Coda dello Scorpione, Costituzione Mostruosa, Lottatore, Resistenza al Danno Tagliente e Perforante (2), Resistere allo Shock, Riserva Arcana II, Robusto, Stritolare, Taglia Grande, Velocità di Scalata (7,5 mt)

Abilità:

Nascondersi +15%, Scalare +18%

Scorpione (Enorme)

For	26
Des	14
Cos	26
Ast	-
FdV	18
Sag	8
Man	16

PF	36
PM	16
Vel	9 mt
Iniz	+14
RDN	8
TpC	+6
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+17/+7
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Chele x2	+9/+9	1d6+9	27%	Tagliente

Pungiglione	+11	1d10+5	29%	Perforante
-------------	-----	--------	-----	------------

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Coda dello Scorpione, Costituzione Mostruosa, Lottatore, Resistenza al Danno Contundente (1), Resistenza al Danno Tagliente e Perforante (4), Resistere allo Shock, Riserva Arcana II, Robusto II, Stritolare, Taglia Grande, Velocità di Scalata (7,5 mt)

Abilità:

Nascondersi +15%, Scalare +18%

Combattimento:

Gli scorpioni tendono ad afferrare le loro prede con le loro chele, per divorarle o per infilzarle con la loro coda. Essendo molto coriacei in genere agiscono con calma, avanzando inesorabilmente. Alcuni effettuano imboscate alle vittime più ignare, cercando di adagiarsi sul terreno oppure sfruttando le rocce irregolari per celarsi e colpire al momento propizio.

Poison Vines

Le Poison Vines sono particolari piante che crescono nelle Everfree Forest o nelle zone contaminate dalla Magia Oscura, al pari della Murder Joke. Un groviglio di Poison Vines solitamente si estende per circa una decina di metri, con rovi e liane contorte in ogni dove, ma in genere è nel punto centrale che sono presenti quelle che si possono definire le parti "viventi" della pianta. Questi lunghi viticci presentano alla loro estremità una sorta di formazione che ricorda il corpo di un ragno, la cui parte centrale presenta delle fauci dotate di zanne affilate mentre alle estremità sono presenti degli artigli con cui sono soliti afferrare le loro vittime per stritolarle. Esse ottengono il loro nome dalla capacità di emettere dei gas nocivi, in grado di disorientare e paralizzare le loro vittime.

Apparizione:

S04 Ep02 - Princess Twilight Sparkle (Part 2)

Categoria:

Pianta

Sottotipo:

Veleno

Viticcio di Poison Vine

For	16
Des	16
Cos	-
Ast	-
FdV	15
Sag	-
Man	14

PR	15
PM	21
Vel	-
Iniz	+16
D	7
TpC	+6
Schivare	+8
Parata	-
Lotta	+11/+9
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Viticcio	+8	1d3+5	29%	Perforante

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Esalazione Tossica, Lottatore II, Percezione Cieca (Calore - 12 mt), Portata Estesa (6 mt), Resistenza al Danno Elementale (5), Resistenza al Danno Perforante (3), Resistenza al Danno Contundente (4), Riserva Arcana, Stritolare (1d6+5), Vegetale, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Esalazione Tossica:

Spendendo 10 Punti Magia ed utilizzando Due Azioni, un viticcio può emettere una nube di gas velenoso in un'area di fronte a s'è pari a 3 metri per tre, oppure effettuare una sorta di getto largo 1,5 metri e lungo 4,5. Le Creature che respirano tali esalazioni subiscono 1d3 Danni da Esalazione oltre che ad aumentare il loro Grado di Tossicità di 1d3+1, per ogni round che permangono all'interno dell'esalazione. Per ogni 5 Gradi di Tossicità che una creatura subisce in tale modo, essa subisce una penalità di -1 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare ed ai Danni, inoltre essa deve superare uno Shock Test (Veleno) o restare Paralizzata per 1d3+1 Ore, mentre in caso di successo, rimarrà solamente disorientata per 1d3 Round.

L'esalazione non ha effetto sulle creature prive di apparato respiratorio o che sono immuni al veleno o agli effetti della Poison Joke. Le esalazioni permangono per 1d3+2 Round.

Abilità:

Muoversi Furtivamente +15%, Nascondersi +18%

Combattimento:

Le Poison Vines aggrediscono qualunque creature percepiscano, spesso circondandola e emettendo le loro esalazioni tossiche per indebolirla e paralizzarla. I Viticci in genere sono circa sei, in base alla grandezza della pianta originale, ed ognuno di essi agisce in modo indipendente dagli altri, anche se sono tutti collegati alla stessa pianta, seppur distanti anche svariati metri tra loro.

PRIMORDIALE

I Primordiali sono elementali che rappresentano le energie delle ere antiche, quando il mondo era ancora una massa indefinita e selvaggia. I Primordiali talvolta possono esser trovati nelle zone più estreme del loro elemento, come ad esempio all'interno di un enorme vulcano per i Primordiali del Magma o nelle distese gelide delle Frozen Wastelands per i primordiali del Gelo. Essendo emanazioni di energie pure, i primordiali hanno una scarsa concezione di ciò che gli circonda ed essi agiscono per puro istinto senza esitare. Essi non tentano nemmeno di difendersi, in quanto per loro il dolore o l'autoconservazione è un concetto totalmente alieno. Ciò nonostante, in combattimento sono molto pericolosi ed una volta infuriati non si fermeranno tanto facilmente.

Categoria:
Elementale

Gelo (Freddo)

For	22	PF	45	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	33	Schianto	+9	1d6+7	25%	Speciale
Cos	-	Vel	7,5 mt					
Ast	-	Iniz	+16					
FdV	20	RDM	9					
Sag	8	TpC	+6					
Man	25	Schivare	-					
		Parata	-					
		Lotta	+18/+6					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:
Aura di Gelo, Elementale, Immunità al Freddo, Lottatore II, Portata Estesa (3 mt), Reazione Rapida, Resistenza all'Acido (5), Resistenza all'Elettricità (5), Taglia Grande, Vulnerabilità al Danno Sonico (5), Vulnerabilità al Fuoco (4), Vulnerabilità all'Argento Lunare (4)

Aura di Gelo:
La temperatura entro 3 metri dall'elementale non sale mai oltre i 2° e talvolta può formare un leggero strato di brina sugli oggetti o sull'acqua. Il d6 di danni dell'elementale sono considerati di tipo Contundente, mentre il +7 è considerato danno da Freddo.

Magma (Terra e Fuoco)

For	24	PF	50	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	33	Schianto	+8	1d6+8	26%	Speciale
Cos	-	Vel	7,5 mt					
Ast	-	Iniz	+13					
FdV	20	RDM	9					
Sag	8	TpC	+5					
Man	25	Schivare	-					
		Parata	-					
		Lotta	+19/+5					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:
Aura di Calore, Elementale, Immunità al Fuoco, Lottatore II, Taglia Grande, Portata Estesa (3 mt), Resistenza all'Acido (5), Resistenza all'Elettricità (5), Vulnerabilità all'Argento Lunare (4), Vulnerabilità al Freddo (4)

Aura di Calore:
La temperatura entro 3 metri dall'elementale non scende mai oltre i 35°. Il d6 di danni dell'elementale sono considerati di tipo Contundente, mentre il +6 è considerato danno da Fuoco.

Roccia (Terra)

For	25
Des	11
Cos	-
Ast	-
FdV	20
Sag	8
Man	25

PF	55
PM	33
Vel	7,5 mt
Iniz	+11
RDM	10
TpC	+4
Schivare	-
Parata	-
Lotta	18/+5
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+7	1d6+8	24%	Speciale

Talenti e Capacità:

Distruttore, Elementale, Immunità all'Elettricità, Lottatore III, Portata Estesa (3 mt), Resistenza all'Acido (5), Resistenza al Fuoco (5), Vulnerabilità al Freddo (5), Vulnerabilità all'Argento Lunare (4)

Combattimento:

I Primordiali si limitano a colpire i loro avversari, se infastiditi, ma non tenteranno in alcun modo di schivare ne effettuano attacchi d'opportunità.

PSEUDO ALICORNO

Gli Pseudo Alicorni sono il disastroso tentativo di generare un Alicorno tramite potenti ed instabili magie. Nel corso dei secoli in molti han tentato di ascendere allo status di Alicorno, forzando il corso degli eventi con magie spesso proibite o dimenticate, ma il risultato finale, in genere è sempre una creatura distorta ed impazzita a causa dello shock che subisce nella trasfigurazione forzata, mentre i più fortunati, semplicemente muoiono durante il processo. Solitamente gli Pseudo Alicorni sono ottenuti basandosi su un Earth Pony, basandosi sulla sua resistenza fisica o un Unicorno, basandosi sulla sua Forza di Volontà, mentre i Pegasi vengono considerati troppo esili e fragili per poter anche solo iniziare tale processo. Tuttavia i pegasi in genere vengono utilizzati come materiale di scambio genetico, in quanto essi possiedono le ali che potrebbero garantire la capacità di volo all'Alicorno così formato. Uno Pseudo Alicorno è alto circa due metri e dieci, mentre il peso varia se è un Earth Pony o un Unicorno.

Categoria:

Orrore Arcano

Immunità:

Alterazioni di Stato, Malattie, Incantesimi ed Effetti di Influenza Mentale, Paura, Terrore, Test di Morale e Morale Negativo, Veleni

Earth Pony

Gli Pseudo Alicorni basati sugli Earth pony sono delle enormi mostruosità di muscoli pulsanti comandati da una mente spezzata e animalesca. Essi sono soliti lanciarsi sui loro avversari annichilendoli con i propri pugni.

For	26
Des	16
Cos	24
Ast	2
FdV	24
Sag	4
Man	20

PF	100
PM	50
Vel	7,5 mt
Iniz	+18
RDM	2
TpC	+4
Schivare	+9
Parata	-
Lotta	+21/+9
Shock Test	80%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Pugno	+12	1d6+9	28%	Contundente

Tratti:

Massiccio

Talenti e Capacità:

Balzo, Carica Feroce, Carica Furiosa, Colpo Poderoso II, Costituzione Mostruosa, Distruttore, Epidermide Reattiva, Guarigione Rapida (1d6+4), Hulkling, Legame Naturale, Lottatore III, Reazione Rapida, Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana IV, Robustezza Epica, Robusto III, Schivata Elusiva, Slancio, Taglia Grande, Vulnerabilità all'Argento Lunare (5)

Epidermide Reattiva:

Ogni 10 Danni subiti dallo Pseudo Alicorno, la sua pelle reagisce indurendosi sempre più, aumentando permanentemente di 1 la sua RDM. I Danni inflitti da Armi in Argento Lunare valgono la metà, mentre i Danni subiti nel tempo sia quelli da Esalazione, Ingestione e Sanguinamento, non vengono contati. La pelle ritorna lentamente al suo stato naturale riducendo di 1 la RDM per ogni ora di riposo fino a tornare al suo valore originale

Hulkling:

Gli Pseudo Alicorni sono considerati di taglia Enorme quando affrontano creature di taglia Grande o Superiore.

Abilità:

Ascoltare +15%, Osservare +15%, Saltare +30%, Scalare +20%

Combattimento:

Gli Pseudo Alicorni basati sugli Earth pony non usano strategie particolari e si limitano a scagliarsi con tutta la loro forza sui loro avversari, colpendoli ininterrottamente anche quando sono ridotti ad una poltiglia sanguinolenta.

Unicorno

Magri, slanciati e dall'aspetto contorto, questi pseudo alicorni talvolta possiedono delle deformità fisiche piuttosto evidenti ed eventuali ali atrofiche che in alcuni casi sostituiscono uno dei loro arti. Questi pseudo alicorni si possono definire più vicini al risultato finale, ma orribilmente sbagliati. La loro mente è sconvolta dal sovraccarico di magie arcane e dall'accesso diretto alla trama arcana, ma a differenza dei veri alicorni, tale sforzo è talmente eccessivo da farli impazzire.

For	6
Des	8
Cos	3
Ast	2
FdV	24
Sag	5
Man	35

PF	4
PM	150
Vel	-
Iniz	+10
RDM	3
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+4/+5/+17
Shock Test	80%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Magia	+12	-	-	Speciale

Tratti:

Corno, Esile

Talenti e Capacità:

Affinità con la Magia II, Concentrazione Incrollabile, Fluttuare (9 mt), Incantatore Tenace, Incantesimi Duraturi, incantesimi Estesii, Incantesimi Tematici, Incantesimo Perforante, Incanto Travolgente III, Mente Oltre la Materia, Protezione Mobile, Reazione Rapida, Resistenza al Danno Elementale (5), Resistenza al Danno Fisico (5), Resistenza alla Magia (10/+20%), Riserva Arcana VI, Sintonia con la Trama, Sovraccarico Mentale, Taglia Grande, Telecinesi Superiore, Volare (9 mt - Magia), Volontà di Ferro, Vista Arcana (15 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (5)

Concentrazione Incrollabile:

Lo Pseudo Alicorno non deve mai effettuare prove di Concentrazione se subisce danni mentre lancia incantesimi, e può subire fino a cinque attacchi, senza dover effettuare una prova, da sei a dieci per effettuare una prova di Concentrazione Media e da undici a quindici per una prova di Concentrazione Difficile.

Mente Oltre la Materia:

Nonostante il suo fisico debilitato, lo Pseudo Alicorno è sostenuto solamente dalla sua Forza di Volontà e dal particolare Legame che possiede con la trama Arcana. I Danni subiti, una volta ridotti dalle varie resistenze, vengono sottratti ai suoi Punti Magia. Egli subisce comunque 1 Danno Oscuro per ogni 50 Punti Magia che ha perduto o utilizzato in tal modo

Sintonia con la Trama:

Uno Pseudo Alicorno può lanciare qualunque incantesimo di Magia Arcana, Incantesimo Raro o Incantesimo di Magia Oscura. Egli non conosce gli incantesimi che lancia, ma il suo legame con la trama arcana gli permette di generare effetti particolari. Il Costo di ogni incantesimo è dimezzato ed i potenziamenti costano solamente 2 Punti Magia Aggiuntivi. Uno Pseudo Alicorno lancia sempre incantesimi come se fossero intensificati ed è considerato un Incantatore di grado Esperto. Non può lanciare Incantesimi Epici.

Sovraccarico Mentale:

La mente di uno Pseudo Alicorno è talmente sconvolta che egli deve effettuare sempre una Prova di Saggezza per poter agire correttamente. In caso di fallimento si limiterà a boccheggiare o a afferrarsi il capo biascicando parole incoerenti. Se arrabbiato o se attaccato, ottiene un +10% alla prova.

Telecinesi Superiore:

La telecinesi di uno Pseudo Alicorno può sollevare fino a 150 kg senza sforzo alcuno.

Abilità:

Concentrazione +30%, Osservare+10%

Combattimento:

Gli Pseudo alicorni basati sugli Unicorni sono estremamente imprevedibili e soprattutto pericolosi. Potendo accedere a una vasta scelta d'incantesimi, essi possono adattarsi ad ogni situazione, anche se in genere preferiscono sbarazzarsi dei loro avversari in fretta, per evitare di consumare troppi Punti magia e rendersi così vulnerabili.

Radicato

I Radicati sono creature vegetali che si nutrono di altri esseri viventi, più precisamente del loro sangue. I Radicati Edera sono dei grovigli di liane, viticci ed arbusti, spesso simili all'edera, simili a degli umanoidi e possiedono una sorta di intelligenza basilare con cui cacciano. I Radicati infestano antiche rovine, soprattutto dove vi è una certa influenza arcana, oppure le Everfree Forest anche se talvolta si formano nei pressi di anomalie arcane. I Radicati Edera formano delle piccole colonie di rampicanti ove talvolta trasportano le loro vittime paralizzate, per poi mantenerle in vita dopo averle infestate con alcuni radicati edera che iniettano periodicamente nutrimenti e sostanze nocive nel sistema delle vittime, mentre ne succhiano il sangue lentamente, ma non in modo tale da ucciderli.

I Radicati Verbena, invece, sono creature benevole e pacifiche. I Verbena sono enormi arbusti intricati la cui sommità spesso è presente un gigantesco fiore colorato oppure delle fronde rigogliose. I Verbena sono creature solitarie che prediligono luoghi isolati e rigogliosi, ed in genere si trovano nelle profondità delle Foreste Arcane, ma la loro indole li spinge a prendersi cura di ogni essere vivente. La caratteristica principale dei Verbena, a differenza dei loro simili carnivori, consiste nel fatto che la loro linfa possiede effetti curativi simili a quelli ottenibili dalla taumaturgia, in grado di curare e risanare ogni tipo di ferita. Tale linfa può esser conservata, ma le sue proprietà curative svaniscono in poco tempo, mantenendo comunque un valore nutrizionale notevole. I Radicati non hanno sesso, ma talvolta essi assumono forme vagamente maschili o femminili casualmente o in base all'influenza degli esseri senzienti che li vedono e talvolta venerano.

Categoria:

Vegetale Arcano

Radicato Edera

For	13
Des	14
Cos	-
Ast	1
FdV	13
Sag	5
Man	13

PF	10
PM	14
Vel	9 mt
Iniz	+14
RDN	5
TpC	+4
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+6/+8
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Sferzata	+5	1d3+3	30%	Contundente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Colpire alle Spalle, Percezione Cieca (Calore - 12 mt), Percezione Cieca (Sangue - 30 mt), Resistenza alle Armi Perforanti (2), Secrezione Venefica, Stritolare (1d3+3), Vegetale, Velocità di Scalata (3 mt), Vulnerabilità al Fuoco (2), Zampe Aderenti

Secrezione Venefica:

I Radicati Edera secernono una particolare sostanza anti coagulante dotata di una certa tossicità. Quando infliggono Danni, uno di essi è sempre considerato un danno da Veleno e se ottengono un Critico, aumentano di 1d6+1 il Grado di Tossicità della creatura ferita. Inoltre, la durata del sanguinamento causato da un Radicato Edera è di 1d3+4 Round. Le creature immuni ai veleni, non subiscono gli effetti della secrezione. Una Creatura che raggiunge il suo massimale di tossicità tramite le secrezioni di un radicato Edera, rimane paralizzata per 1d3+3 ore. Se colpiscono alle spalle con successo, aumentano di 1d3+1 il grado di Tossicità della Vittima.

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +10%, Muoversi Furtivamente +14%, Nascondersi +19%, Osservare +13%, Scalare +18%

Radicato Edera Anziano

For	20
Des	12
Cos	-
Ast	1
FdV	14
Sag	5
Man	17

PF	45
PM	19
Vel	7,5 mt
Iniz	+12
RDN	9
TpC	+5
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+16/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Sferzata	+9	1d6+6	25%	Contundente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Lottatore, Paura, Percezione Cieca (Calore - 12 mt), Percezione Cieca (Sangue - 30 mt), Portata Estesa (3 mt), Spazzata, Stritolare (1d6+5), Taglia Grande, Vegetale, Velocità di Scalata (3 mt), Vulnerabilità al Fuoco (4), Zampe Aderenti

Abilità:

Ascoltare +16%, Cercare +13%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +18%, Scalare +13%

Combattimento:

I Radicati sono soliti camuffarsi con l'ambiente circostante, in attesa che una preda passi nelle vicinanze, per poi aggredirla in massa. I Radicati Edera Anziani, invece, sono soliti cacciare da soli, tenendosi per sé ogni preda che trovano.

Radicato Verbena

For	24
Des	12
Cos	-
Ast	1
FdV	20
Sag	11
Man	25

PF	30
PM	50
Vel	6 mt
Iniz	+12
RDN	5
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+20/+7
Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Riserva Arcana IV, Taglia Enorme, Percezione Cieca (Sangue - 36 mt), Secrezione Benefica, Vegetale, Vista Arcana (15 mt)

Secrezione Benefica:

A differenza dei Radicati Edera, i Verbena secernono una sostanza dalle proprietà nutritive e curative eccezionali. La sostanza agisce sia come anti dolorifico che come disinfettante. Un Radicato Edera ottiene quindi le stesse capacità del Talento Taumaturgia III anche se non ha bisogno dei requisiti necessari a curare fratture o simili e può curare qualunque tipologia di ferita fintanto che ha Punti Magia sufficienti per farlo e non subendo alcuna alterazione di stato in quanto immune. Per poter curare è comunque necessario che il radicato Verbena possa secernere direttamente sulla zona da curare o sulle ferite altrimenti non si otterrà alcun effetto. Alcuni Radicati Verbena sono soliti avvolgere le creature che curano con le loro lunghe liane oppure di avvolgerli tra i petali del loro fiore centrale, immergendoli in parte nella linfa curativa. Nonostante le creature possano esser spaventate, il contatto con la linfa ha un effetto calmante, tranquillizzandole in breve tempo. Le creature sono considerate ricevere delle cure mediche, per quanto riguarda il recupero naturale dei punti ferita, con il trascorrere del tempo.

La linfa può esser applicata anche tramite una prova di Meditare o Primo Soccorso, ma solamente entro 1d3 round dalla sua raccolta altrimenti perderà ogni sua proprietà curativa. Utilizzarla in tale modo garantisce un +10% alla prova di abilità e curerà sempre 1 Punto Ferita Extra a prescindere da un eventuale successo o meno. La Linfa interrompe immediatamente ogni effetto di sanguinamento.

Abilità:

Ascoltare +14%, Cercare +17%, Muoversi Furtivamente +15%, Nascondersi +10%, Osservare +22%

Ratto Putrido

Nelle città dove è presente un Arcanium o nei luoghi dove vengono scaricati composti alchemici o arcani inutilizzati, talvolta i parassiti che abitano tali luoghi, si nutrono di questi composti chimici scartati, subendo delle bizzarre mutazioni. Molti ratti che consumano tali sostanze muoiono tra atroci sofferenze, mentre altri, più resistenti, riescono a sopravvivere al processo alchemico, crescendo in grandezza e sviluppando una fame chimica molto forte ed una muscolatura più definita dei normali ratti di fogna. I Ratti Putridi spesso indicano la presenza di scorie e residui alchemici in una zona, ed in genere, vengono assoldati avventurieri o Stermina Ratti per sbarazzarsi di tali fastidiosi parassiti, compito più facile a dirsi che a farsi, in quanto la ferocia di tali roditori e la loro fame incredibile talvolta li spingono ad aggredire ed a divorare chiunque essi incontrino, talvolta addirittura a divorarsi tra loro. I Ratti Putridi fortunatamente rifuggono la luce del sole, ma possono benissimo aggirarsi nelle notti particolarmente buie anche all'esterno.

Categoria:
Animale

Sottotipo:
Mutazione

Ratto Putrido

Questo grosso ratto dall'aspetto malsano è grosso quanto un piccolo cane. Sebbene da soli non siano una vera sfida, in gran numero possono creare seri problemi.

For	6
Des	13
Cos	8
Ast	2
FdV	11
Sag	9
Man	11

PF	4
PM	16
Vel	4,5 mt
Iniz	+13
RDN	1
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+1/+7
Shock Test	30%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+4	1	25%	Perforante

Talenti e Capacità:

Morso Putrido, Olfatto Acuto, Resistenza al Danno da Caduta (2), Resistenza alle Malattie ed ai Veleni (+25%), Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Scurovisione (6 mt), Taglia Piccola, Velocità di Scalata (3 mt), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Morso Putrido:

I Ratti Putridi sono soliti nutrirsi di spazzatura o prodotti alchemici abbandonati, e per tale motivo, il moro morso è particolarmente infettivo. Una creatura che subisce danni dal morso di un Ratto Putrido, aumenta di 1d3 il suo Grado di Tossicità, mentre in caso di Critico, la creatura deve superare uno Shock Test (Malattia) o subirne un'infezione per 1d3+3 Minuti, che impone un -1 al suo Valore di Iniziativa. Se il morso è effettuato su uno degli arti utilizzati per muoversi della creatura, esso riduce temporaneamente la velocità della vittima di 1,5 metri, se subito su un arto utilizzato per attaccare, essa subisce un -1 al suo Tiro per Colpire. Se il morso è effettuato sul Torso, Collo o la testa, riduce temporaneamente i Punti Ferita di 1. Se lo Shock Test viene fallito con un risultato di 90+, si subiscono tutti gli effetti indicati e l'infezione dura 1d3 Giorni, a meno che non venga curata. Gli effetti non sono cumulativi ma ogni aumento del Grado di Tossicità ottiene un +1.

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +12%, Osservare +8%, Saltare +6%, Scalare +13%

Combattimento:

I Ratti Putridi sono particolarmente aggressivi e tenteranno di aggredire chiunque li disturbi, anche se talvolta aggrediscono altre creature se affamati.

Ratto Putrido Gigante

I Ratti Putridi che riescono a divorare abbastanza cibo (tra cui talvolta i loro stessi simili) crescono esponenzialmente di dimensioni fino a raggiungere le dimensioni di un grosso vitello. Grassi e bitorzoluti, sono soliti formare delle tane in profondità, o nei pressi dei luoghi dove solitamente vengono gettati i rifiuti di cui si nutrono in continuazione. Un Ratto Putrido Gigante necessita di mangiare in continuazione o il suo organismo interno si auto consumerebbe, spingendolo a divorarsi da solo.

For	14
Des	12
Cos	14
Ast	3
FdV	14
Sag	9
Man	13

PF	21
PM	20
Vel	3 mt
Iniz	+11
RDN	3
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+9/+6
Shock Test	52%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d3+4	26%	Perforante

Talenti e Capacità:

Costituzione Mostruosa, Immunità alle Malattie, Lento e Costante, Lottatore, Morso Perforante (1), Morso Putrido, Olfatto Acuto, Resistenza al Danno Contundente (1), Resistenza alla Magia (1), Resistenza ai Veleni (+25%), Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusto, Scurovisione (6 mt), Taglia Media, Vulnerabilità all'Argento Lunare (2), Vulnerabilità al Fuoco (1)

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +11%, Nascondersi +10%, Osservare +7%

Combattimento:

I Ratti Putridi Giganti in genere non sono mai soli, in quanto talvolta generano una prole se femmine oppure sono circondati da altri esemplari più piccoli che si nutrono dei loro avanzi, e che talvolta restano nei paraggi per la protezione fornita da tale esemplare, anche se devono comunque evitare di farsi mangiare a loro volta. Un Ratto Putrido Gigante è una creatura pigra e lascia sempre agire prima gli eventuali Ratti Putridi che in genere si annidano nei paraggi della sua tana, per poi infliggere un eventuale colpo di grazia e divorare le sue vittime scacciando gli altri. Se le cose si mettono male tenterà una ignobile fuga, ma data la sua mole e le zampette corte e tozze che possiede, non andrà molto lontano.

Rovo CRUDELE

Formati da effetti magici o rianimati tramite incantesimi, i Rovi Crudeli sono delle piccole piante dalla forma che ricorda quella di un piccolo umanoide formato da arbusti spinosi, non più alto di 40 centimetri. I Roveti Crudeli in genere infestano antiche rovine o i sottoboschi delle Foreste Arcane, anche se sono parecchio comuni nelle Everfree Forest. Data la loro taglia, essi prediligono attaccare in gruppo, artigliando e pungendo le loro vittime dopo essersi avvicinati di soppiatto. Grazie al loro aspetto, essi spesso tendono agguati alle ignare vittime, confondendosi con la vegetazione o raggomitolandosi per sembrare un piccolo cespuglio.

Categoria:

Pianta

Rovo Crudele

For	6
Des	13
Cos	-
Ast	4
FdV	12
Sag	8
Man	13

PR	3
PM	14
Vel	6 mt
Iniz	+13
D	4
TpC	+2
Schivare	+4
Parata	-
Lotta	+4/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artiglio	+3	1	30%	Perforante

Talenti e Capacità:

Balzare, Debolezza al Fuoco, Resistenza all'Elettricità (2), Spine, Taglia Piccola, Vegetale, Velocità di Scalata (6 mt), Vulnerabile al Fuoco (2), Zampe Aderenti

Balzare:

Alcuni Rovi Crudeli tentano di balzare direttamente addosso alle loro vittime, cogliendole di sorpresa.

Un Rovo Crudele può utilizzare un'azione per Balzare contro una creatura entro 1,5 metri, superando una prova Media di Saltare. Se la vittima è cosciente dell'attacco, può tentare di Parare con uno Scudo Medio o Schivare il Rovo, che si considera avere un Valore di Attacco pari a 14. In alternativa può tentare di colpirlo a mezz'aria, ma subisce una penalità di -2 al tiro e può tentare di farlo solo con armi ad una mano prive della regola Piccolo.

Se il Rovo non viene evitato in alcun modo, egli infligge 1 Danno Diretto alle creature con Armature Leggere o una Riduzione del Danno Naturale pari a 2 o inferiore. Successivamente la creatura ed il rovo vengono considerate in lotta ed il rovo infligge 1 Danno Diretto per ogni round in cui vince le prove contrapposte con un distacco di almeno 5 punti rispetto al suo avversario. Fino a 3 Rovi possono aggredire una creatura di taglia media, ed in questo modo essi ottengono un +1 alle loro prove di Lotta fintanto che ci sono almeno due Rovi Crudeli.

I Rovi Crudeli di base hanno un -1 alle prove di lotta.

Spine:

I Roveti Crudeli sono ricoperti di spine appuntite. In caso di Critico, la vittima subisce 1 danno diretto, ed è considerata Sanguinante fino al suo Round successivo. Coloro che cercano di trattenere, Lottare o colpiscano il Rovo Crudele a mani nude o con attacchi disarmati, subiscono 1 Danno Diretto con un 50% di subire 1 Danno Diretto da Sanguinamento per 1 round. Coloro che hanno le mani protette da Guanti Spessi, Hanno il 50% di evitare tali danni, mentre coloro che hanno dei guanti d'arme o comunque le mani protette da del metallo, non subiscono danno alcuno ne sanguinamento.

Abilità:

Ascoltare +4%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +10%, Osservare +5%, Scalare +10%, Saltare +10%

Scheletro

Rianimati da Magie Oscure, gli scheletri sono grottesche ed inquietanti parodie degli esseri viventi che un tempo erano. La vista di tali ossa appartenute ai morti, che riprendono vita sono una visione macabra e spaventosa, monito di un fato inevitabile per ogni essere vivente. Gli Scheletri sono soliti rianimarsi nei luoghi di morte e sofferenza, come ad esempio le Prigioni Oscure, Cripte e talvolta nelle Everfree Forest o in antichi campi di battaglia dove è stata utilizzata anche della Magia Oscura o del Sangue o dove sono stati massacrati molti soldati.

Categoria:

Nonmorto

Sottotipo:

Oscuro

Scheletro Rianimato (Competente)

Uno scheletro rianimato da energie oscure, ma non una vera minaccia se non in gran numero.

For	10	PR	4	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	10	PM	13	Arma ad una Mano	+2	1d6+1	23%	Variabile
Cos	-	Vel	9 mt					
Ast	-	Iniz	+12					
FdV	12	D	3					
Sag	-	TpC	+2					
Man	12	Schivare	+3					
		Parata	+2					
		Lotta	+5/+5					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:

Creatura Scheletrica, Inquietudine, Nonmorto, Reazione Rapida, Resistenza all'Elettricità (5), Resistenza al Freddo (5), Scurovisione (18 mt)

Abilità:

Ascoltare +5%, Muoversi Furtivamente +8%, Osservare +5%

Equipaggiamento:

Arma ad una Mano

Scheletro Combattente (Competente)

Questi scheletri indossano ancora le antiche armature con cui sono morti, oltre a conservare vaghe memorie relative al combattimento.

For	13	PR	7	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	12	PM	14	Arma Arrugginita	+5	1d6+2	24%	Variabile
Cos	-	Vel	9 mt					
Ast	-	Iniz	+14					
FdV	13	D	6					
Sag	-	TpC	+3					
Man	13	Schivare	+4					
		Parata	+3(+6)					
		Lotta	+6/+6					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:

Competenza nelle Armature Leggere, Competenza negli Scudi, Creatura Scheletrica, Inquietudine, Nonmorto, Reazione Rapida, Resistenza all'Elettricità (5), Resistenza al Freddo (5), Scurovisione (18 mt)

Abilità:

Ascoltare +8%, Muoversi Furtivamente +2%, Osservare +8%

Equipaggiamento:

Arma Antica, Armatura Mista Leggera (Bronzo), Scudo Medio (Bronzo)

Scheletro Guardiano (Avanzato)

Gli Scheletri Guardiani solitamente erano individui abili a combattere quando ancora erano in vita. Essi mantengono buona parte della loro conoscenza marziale e talvolta sfruttano tattiche o formazioni basilari in combattimento. Ciò che li rende più pericolosi dei normali scheletri sono le loro Armi Spettrali con cui possono ignorare le armature avversarie, trapassandole come se fossero inconsistenti.

For	14
Des	13
Cos	-
Ast	-
FdV	15
Sag	-
Man	14

PR	12
PM	16
Vel	7,5 mt
Iniz	+15
D	8
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	+7(+10)
Lotta	+8/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma ad una Mano	+8	1d6+4	27%	Variabile

Arma ad Asta	+8	1d10+4	27%	Variabile
--------------	----	--------	-----	-----------

Arma a Due Mani	+8	2d6+4	27%	Variabile
-----------------	----	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Arma Spettrale, Colpo Poderoso, Combattere in Formazione, Competenza nelle Armature Medie, Competenza negli Scudi, Creatura Scheletrica, Inquietudine, Lottatore, Nonmorto, Reazione Rapida, Resistenza all'Elettricità (5), Resistenza al Freddo (5), Scurovisione (18 mt), Tutt'Uno con la Corazza

Arma Spettrale:

Le Armi degli Scheletri Guardiani ignorano le regole speciali delle Armature avversarie e possono colpire le creature eterree. Se ottengono un Critico, possono rinunciare al Danno Extra per ignorare la RD o RDN avversaria.

Abilità:

Ascoltare +8%, Muoversi Furtivamente +2%, Osservare +8%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Media (Ferro). Alcuni impugnano uno Scudo Medio (Ferro, Rinforzato)

Combattimento:

Gli scheletri si limitano ad attaccare i loro avversari, ma non effettuano mai attacchi di opportunità tranne gli Scheletri Guardiani, grazie ai vaghi ricordi che riescono a mantenere. I Guardiani talvolta sfruttano delle formazioni per assalire i loro nemici in gran numero.

SCIAME DI CREATURE

Distrazione:

Gli incantatori che si trovano nella stessa zona occupata da uno sciame, subiscono un malus di -10% alle prove di Concentrazione e sono sempre considerati aver subito un attacco anche se il turno. Gli sciami volanti estendono questo effetto entro 3 metri a causa del rumore che producono.

Sciame di Pipistrelli Crudeli

I Pipistrelli Crudeli sono tipici del Sottosuolo, dove un tempo subirono una qualche mutazione che li tramutò in creature sanguinarie sempre in cerca di prede da assalire. Alcuni sciami possono esser trovati nelle Everfree Forest, nelle antiche rovine infestate o nelle paludi.

For	-
Des	14
Cos	1
Ast	2
FdV	13
Sag	11
Man	12

PF	15
PM	18
Vel	-
Iniz	+16
RDN	0
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+5/+8
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Sciame	+6	1d3+1	28%	Perforante

Talenti e Capacità:

Alterazione Arcana, Distrazione, Emorragia, Percezione Cieca (Olfatto - 9 Metri), Percezione (Sangue - 18 Metri), Reazione Rapida, Riserva Arcana, Sciame, Velocità di Volo (12 Buona), Zanne Perforanti (2)

Emorragia:

Il sanguinamento causato da uno sciame di Pipistrelli Crudeli dura 2d3+2 round invece che solo 1d3+1.

Abilità:

Ascoltare +12%

Combattimento:

Gli Sciami di Pipistrelli Crudeli rinunciano sempre al Danno Extra, quando ottengono un Critico, per causare Sanguinamento. Sono infastiditi dagli odori pungenti e dai rumori troppo forti ma sono attratti dall'odore del sangue.

Sciame di Ratti

Gli Sciame di Ratti sono tipici degli ambienti urbani, soprattutto le grandi città, dove infestano fogne e case in rovina. Talvolta possono esser incontrati nei vari dungeon, nei castelli abbandonati e nelle cripte.

For	-	PF	9	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	8	Sciame	+5	1d3+3	23%	Perforante
Cos	-	Vel	4,5 mt					
Ast	2	Iniz	+13					
FdV	13	RDN	0					
Sag	11	TpC	+3					
Man	7	Schivare	+4					
		Parata	-					
		Lotta	+5/+7					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:

Distrazione, Morso Infettivo, Sciame, Velocità di Scalata (4,5 mt), Zanne Perforanti (2)

Morso Infettivo:

I Danni causati da uno sciame di ratti, se non disinfettati, provocano Ferite Infette, come spiegato sul Manuale delle Regole Base a Pagina 183.

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +8%, Nuotare +3%, Osservare +9%, Saltare +5%, Scalare +12%

Sciame di Ragni

Gli Sciame di Ragni si generano negli ambienti umidi e bui e talvolta nel sottosuolo. Spesso occupano vecchie rovine abbandonate, ricoprendo intere stanze con fitte ragnatele.

For	-	PF	12	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	8	Sciame	+5	1d3+2	25%	Perforante
Cos	1	Vel	6 mt					
Ast	2	Iniz	+13					
FdV	12	RDN	0					
Sag	8	TpC	+3					
Man	7	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+5/+7					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:

Morso Perforante (2), Morso Velenoso, Ragnatele, Sciame, Velocità di Scalata (4,5 mt), Zampe da Ragno

Morso Velenoso:

Se lo sciame ottiene un critico, infligge Danni da Veleno invece che Perforanti che aumentano il Grado di Tossicità di 1d3+2.

Abilità:

Osservare +5%, Scalare +20%

Sciame di Scarabei Neri

Questi terribili insetti neri dalle sfumature blu o verdastre, sono tipici delle regioni desertiche del Profondo Sud. Gli Scarabei neri divorano qualunque creatura in cui s'imbattano con una velocità e voracità incredibile, lasciando dietro di sé dei miseri resti scheletrici. I Sabiti sono soliti creare delle trappole con tali insetti, che possiedono la particolare capacità di entrare in animazione sospesa, sopravvivendo per interi secoli, in attesa di esser destati da qualche incauto esploratore.

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Insetto, Oscuro

For	-
Des	15
Cos	1
Ast	2
FdV	14
Sag	7
Man	16

PF	18
PM	28
Vel	6 mt
Iniz	+17
RDN	1
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+7/+8
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Sciame	+7	1d3+3	30%	Necrotico

Talenti e Capacità:

Animazione Sospesa, Distrazione, Divorare (1d3+4), Lottatore II, Percezione Cieca (Olfatto), Percezione Cieca (Sangue), Reazione Rapida, Resistenza al Calore (+25%), Riserva Arcana II, Sciame, Velocità di Scalata (4,5 mt)

Animazione Sospesa:

Gli Scarabei Neri, dopo aver divorato materia organica a sufficienza, possono entrare in una sorta di animazione sospesa, che permette loro di dormire anche per molti secoli. Questo processo consuma 1 Punto Magia ogni Dieci Anni al termine dei quali, lo sciame si desterà nuovamente e divorerà qualunque cosa in cui esso s'imbatta, recuperando così Punti Magia al ritmo di 1 ogni 15 Danni inflitti. Questo effetto è considerato un incantesimo con Descrittore [Magia del Sangue].

Abilità:

Scalare +12%

Combattimento:

Gli Scarabei Neri solitamente fiutano le loro prede e si dirigono a tutta velocità in tale direzione, per poi assalirle e iniziare a morderle con estrema voracità.

Sciame di Twittermites

Le Twittermites sono particolari parassiti capaci di generare una notevole quantità di energia elettrostatica quando volano in uno sciame. Pacifiche se non provocate, possono diventare estremamente aggressive se infastidite, raggruppandosi tra loro ed iniziando a volare in cerchio in modo da generare delle saette di elettricità che rivolgono contro chiunque osi disturbarle. Solitamente si possono trovare nelle Foreste Arcane o nelle Everfree Forest e talvolta alcuni esemplari vengono catturati per esser studiati o perlomeno per esser rivenduti al miglior offerente, anche se tale impresa è assai rischiosa, soprattutto se privi di un equipaggiamento adeguato.

Apparizione:

S05 Ep04 - Bloom and Gloom

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo:

Elettrico, Insetto

For	-	PF	14
Des	14	PM	22
Cos	1	Vel	12 mt
Ast	3	Iniz	+14
FdV	14	RDM	1
Sag	5	TpC	+3
Man	15	Schivare	+2
		Parata	-
		Lotta	+5/+8
		Shock Test	-

Talenti e Capacità Speciali:

Conduttività, Distrazione, Immunità all'Elettricità, Riserva Arcana, Sciame, Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Conduttività:

Spendendo Due Azioni per caricarsi elettrostaticamente, uno Sciame di Twittermites può, nel round successivo, generare una saetta elettrica, indirizzata cono un bersaglio in un punto in Linea di Tiro entro 6 metri. Tale scarica elettrica è considerata un Attacco a Distanza con un Valore i Attacco pari a 15 e può esser schivato fintanto che non si indossano armature in metallo o può esser bloccato da scudi in legno senza rinforzi in metallo. La Saetta infligge 1d6+2 danni da Elettricità. Quando uno sciame di Twittermites si trova entro 1,5 metri da un altro, essi generano una corrente statica tra di essi, potenziando sensibilmente l'effetto della loro Scossa, aumentando i danni inflitti di 2 per ogni sciame collegato al primo. Nota che questo collegamento può esistere tra vari sciami, a patto che essi non si trovino a più di 1,5 dall'altro, ma non necessariamente tutti devono essere vicini tra loro.

Esempio:

Due Sciami che si trovino entro 1,5 mt da un altro sciame, verranno considerati collegati. Se quest'ultimo è collegato ad altri, il legame aumenta d'intensità.

Se almeno sette o più sciami sono collegati, essi possono formare una sorta di cerchio, al cui centro possono creare un globo elettrico che può generare un fulmine che colpisce un punto nel terreno direttamente sotto di esso o ad almeno 9 metri di distanza in linea di Vista di uno Degli Sciami. Qualunque cosa colpita nel punto, subisce 7d6+7 danni, mentre ciò che si trova entro 3 metri dall'impatto, subisce invece 3d6+3. Le Creature e gli oggetti in legno dimezzano i danni subiti ed eventuali Punti Resistenza Sottratti. Il fulmine può esser generato una volta ogni 1d6+4 round.

Combattimento:

Le Twittermites si limitano a folgorare qualunque creatura sia tanto impudente da disturbarli. Se sono presenti più sciami essi si raduneranno il prima possibile tra loro, in modo da aumentare il danno delle loro saette o per generare globi elettrici

Sciame di Vampire Fruit Bats

I Vampire Fruit Bat sono considerati un flagello per le piantagioni di frutta, in quanto possono rovinare un raccolto in poco tempo, divorando e devastato ogni frutteto che trovano. Nonostante non siano molto aggressivi, i Vampire Fruit Bats possono attaccare se disturbati.

For	-	PF	14	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	15	PM	21	Sciame	+5	1d3+3	25%	Arcano
Cos	-	Vel	-					
Ast	2	Iniz	+15					
FdV	14	RDN	0					
Sag	8	TpC	+4					
Man	14	Schivare	+5					
		Parata	-					
		Lotta	+5/+8					
		Shock Test	-					

Talenti e Capacità:

Distrazione, Percezione Cieca (Olfatto), Riserva Arcana, Sciame, Velocità di Volo (12 mt - Buona)

Abilità:

Ascoltare +17%, Osservare +16%

Combattimento:

Gli Sciame di Vampire Fruit Bats solitamente tendono a raggrupparsi tra loro e focalizzandosi su coloro che li disturbano, tuttavia sono spaventati dal fuoco ed in genere si disperderanno temporaneamente, rifugiandosi sui rami più alti degli alberi vicini. Se lo sciame subisce troppi danni, si disperderà, cessando di esser uno sciame ed i Vampire Fruit Bats si limiteranno a fuggire altrove.

SEGUGIO NERO

I Segugi Neri sono contorte creature a quattro zampe, dotate di una pelliccia irsuta, fauci piene di denti affilati ed una coda glabra simile a quella dei ratti. I Segugi Neri sono carnivori molto aggressivi e sanguinari, e talvolta vengono addomesticati o comunque catturati per esser utilizzati come bestie da combattimento o da guardie delle persone prive di scrupoli o dagli incantatori malvagi.

Categoria:

Bestia

Sottotipo:

Oscuro

For	13
Des	14
Cos	13
Ast	2
FdV	12
Sag	6
Man	10

PF	13
PM	11
Vel	12 mt
Iniz	+14
RDN	3
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+7/+7
Shock Test	38%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+4	1d6+2	23%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:

Carica Feroce, Frenesia Sanguinaria, Inquietudine, Olfatto Acuto

Frenesia Sanguinaria:

Quando un segugio oscuro infligge un colpo critico, l'odore del sangue lo rende più aggressivo e feroce, così come i segugi oscuri nei paraggi. Quando effettuano con successo un Colpo Critico essi scelgono sempre di infliggere sanguinamento, rinunciando ai danni extra. Un Segugio Oscuro che fiuta una creatura sotto gli effetti di sanguinamento, ottiene un +2 al suo TpC fintanto che l'effetto perdura.

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +5%, Osservare +12%, Saltare +10%

Combattimento:

I Segugi Neri tentano sempre di Caricare le loro vittime per sfruttare la Carica Feroce in modo da poter aumentare le loro probabilità di Critico e poter successivamente entrare in Frenesia Sanguinaria.



SEA WORM

Queste gigantesche creature ricordano le Quarry Eels per lunghezza e dimensioni, tuttavia il loro capo è più tozzo e simile a quello delle creature che abitano nelle profondità marittime. Ciò che rende queste creature estremamente pericolose, dimensioni a parte, è la loro capacità di emettere dei tremendi getti d'acqua dalle loro fauci, con tale forza, da rovesciare una nave o addirittura abbattere un drago adulto in volo. I Sea Worms fortunatamente sono comuni nei mari attorno alle coste del Profondo Sud, specialmente nelle vicinanze delle Terre dei Draghi, tuttavia talvolta tali esemplari sono stati avvistati anche più a Nord, e talvolta han causato l'affondamento di navi intente all'esplorazione per nuove rotte commerciali. Per tale motivo, ben pochi si avventurano lontano dalle coste dei regni, rendendo l'esplorazione di eventuali terre lontane, assai rischiosa.

Apparizione:

S06 Ep05 - Gauntlet of Fire

Categoria:

Creatura Marina

Sottotipo:

Bestia

For	38
Des	14
Cos	36
Ast	2
FdV	22
Sag	6
Man	20

PF	110
PM	41
Vel	-
Iniz	+14
RDN	8
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+35/+7
Shock Test	80%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d10+15	25%	Perforante

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Divorare, Geyser, Lottatore II, Portata Estesa (6 mt), Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana III, Robusto, Taglia Mastodontica, Terrore, Velocità di Nuoto (15 mt)

Geyser:

La peculiarità dei Sea Worms consiste nella capacità di immagazzinare acqua all'interno delle loro lunghe gole per poi sputarla con forza generando un fortissimo getto d'acqua. La Gittata di tale attacco è di 30 metri ed ha un diametro di 4,5 metri. Il Sea Worm colpisce automaticamente le creature che non si spostano in tempo, ed esse devono effettuare una prova di Lotta (Foza) contrapposta o venire scaraventate lungo il getto d'acqua subendo 2d6+5 Danni Contundenti Non Letali. Le creature di Taglia Grande o inferiore che falliscono il tiro di 10 o più, vengono scaraventate ulteriormente all'indietro di 1d6x1,5 metri inoltre devono superare uno Shock Test o svenire. Le creature volanti possono tentare di Schivare il getto superando un Valore di Attacco pari a 20, solo se sono coscienti dell'attacco in arrivo e nel caso vengano colpite sono immediatamente abbattute a causa dell'impatto con l'acqua. Le creature Mastodontiche e Colossali non vengono abbattute ma comunque spostate all'indietro, se falliscono la prova di lotta. Il getto talmente forte da distruggere piccole imbarcazioni e può addirittura danneggiare, se non rovesciare imbarcazioni di medie dimensioni. Il getto d'Acqua può esser effettuato una volta ogni 2d6+10 Round e costa 12 Punti Magia.

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Nuotare +25%, Osservare +8%

Combattimento:

I Sea Worm si limitano ad assalire le proprie prede spuntando improvvisamente dall'acqua e colpendole con il loro sputo d'acqua, anche se creature più piccole vengono semplicemente inghiottite. Un Sea Worm eccessivamente ferito (metà dei suoi Punti Ferita), fuggirà, inabissandosi nelle profondità marine.

Serpente Marino

Lunghi e sinuosi, i serpenti marini posseggono colorazioni di vario genere, tuttavia a differenza dei loro cugini terrestri, essi posseggono anche un paio di braccia dotate di mani o artigli, in base alla natura comportamentale dell'individuo. Posseggono una specie di capigliatura, mentre ad alcuni maschi possono crescere dei folti baffi di cui van molto fieri. I serpenti marini sono creature particolari e spesso vanesi. Si dedicano principalmente a sé stessi, in special modo al proprio aspetto, ignorando generalmente le altre creature a meno che non debbano condividere aneddoti o altro. Sono molto permalosì e guai a toccare (o commentare) i loro facoltosi baffi o acconciature in quanto potrebbero arrabbiarsi oppure rimanerci molto male. Un serpente marino adulto ha delle notevoli dimensioni, ma raramente superano i venti metri di lunghezza. Nonostante il loro nome, i Serpenti Marini vivono in qualunque ambiente acquatico, e possono esser trovati sia negli oceani, che nei laghi o nei fiumi. I Serpenti marini più amichevoli talvolta vivono nei pressi delle comunità di pescatori oppure nei pressi di ponti particolarmente trafficati, in modo da poter disquisire con chi transita lungo la via.

Apparizione:

S01 Ep02 - Friendship is Magic (Part 2)
S05 Ep09 - Slice of Life

Categoria:

Rettile Senziente

Sottotipo:

Creatura Marina

For	16	PF	18
Des	15	PM	29
Cos	16	Vel	-
Ast	11	Iniz	+15
FdV	13	RDN	4
Sag	10	TpC	+3
Man	18	Schivare	+4
		Parata	-
		Lotta	+16/+7
		Shock Test	45%

Talenti e Capacità:

Respirare Sott'acqua, Riserva Arcana II, Robusto, Taglia Enorme, Velocità di Nuoto (18 mt)

Abilità:

Ascoltare +6%, Intrattenere (Canto o Oratoria) +10%, Nuotare +20%, Osservare +5%

Combattimento:

Essendo creature sensibili e delicate, in genere evitano di combattere, spesso limitandosi a fuggire.

SERVITORE INCANTATO

I Servitori incantati sono dei particolari Costrutti creati dalla Magia, solitamente adoperati come assistenti da Maghi e Stregoni, per adempire alle faccende domestiche ed ai lavori pesanti. I Servitori incantati non hanno una vera intelligenza, ma comprendono perfettamente quello che viene comandato loro dal loro creatore, in quanto essi si basano su un'immagine mentale trasmessa dall'incantatore stesso. Solitamente la loro esistenza è rilegata alla durata dell'incantesimo, ma alcuni incantatori riescono a inserire in essi alcuni particolari Cristalli Arcani che gli permettono di mantenere la loro forma fisica in modo permanente, anche se richiedono una ricarica costante. Solitamente tali versioni possono esser facilmente trovate nell'Arcanium o in altri luoghi dediti allo studio della magia, anche se i maghi più esperti talvolta ne tengono uno per uso privato, nelle loro dimore.

Categoria:

Creatura Arcana

Servitore Incantato (Piccolo)

For	11
Des	11
Cos	-
Ast	-
FdV	11
Sag	11
Man	12

PF	6
PM	17
Vel	6 mt
Iniz	+13
RDM	2
TpC	+3
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+6/+5
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto x2	+4/+4	1d3+1	25%	Arcano

Talenti e Capacità:

Costrutto, Lottatore, Portatore, Reazione Rapida, Riserva Arcana

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Osservare +5%, Saltare +5%, Scalare +5%

Carico Leggero Massimale: 33 kg

Carico Medio Massimale: 66,5 kg

Carico Pesante Massimale: 100 kg

Nota che tali valori sono calcolati senza il potenziamento alle Caratteristiche.

Servitore Incantato (Medio)

For	13
Des	13
Cos	-
Ast	-
FdV	13
Sag	13
Man	14

PF	16
PM	25
Vel	9 mt
Iniz	+13
RDM	3
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+8/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto x2	+6/+6	1d6+2	25%	Arcano

Talenti e Capacità:

Costrutto, Lottatore II, Portatore, Reazione Rapida, Riserva Arcana II, Robusto

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +10%, Osservare +10%, Saltare +10%, Scalare +10%

Carico Leggero Massimale: 43 kg

Carico Medio Massimale: 86,5 kg

Carico Pesante Massimale: 130 kg

Nota che tali valori sono calcolati senza il potenziamento alle Caratteristiche.

Combattimento:

I Servitori Incantati non sono esperti combattenti ed in genere si limitano a colpire gli avversari designati dai loro padroni. Essi non effettuano mai attacchi di opportunità, limitandosi a colpire ciclicamente senza fretta.

Sgherro Malvagio

Gli Sgherri Malvagi sono piccole e crudeli creature che solitamente fungono da servitori da coloro che dimostrano un forte potere ed una malvagità intrinseca. Gli Sgherri Malvagi sono naturalmente attratti da coloro che possiedono una forte corruzione ed una personalità atta al comando. Alternativamente vengono evocati da incantatori privi di scrupoli come servitori per i loro piani diabolici. Gli Sgherri Malvagi sono vagamente imparentati con i Coboldi, tuttavia a parte l'altezza e la stupidità, le similitudini sono assai esigue. Gli Sgherri malvagi formano società dove vige la legge del più forte e solitamente è lo Sgherro più grosso e feroce a comandare sugli altri, a meno che essi non servano già un padrone di un'altra razza. Ciò nonostante gli sgherri devono talvolta sfidare il potere che li comanda, in modo da esser sicuri che i loro padroni siano degni. Gli sgherri malvagi che intuiscono che i loro padroni stanno diventando deboli o che anche solo lo sospettano, non esiteranno a ribellarsi più o meno palesemente, arrivando persino ad assassinare i loro padroni per poi fuggire o cercare qualcuno di migliore. Analogamente, se un Padrone dovesse venir sconfitto da un'altra creatura malvagia, essi istintivamente si affretteranno a servire il loro padrone, tranne coloro che erano più legati al precedente, anche se in genere quest'ultimi vengono massacrati in fretta dai loro stessi simili, se non riescono a fuggire in tempo.

Categoria:

Creatura Onirica

Sottotipo:

Oscuro

Sgherro Carceriere (Competente)

Gli Sgherri Carcerieri solitamente svolgono le mansioni più infime, tra cui la sorveglianza di eventuali prigionieri. Essi compensano la loro debolezza con un'estrema crudeltà ed uno spiccato sadismo verso i loro prigionieri, anche se solitamente ricevono ordine di tenerli almeno in vita.

For	12	PF	5	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	12	Mezza Lancia	+3	1d6+2	22%	Perforante
Cos	10	Vel	6 mt					
Ast	8	Iniz	+13					
FdV	11	RD	2					
Sag	8	TpC	+2					
Man	12	Schivare	+4					
		Parata	+3					
		Lotta	+2/+6					
		Shock Test	33%					

Talenti e Capacità:

Abile Opportunista, Competenza nelle Armature Leggere, Taglia Piccola

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Muoversi Furtivamente +1%, Nascondersi +3%, Osservare +5%

Equipaggiamento:

Armatura Leggera, Mezza Lancia, 1d3+1 CB. Talvolta uno di essi possiede un mazzo di chiavi per delle celle a cui fanno la guardia.

Combattimento:

Gli Sgherri Carcerieri si limitano a sciamare contro i loro avversari in gran numero e non esitano a tentare di ingannarli ed all'effettuare attacchi d'opportunità quando possibile, sfruttando il loro talento Abile Opportunista. Essendo comunque creature vigliacche, tenteranno una fuga precipitosa se comprendono che le cose volgono al peggio, ma non esiteranno a riorganizzarsi nel caso riescano a raggiungere dei loro simili, avvisandoli del pericolo.

Sgherro Combattente (Competente)

Gli Sgherri Combattenti sono la tipologia più comune e numerosa. Benché non costituiscano una vera minaccia per coloro che sappiano combattere, possono diventare un serio pericolo se in gran numero.

For	12
Des	13
Cos	11
Ast	8
FdV	12
Sag	8
Man	13

PF	8
PM	14
Vel	6 mt
Iniz	+12
RD	3
TpC	+3
Schivare	+4
Parata	+3
Lotta	+3/+6
Shock Test	40%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Arma Bianca	+4	1d6+2	22%	Variabile
Giavellotto	+5	1d6+4	24%	Perforante

Talenti e Capacità Speciali:

Abile Opportunista, Carica Feroce, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Leggere, Robusto, Slancio, Taglia Piccola

Abilità:

Ascoltare +7%, Cercare +7%, Muoversi Furtivamente +2%, Nascondersi +6%, Osservare +7%

Equipaggiamento:

Armatura Leggera, Arma Bianca, Giavellotto (x2), 1d3+4 CB.

Sgherro Soldato (Avanzato)

Gli Sgherri Soldati sono addestrati nel combattimento corpo a corpo ed in una parvenza di Disciplina Militare, anche se molto scarsa. Sono addestrati nel combattere in formazione, quando necessario, e nel ritirarsi strategicamente per potersi riorganizzare meglio.

For	13
Des	13
Cos	13
Ast	8
FdV	12
Sag	8
Man	13

PF	13
PM	19
Vel	4,5 mt
Iniz	+15
RD	4
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	+6(+8)
Lotta	+3/+6
Shock Test	48%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Mezza Lancia	+8	1d6+3	25%	Perforante
Giavellotto	+7	1d6+4	26%	Perforante

Talenti e Capacità Speciali:

Carica Feroce, Carica Furiosa, Combattere in Formazione, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Medie, Determinato, Impavido, Fratello di Scudo, Grido di Battaglia, Reazione Rapida, Riserva Arcana, Robusto II, Sinergia in Combattimento, Taglia Piccola, Tirare nella Mischia, Tutt'Uno con la Corazza

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +9%, Conoscenze (Militari) +6%, Intimidire +7%, Muoversi Furtivamente +2%, Nascondersi +6%, Osservare +9%, Saltare +3%, Scalare +2%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Leggera (Rinforzata) unita ad un'altra Leggera, Mezza Lancia, Giavellotto in Acciaio (x2), Scudo Piccolo in Ferro, 1d6+4 CB. Alcuni sgherri soldati impugnano solamente una lancia cui sfruttano la portata per attaccare.

Combattimento:

Gli Sgherri Combattenti solitamente si limitano ad aggredire i loro avversari in modo più o meno organizzato. Talvolta alcuni di loro possiedono dei Giavellotti che utilizzano da posizioni sopraelevate o contro avversari problematici senza badare al fatto che potrebbero colpire i loro alleati. I Soldati invece sono più organizzati e spesso formano delle linee difensive mentre coloro armati di Armi da Tiro o Da Lancio si posizionano su zone rialzate per colpire gli avversari isolati. A differenza dei combattenti, i Soldati prestano attenzione a non ferire altri Soldati, ma non baderanno a metter in pericolo eventuali Sgherri inferiori.

Sgherro Corazzato (Esperto)

Gli Sgherri Corazzati sono particolarità generate tramite sperimentazione con i Mutageni. Grossi e Resistenti, essi solitamente vengono equipaggiati con le armi ed armature più pesanti, che grazie alla loro forza potenziata riescono a sopportare senza fatica.

For	16
Des	12
Cos	14
Ast	8
FdV	14
Sag	8
Man	13

PF	18
PM	20
Vel	4,5 mt
Iniz	+14
RD	6
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	+8
Lotta	+10/+6
Shock Test	64%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Berdica	+9/+5	1d10+5	26%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:

Attacco Extra, Carica Feroce, Carica Furiosa, Combattere in Formazione, Colpo Poderoso, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Costituzione Mutagena, Determinato, Grido di Battaglia, Impavido, Incrollabile, Lottatore, Reazione Rapida, Resistere allo Shock II, Riserva Arcana, Robusto II, Schiena Robusta, Sinergia in Combattimento, Specializzazione nelle Armature II, Taglia Piccola, Tutt'Uno con la Corazza II

Costituzione Mutagena:

Gli Sgherri Corazzati vengono crudelmente potenziati tramite uso massiccio di Mutageni, e nonostante siano di taglia piccola essi vengono considerati di Taglia Media per quanto riguarda il calcolo dei Punti Ferita, Shock Test e delle Prove di Lotta. Le Armature Medie e Pesanti li rallentano solamente di 1,5 mt.

Abilità:

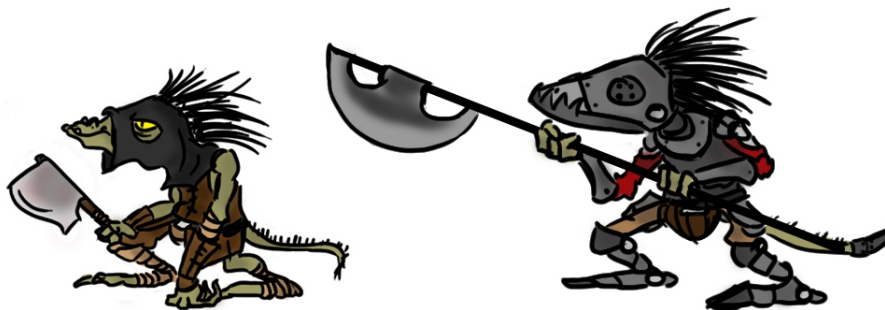
Ascoltare +7%, Cercare +7%, Intimidire +13%, Muoversi Furtivamente -15%, Nascondersi -15%, Osservare +5%, Percepire Intenzioni +10%, Saltare -10%, Scalare +2%

Equipaggiamento:

Armatura Mista Pesante (Rinforzata) unita ad una Leggera ad Anelli, Berdica in Acciaio, Elmo Pesante in Metallo, 1d6+4 CB.

Combattimento:

Nonostante le loro dimensioni, gli Sgherri Corazzati presentano sempre una minaccia da non prendere alla leggera. Essi maneggiano abilmente le loro armi inastate e grazie alle loro armature risultano molto resistenti ai danni. Gli Sgherri Corazzati tentano sempre di caricare i loro avversari per tentare di massimizzare gli effetti dei talenti Carica Feroce e Carica Furiosa, inoltre, solitamente tentano di fruttare la Sinergia in combattimento per ridurre le penalità imposte dal talento Colpo Poderoso.



Sgherro Malvagio e Sgherro Corazzato

Genio del Male (Esperto)

I Geni del Male sono rari Sgherri Malvagi con un'insana propensione a costruire bizzarre meccaniche e nel pensare piani orribilmente elaborati e complicati, che sono soliti fallire miseramente a causa di vari fattori tra cui la stupidità loro o dei loro sottoposti.

For	12
Des	14
Cos	13
Ast	14
FdV	15
Sag	8
Man	16

PF	9
PM	39
Vel	6 mt
Iniz	+16
RD	3
TpC	+3
Schivare	+7
Parata	+3
Lotta	+2/+7
Shock Test	45%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Spada Corta	+4	1d6+1	22%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:

Competenza nelle Armature Leggere, Creare Manufatti Artigianali, Creare Manufatti Alchemici, Creare Veleni III, Lancio Preciso, Miccia Corta, Mescere Pozioni III, Mortaio Sperimentale, Reazione Rapida, Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana IV, Robusto, Slancio, Taglia Piccola, Utilizzare Pergamene Infuse

Miccia Corta:

Quando Utilizza il suo mortaio Sperimentale, il genio del Male può sostituire la miccia con una più corta, riducendo la gittata casuale a 1d10x1,5 mt o 1d6x1,5 mt.

Mortaio Sperimentale:

Questo bizzarro congegno è uno dei vari esempi della folle genialità di Geni del Male. Questo bizzarro oggetto simile ad un lungo cilindro in metallo, a cui è stata aggiunta una miccia ad un'estremità, permette al possessore di sparare ad una notevole distanza le proprie Bombe Incendiare, Sfere laceranti e così via, anche se tale procedimento è abbastanza impreciso e talvolta pericoloso per lo stesso utilizzatore. L'arma può sparare in linea retta fino ad una gittata di 9 metri, colpendo il primo ostacolo sulla sua Linea di Tiro. L'arma è considerata avere un Valore d'Attacco pari a 17, anche se tale valore può subire delle modifiche in base alle manomissioni dell'utilizzatore ed aggiunge 1d6 danni contundenti a quelli che normalmente infliggerebbe l'oggetto sparato. Alternativamente l'arma può sparare con potenza maggiore in modo da colpire un qualsiasi punto entro 1d20x1,5 metri, facendo compiere una sorta di parabola tremolante. Tale processo tuttavia è assai impreciso e vi è una probabilità del 50% che il proiettile devi costringendo un Tiro Deviazione. Come effetto aggiuntivo, vi è comunque una probabilità del 20% che il mortaio scoppi in faccia all'utilizzatore. L'utilizzo di misture esplosive può garantire un bonus al tiro del d20 fino ad un massimo di +5, ma per ogni punto la probabilità che il mortaio scoppi in faccia all'utilizzatore aumenta del 5%. Utilizzare l'arma richiede due azioni, così come ricaricarla. L'oggetto deve raffreddarsi tra un utilizzo e l'altro, attendendo almeno un round intero. Se tale attesa non viene rispettata, la probabilità che l'oggetto scoppi aumenta del 10% per ogni utilizzo successivo.

Se il mortaio scoppia, il proiettile è considerato aver impattato addosso all'utilizzatore. Egli inoltre subisce 1d6 Danni da Fuoco e 1d3 danni Diretti Contundenti.

Abilità:

Artigianato (Alchimia) +18%, Ascoltare +7%, Biblioteconomia +10%, Cercare +7%, Conoscenze (Alchimia) +10%, Conoscenze (Arcane) +10%, Conoscenze (Comuni) +11%, Conoscenze (Ingegneria Militare) +12%, Conoscenze (Mostri e Creature) +10%, Conoscenze (Occultismo) +12%, Convincere +12%, Ingannare +15%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +13%, Osservare +7%, Percepire Intenzioni +10%

Equipaggiamento:

Armatura Imbottita, Arma Bianca, Attrezzi da Geniere, Appunti ed Abbozzi incomprensibili su pergamena, Bandoliera con 5 spazi (x2), Bomba Incendiaria (x3), Borsa a Tracolla, Cristallo Arcano (x2), Fumogeno (x3), Guanti Spessi in Cuoio, Mortaio Sperimentale, Occhiali Imbruniti, Porta Pergamene, Progetti Malvagi e Piani Astutamente (o Stupidamente) Elaborati, Ragnatela Alchemica, Sfera Lacerante (x4), 1d3+4 GB.

Combattimento:

I Geni del Male solitamente lasciano il compito di farsi massacrare dagli avventurieri ai loro sottoposti, restandosene tranquillamente nelle retrovie a berciare ordini ed insulti. Solitamente sfruttano posizioni sopraelevate per poter scagliare di tutto contro i loro avversari ed utilizzare i loro mortai sperimentali, ma sono anche abbastanza accorti da celarsi dietro degli oggetti abbastanza grandi in modo da ottenere una Copertura contro eventuali Attacchi a Distanza. In genere essi sono soliti prender di mira gli elementi più deboli di un gruppo oppure infastidire ed ostacolare eventuali incantatori. Se capiscono che le cose volgono al peggio, fuggiranno, utilizzando un fumogeno per coprire la loro ritirata "strategica".

Tiranno (Esperto Elite)

A differenza degli Sgherri Corazzati, che sono mutati per potenziare il loro fisico, uno Sgherro Tiranno è potenziato dalla pura malvagità e dalle energie di Magia Oscura. Considerati i capi indiscussi degli Sgherri Malvagi, essi sono soliti formarsi quando gli Sgherri Malvagi vengono lasciati senza una figura di comando e passano un periodo di turbolenza dove tutti si combattono a vicenda per determinare il nuovo leader. Alla fine di tale violento processo, quello che si dimostra più scaltro e crudele diventa un Tiranno, potenziandosi fisicamente in poco tempo. Secondo gli studiosi tutti gli Sgherri hanno tale potere latente, ma solo gli individui dotati di una notevole forza di volontà e cattiveria riescono a sbloccare tale potenziale.

I Tiranni esercitano il loro potere senza sosta e sono soliti schiacciare eventuali contestatori e sfidanti senza pensarci due volte. Uno Sgherro Malvagio che dovesse riuscire ad uccidere o sconfiggere un Tiranno, ne assorbirà i poteri, diventandolo a sua volta.

For	18
Des	14
Cos	16
Ast	12
FdV	16
Sag	11
Man	16

PF	23
PM	34
Vel	6 mt
Iniz	+16
RD	6
TpC	+6
Schivare	+5
Parata	+10
Lotta	+12/+7
Shock Test	65%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Lama Crudele a due Mani	+11	2d6+6	28%	Tagliente
Picco d'Arme	+10/+6	1d6+6	28%	Perforante

Talenti e Capacità Speciali:

Abile Opportunista, Ampio Fendente, Attacco Ellittico II, Attacco Extra, Colpo Poderoso, Comando, Compagni d'Arme, Competenza nelle Armature Pesanti, Contrattacco, Determinato, Impavido, Incrollabile, Lottatore II, Oscuro Signore, Possanza II, Reazione Rapida, Resistenza alla Magia (5/+10%), Riserva Arcana III, Robusto II, Schiena Robusta, Sinergia in Combattimento, Specializzazione nell'Armatura II, Taglia Piccola, Tiranno Crudele, Tutt'Uno con la Corazza II

Tiranno Crudele:

Gli Sgherri Tiranni emanano una forte aura di malvagità, percepita istintivamente dagli altri Sgherri Malvagi a cui vorranno sottomettersi. I Tiranni sono estremamente violenti ed i loro sottoposti sono ben consci di cosa potrebbe capitargli in caso di fallimento o se non obbediscono agli ordini. Per tale motivo fintanto che gli Sgherri Malvagi assoggettati ad un Tiranno restano entro 12 metri da esso, ignorano i malus imposti dai livelli negativi di morale ed ottengono un bonus di +10% ai Test di Paura e Terrore. Un Tiranno è considerato esser sempre equipaggiato con uno Stendardo Intimidatorio, mentre se ne dovesse possedere uno, il suo raggio d'influenza aumenterebbe di 3 metri.

Uno Sgherro Tiranno riconosce istintivamente eventuali Tiranni avversari o figure malvagie dotate di una forte personalità e farà di tutto per distruggerli, in quanto potrebbero minare la sua autorità o addirittura sottrarre i suoi servitori. Sfidare un Tiranno a duello e sconfiggerlo, renderà agli occhi dei suoi servitori la creatura che l'ha sconfitto degna di comandarli, ma solitamente solo coloro che possiedono un Punteggio do Corruzione Pari o superiore a 15 ed in possesso del Talento Adepto Oscuro, possono qualificarsi come tali, altrimenti otterranno semplicemente l'effetto opposto, facendo infuriare o fuggire gli Sgherri che assistono a tale scena. Un Tiranno è Immune ai Test di Paura e Terrore fintanto che è circondato da almeno una decina di Sgherri Soldati.

Essi sono inoltre considerati di Taglia Media per quanto riguarda il calcolo dei Punti Ferita, Shock Test e delle Prove di Lotta. Le Armature Medie e Pesanti li rallentano solamente di 1,5 mt.

Abilità:

Ascoltare +13%, Autorità +30%, Cercare +8%, Conoscenze (Arcane) +5%, Conoscenze (Comuni) +11%, Conoscenze (Militari) +13%, Conoscenze (Occultismo) +6%, Convincere +18%, Ingannare +15%, Intimidire +25%, Muoversi Furtivamente +5%, Nascondersi +5%, Osservare +14%, Percepire Intenzioni +12%, Saltare -5%, Scalare -5%

Equipaggiamento:

Armatura di Piastre Imbrunita (Acciaio, Buona Fattura), Corno da Guerra, Elmo Pesante (Acciaio), Gambesone (Buona Fattura), Lama Crudele a Due Mani (Acciaio), Pozione di Cura. Alcuni sono invece equipaggiati con un Picco d'Arme (Acciaio) ed uno Scudo Medio (Acciaio, Rinforzato) aumentando così la loro Parata a +13.

Combattimento:

I Tiranno sono soliti circondarsi dai loro sottoposti ed a condurli personalmente in battaglia contro le creature più forti e spaventose, mentre lasceranno tale compito ai loro sottoposti nei confronti delle creature indegne della loro attenzione. I Tiranni sono soliti minacciare i propri subalterni di torture indicibile se non obbediscono ai loro ordini e ciò spesso li sprona a combattere nonostante la situazione sia palesamente drammatica. A Differenza dei geni del Male, i Tiranni sono creature di poche parole e difficilmente intavoleranno un monologo nei confronti dei loro avversari, se non quando questi sono stati sconfitti. I Tiranni sfruttano al massimo ogni loro talento e capacità, oltre che alla paura dei loro sottoposti, spesso facendoli compiere azioni suicide pur di ottenere un vantaggio.

SHAMBLER

Gli Shambler sono enormi agglomerati di terreno palustre o forestale, mescolato a rocce, ossa ed altri dettagli marcescenti. Gli Shambler talvolta si formano nei luoghi contaminati dalla Magia oscura, mentre altre volte nelle zone palustri più lugubri. L'aspetto di uno Shambler varia da esemplare a esemplare, anche se solitamente sono figure tozze dotate di lunghe e nodose braccia e da un paio di gambe corte. Il loro nome deriva dal fatto che sono soliti vagare senza meta nei luoghi in cui sono soliti formarsi, ma che in genere, non abbandonano mai. In tal modo gli Shambler rimangono all'interno delle foreste o paludi che li generano fino a che non vengono distrutti, anche se talvolta tale evento accade spontaneamente senza motivo.

Categoria:

Costrutto

Sottotipo:

Oscuro, Vegetale

For	23
Des	13
Cos	-
Ast	-
FdV	16
Sag	5
Man	20

PR	48
PM	33
Vel	4,5 mt
Iniz	+9
D	8
TpC	+4
Schivare	-
Parata	+7
Lotta	+18/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+8	1d6+7	25%	Contundente

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costrutto, Demolitore, Lento e Costante, Lottatore II, Paura, Portata Estesa (3 mt), Riserva Arcana II, Spazzata, Stritolare (1d6+5), Taglia Grande, Vista Arcana (15 metri), Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Combattimento:

Gli Shambler si limitano ad avanzare verso le creature ostili, colpendole con le loro lunghe braccia. Talvolta sono soliti afferrare le creature di Taglia Media o inferiore ed infliggergli danni da Stritolamento, ma solamente per un round, poi le rilasciano gettandole di lato. Non effettuano mai attacchi di opportunità ne effettuano cariche.

SLINGTAIL

Gli Slingtail assomigliano a enormi lucertole dalla pelle spessa come la roccia e da una lunga coda robusta con cui sono soliti sollevare grossi macigni che poi scagliano contro le creature che li infastidiscono o contro altri simili della loro stessa specie, durante il periodo degli amori. Gli Slingtail sono tipici delle zone montuose, seppur rari nei regni equestri, mentre sono comuni nelle terre dei Draghi.

Apparizione:

S06 Ep05 - Gauntlet of Fire

Categoria:

Rettile

Sottotipo:

Terra

For	24
Des	6
Cos	30
Ast	2
FdV	20
Sag	4
Man	18

PF	32
PM	28
Vel	4,5 mt
Iniz	+5
RDN	11
TpC	+1
Schivare	-2
Parata	-
Lotta	+21/+3
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d6+7	25%	Perforante

Talenti e Capacità:

Lento e Costante, Riserva Arcana, Robusto, Scagliare, Taglia Enorme, Velocità di Scalata (3 mt)

Scagliare:

Uno Slingtail adulto può sollevare dei grossi massi con la propria coda robusta e scagliarli fino ad una distanza di circa 30 metri di distanza, facendogli compiere una sorta di parabola incerta. Essendo comunque un lancio impreciso, è necessario un Tiro Deviazione, ma nel caso si ottenga un 9+, il masso devia di 1d6x1,5 metri. Le creature colpite dal masso subiscono 6d6+2 Danni Contundenti o vengono direttamente stritolate da esso, a discrezione del Master.

Alternativamente il masso può esser scagliato contro delle creature volanti ed esso è considerato avere un Valore d'Attacco pari a 17. Le creature colpite dal masso subiscono solo 2d6+2 Danni ma devono immediatamente effettuare una prova contrapposta di Lotta (Forza) o venire immediatamente abbattute. Recuperare un masso con la coda richiede almeno Due Azioni ed anche lanciarlo. Trovarne uno adatto invece è a discrezione del Master.

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +8%, Osservare +13%

Combattimento:

Gli Slingtail in genere vivono in zone rocciose e scoscese, spesso situate lungo i fianchi di un colle o di una montagna.

Gli Slingtail sono pacifici se lasciati in pace, ma non esiteranno ad attaccare se infastiditi. Sono soliti scagliare i massi contro le creature di taglia Grande quando le avvistano in distanza, mentre quelle troppo vicine vengono caricate dai maschi più bellicosi.

SPIRITO ANIMALE

Gli Spiriti Arcani sono creature generate dalla magia pura e non possiedono un vero corpo fisico ma più una proiezione in base a coloro che li evocano o alla concezione delle gente comune, nelle zone in cui appaiono.

Categoria:

Creatura Arcana

Spirito Animale (Piccolo)

For	12
Des	12
Cos	12
Ast	6
FdV	12
Sag	6
Man	12

PF	-
PM	18
Vel	9 mt
Iniz	+12
RDM	2
TpC	+2
Schivare	+3
Parata	-
Lotta	+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Variabile	+4	1d3+1	21%	Arcano

Talenti e Capacità:

Incantesimo Condiviso, Riserva Arcana, Spirito Arcano, Taglia Piccola

Spirito Arcano:

Gli Spiriti Animali sono immuni all'Annegamento e Soffocamento, agli incantesimi Mentali e non subiscono effetti di Sanguinamento. Anche se possiedono un certo grado d'intelligenza, non effettuano mai prove di Morale e Morale negativo ne sono influenzati dai Test di Paura e Terrore. I danni inflitti agli Spiriti Animali vengono sottratti ai loro Punti Magia ed una volta raggiunti i 0 Punti Magia essi semplicemente scompaiono. Le prove di lotta che effettuano sono sempre considerate Lotta (Magia). Possono essere influenzati dagli incantesimi di potenziamento tranne Armatura Arcana, Lama Infuocata e Pelle Coriacea. Anche se infliggono danno Arcano, essi considerano i loro attacchi come portati da un'Arma Incantata, riducendo solo di 1 la RD e RDN avversaria invece che dimezzarla.

In base all'animale che essi rappresentano essi ottengono qualche Capacità o Talento Extra anche se utilizzarli costa 1 Punto Magia, a meno che non specificato diversamente. Gli Spiriti Animali minuti, come ad esempio Volatili, Roditori o simili non possono attaccare ed hanno solamente 5 Punti Magia ed un +4 a Schivare.

Caprone:

Quando effettua una carica e colpisce con il suo attacco infligge 1 Danno Diretto e può effettuare una prova di Buttare a Terra utilizzando il suo valore di Lotta (Magia) che ottiene un bonus di +1.

Ghiottone:

Può effettuare Due Attacchi tramite i suoi artigli a +4/+4. Il Critico aumenta a 24%.

Tasso:

Ottiene la Capacità Speciale Rabbia.

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +5%, Muoversi Furtivamente +5%, Osservare +5%

Spirito Animale (Medio)

For	14
Des	14
Cos	14
Ast	6
FdV	14
Sag	6
Man	14

PF	-
PM	26
Vel	9 mt
Iniz	+15
RDM	4
TpC	+3
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+9
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Variabile	+7	1d6+3	23%	Arcano

Talenti e Capacità:

Incantesimo Condiviso, Riserva Arcana II, Spirito Arcano

Cane:

Ottiene un Bonus Morale di +1 al Tiro per Colpire ed ai Danni quando deve difendere l'Incantatore che l'ha evocato. Ottiene inoltre il talento Frapporsi II il cui bonus è conferito alle sue prove di Schivare.

Cinghiale/Facocero:

Ottiene i Talenti Carica Feroce, Carica Furiosa e Slancio.

Ghepardo:

Il suo valore di velocità aumenta a 15 metri.

Ottiene i Talenti Balzo e Ghermire.

Lupo:

Può emettere un'ululato spendendo un'azione e 3 Punti Magia: per 1d3+3 Round causa Paura. Usabile una volta per combattimento. Il suo valore di velocità aumenta a 12 metri. Ottiene un +1 al suo Tiro per Colpire fintanto che si trova entro 4,5 metri dal suo evocatore.

Serpente Costrittore:

Ottiene la capacità speciale Stritolare. Per ogni round successivo che riesce a Trattenere con successo il suo avversario, infligge automaticamente 1d6+1 Danni. Stritolare un avversario costa 4 Punti Magia. Ottiene anche una Velocità di Scalata di 6 metri.

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +9%, Osservare +9%

Spirito Animale (Grande)

For	17
Des	17
Cos	17
Ast	6
FdV	17
Sag	6
Man	17

PF	-
PM	35
Vel	9 mt
Iniz	+17
RDM	6
TpC	+4
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+14
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Variabile	+8	1d6+5	25%	Arcano

Talenti e Capacità:

Incantesimo Condiviso, Riserva Arcana III, Spirito Arcano, Taglia Grande

Leone:

Spendendo un'azione può emettere un forte ruggito, che ha gli stessi effetti del talento Grido di Battaglia e che influenza l'incantatore ed i suoi alleati entro 6 metri. In alternativa può ruggire e causare Terrore per 1d3+3 round.

Costa 5 Punti Magia.

Lupo Preistorico:

Può emettere un'ululato spendendo un'azione e 5 Punti Magia: per 1d3+5 Round causa Paura. Usabile una volta per combattimento. Il suo valore di velocità aumenta a 12 metri. Infligge 2 Danni Extra alle creature di Taglia Grande, +2 per ogni categoria di Taglia Superiore.

Orso:

Il suo valore di Lotta aumenta a +17. Infligge 1d6+6 Danni.

Squalo: (Solo Ambienti Acquatici)

Sostituisce il suo valore di Velocità con la capacità di Nuoto (18 mt).

Il suo valore di Critico aumenta a 35%. Ottiene il Talento Carica Furiosa e la capacità Speciale Percezione Cieca (Olfatto).

Abilità:

Ascoltare +11%, Cercare +11%, Muoversi Furtivamente +11%, Osservare +11%

Combattimento:

Gli Spiriti Animali si rifanno alle loro controparti animali, per quanto riguarda il loro modo di combattere, sfruttando sempre le loro Capacità Speciali. Se evocati, obbediscono al massimo delle loro limitate capacità mentali, anche se possono comprendere ordini semplici come ad esempio "Attacca", "Difendimi" o "Attendi". Gli Spiriti Animali non effettuano mai Attacchi di Opportunità.

SPiRiTO DELLA NATURA

Gli spiriti della natura sono entità elementali generate dagli ambienti naturali tramite la Magia Naturale. Gli spiriti han forme diverse tra loro, spesso in base alla concezione mentale dei loro evocatori, ma solitamente han una forma che presenta un paio di braccia e gambe, anche se alcuni talvolta possiedono caratteristiche di alcuni animali tipici dell'ambiente da cui provengono. Gli Spiriti della Natura in genere sono pacifici, tranne verso coloro che deturpano il loro ambiente d'origine o che sconfinano in particolari zone mistiche di potere. Gli Spiriti della Natura vengono talvolta trovati nelle Foreste Arcane, dato il particolare legame tra la natura e la Trama, mentre altri si dice vaghino nei pressi delle zone di potere presenti nelle Isole delle Nebbie.

Categoria:

Elementale

Dono della Natura:

Ogni Spirito Elementale in genere possiede delle peculiarità in base all'ambiente in cui viene evocato.

Brughiera:

Gli attacchi di uno Spirito della Brughiera sono di tipo Contundente.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Resistenza al Freddo (10), Resistenza all'Elettricità (5), Vulnerabilità al Fuoco (5).

Uno Spirito della Brughiera può generare gli stessi effetti dell'incantesimo Foschia, pagando solamente 5 Punti Magia, mentre gli effetti del potenziamento costano solamente 1 Punto Magia Extra. Uno Spirito della Brughiera può percepire normalmente le creature all'interno di tale Foschia come se la sua visuale fosse libera.

Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato. Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Aria] e [Terra].

Deserto:

Gli attacchi di uno Spirito del Deserto infliggono Danni da Fuoco.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Immunità al Fuoco, Resistenza all'Elettricità (10), Vulnerabilità al Freddo (5).

Uno Spirito del Deserto è immune agli effetti di una Tempesta di Sabbia.

Uno Spirito del Deserto può generare gli stessi effetti dell'incantesimo Muro di Fuoco, pagando solamente 15 Punti Magia, mentre gli effetti del potenziamento sono dimezzati. Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato. Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Fuoco] e [Terra].

Fiumi/Laghi:

Gli attacchi di uno Spirito dei Fiumi o di uno Spirito dei Laghi sono di tipo Contundente o Perforante, in base alla sua forma.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Velocità di Nuoto (12 mt), Resistenza all'Acido (10), Vulnerabilità al Eletticità (5).

Gli Spiriti dei Fiumi e dei Laghi possono muoversi attraverso un gorgo o un mulinello senza venirne influenzati.

Possono generare gli stessi effetti dell'incantesimo Foschia, pagando solamente 5 Punti Magia, mentre gli effetti del potenziamento costano solamente 1 Punto Magia Extra. Uno Spirito dei Fiumi o dei Laghi può percepire normalmente le creature all'interno di tale Foschia come se la loro visuale fosse libera. Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato. Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Acqua].

Foresta/Giungla:

Gli attacchi di uno Spirito della Foresta sono di tipo Contundente o Perforante, in base alla sua forma.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Guarigione Rapida (5), Resistenza all'Elettricità (10), Vulnerabilità al Fuoco (5).

La Guarigione Rapida ha un costo di 9 Punti Magia.

Uno Spirito della Foresta può generare gli stessi effetti dell'incantesimo Radici Intrappolanti, pagando solamente 5 Punti Magia un eventuale Potenziamento. Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato.

Gli Spiriti delle Foreste sostituiscono la loro capacità Elementale con Vegetale.

Mare:

Gli attacchi di uno Spirito dei Mari sono di tipo Contundente, Perforante o Tagliente in base alla sua forma.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Velocità di Nuoto (18 mt), Resistenza al Freddo (10), Vulnerabilità al Eletticità (5).

Gli Spiriti dei Mari possono muoversi attraverso un gorgo, un mulinello o un Maelstrom senza venirne influenzati.

Possono generare gli stessi effetti dell'incantesimo Esca, emettendo un cantico surreale, pagando solamente 15 Punti Magia, mentre gli effetti del potenziamento costano solamente 5 Punto Magia Extra. Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato. Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Acqua].

Montagna:

Gli attacchi di uno Spirito del Deserto sono di Tipo Contundente e possiedono al Regola Speciale Fracassare.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Immunità all'Elettricità, Resistenza all'Acido (10), Vulnerabilità al Danno Sonico (5).

Uno Spirito delle Montagne può generare gli stessi effetti dell'incantesimo Pugno di Terra, anche se utilizza il suo normale Tiro per Colpire e sfrutta il suo valore di Lotta (Forza) invece che Lotta (Magia). Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato. Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Terra].

Palude:

Gli attacchi di uno Spirito delle Paludi infliggono Danni da Acido.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Immunità all'Acido, Resistenza al Fuoco (10), Vulnerabilità al Freddo (5).

Uno Spirito della Foresta può generare gli stessi effetti dell'incantesimo Miasma Onirico, pagando solamente 15 Punti Magia.

Si considera un Incantesimo Intensificato lanciato da un incantatore di Grado Avanzato.

Tundra:

Gli attacchi di uno Spirito della Tundra infliggono Danni da Freddo.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Immunità al Freddo, Resistenza al Fuoco (10), Vulnerabilità al Danno Sonico (5).

Uno Spirito della Tundra non è influenzato dalle bufere e tempeste di neve.

Uno Spirito del Deserto può generare gli stessi effetti dell'incantesimo Congelamento, pagando solamente 20 Punti Magia, mentre può esser potenziato una sola volta, pagando solo 5 Punti Magia. L'incantesimo non può ottenere mai una Perdita di Controllo e si considera un Incantesimo Intensificato. Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Freddo], tuttavia gli Spiriti della Tundra sono imprevedibili e se evocato, vi è una probabilità del 65% che esso si limiti ad attaccare chiunque nel suo campo visivo, evocatore incluso. È possibile ridurre tale probabilità utilizzando particolari oggetti incantati, estremamente rari.

Vulcano:

Gli attacchi di uno Spirito dei Vulcani infliggono Danni Contudenti la cui metà è considerata danno da Fuoco. In caso di Critico può rinunciare al Danno Extra per Incendiare la vittima per 1d3+3 Round.

Egli ottiene inoltre le seguenti capacità: Immunità al Fuoco, Resistenza al Fuoco (10), Vulnerabilità al Danno Sonico (5).

Uno Spirito dei Vulcani ottiene la Capacità Velocità di Nuoto (6 mt) solo quando immerso nella Lava, a cui è immune agli effetti. Uno Spirito dei Vulcani possiede la capacità Attacco a Soffio che infligge 1d6+5 Danni da Fuoco, con un Valore d'Attacco pari a 18. Può emettere un getto Rapido pagando 8 Punti Magia, uno Esteso pagandone 12 ed uno Torrenziale pagandone 14. Se di Taglia Enorme i Danni aumentano a 1d10+6 ed il Valore d'Attacco aumenta a 20.

Se evocato, l'incantesimo ottiene il descrittore [Fuoco] e [Terra], tuttavia gli Spiriti dei Vulcani sono esseri bellicosi e vi è una probabilità dell'85% che essi si limitino ad attaccare chiunque nel loro campo visivo, evocatore incluso. È possibile ridurre tale probabilità utilizzando particolari oggetti incantati, fatti in Blood Stone.

Spirito Marcescente:

Gli Spiriti Marcescenti talvolta vengono generati quando l'incantesimo per evocarli fallisce o ottiene una Perdita di Controllo, oppure se l'incantesimo viene effettuato in una Everfree Forest o in una zona corrotta dalla Magia Oscura.

Gli Spiriti Marcescenti sono versioni corrotte e distorte di un normale Spirito della Natura e non seguono alcun comando, tuttavia, benché d'orribile aspetto e dalle capacità spaventose, essi fanno parte del normale ciclo della natura, in quanto dalla vegetazione che marcisce al loro passaggio, spunteranno nuove piante rigogliose, ma se uno Spirito Marcescente permane in un luogo egli farà marcire tutto quanto senza possibilità di recupero, rendendo addirittura il terreno sterile.

I Danni inflitti dagli attacchi di uno Spirito Marcescente sono considerati Contudenti e la metà di essi è da considerarsi di tipo Veleno. In caso di Critico, possono rinunciare ai danni extra per infliggere invece Danno Necrotico. Possono ottenere Colpi Critici anche contro creature immuni ai normali Colpi Critici ma non immuni al Danno Necrotico.

Gli Spiriti Marcescenti emettono in continuazione un miasma mefitico entro 1,5 metri. Le creature che lo respirano devono superare uno Shock Test (Veleno) o subire un -2 al loro Tiro per Colpire, Parare, Schivare, Iniziativa ed ai Danni che infliggono in Corpo a Corpo. Il miasma intacca anche la flora locale, facendola marcire lentamente al suo passaggio oppure corrompendo il terreno in cui sosta a lungo, a discrezione del Master.

Spirito della Natura (Grande)

For	20
Des	14
Cos	-
Ast	-
FdV	22
Sag	13
Man	25

PF	40
PM	46
Vel	9 mt
Iniz	+14
RDM	6
TpC	+6
Schivare	+8
Parata	-
Lotta	+17/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+8	1d6+6	25%	Variabile

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Dono della Natura, Elementale, Lottatore II, Portata Estesa (3 mt), Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana III, Scurovisione, Taglia Grande, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +10%, Cercare +10%, Muoversi Furtivamente +10%, Osservare +15%, Scalare +15%

Spirito della Natura (Enorme)

For	28
Des	14
Cos	-
Ast	-
FdV	22
Sag	13
Man	25

PF	80
PM	46
Vel	9 mt
Iniz	+14
RDM	8
TpC	+7
Schivare	+9
Parata	-
Lotta	+26/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Schianto	+11	1d10+9	25%	Variabile

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Dono della Natura, Elementale, Lottatore III, Portata Estesa (4,5 mt), Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana III, Scurovisione, Taglia Enorme, Visione Crepuscolare

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +15%, Muoversi Furtivamente +15%, Osservare +20%, Scalare +20%

Combattimento:

Gli Spiriti della Natura si limitano ad attaccare i loro avversari in corpo a corpo e non effettuano mai attacchi di opportunità. Essi utilizzano le loro capacità con discrezione, solitamente quando sono in difficoltà, tranne gli Spiriti della Tundra e dei Vulcani che sono notoriamente più aggressivi, ed in genere iniziano il combattimento utilizzando le loro capacità speciali per poi entrare in corpo a corpo.

STRATADON

Si dice che gli Stratadon un tempo fossero dei Draghi, corrotti dalla Magia Oscura e mutati nel tempo in grottesche parodie di ciò che originariamente erano. Gli stratadon sono creature predatorie e crudeli, e divorano tutto ciò che riescono a ghermire con i loro artigli, arrivando persino a cacciare altri draghi. Fortunatamente tali creature oramai sono rare quasi quanto i draghi, anche se molte vivono ai margini delle Terre dei Draghi, perennemente in attesa di una preda o qualche giovane drago che si allontana troppo dalle zone dei nidi.

Apparizione:

Rescue at Midnight Castle

Categoria:

Drago

Sottotipo:

Oscuro

For	24
Des	15
Cos	26
Ast	2
FdV	15
Sag	6
Man	15

PF	54
PM	22
Vel	7,5 mt
Iniz	+15
RDN	7
TpC	+5
Schivare	+8
Parata	-
Lotta	+22/+7
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d6+7	25%	Perforante
Colpo di Coda	+9	1d6+7	25%	Tagliente

Talenti e Capacità:

Immunità ai Veleni, Lottatore, Paura, Portata Estesa (4,5 mt), Riserva Arcana, Resistenza al Fuoco (10), Resistenza alla Magia (5), Robusto, Scaglie Spesse, Soffio Mefitico, Spazzata di Coda, Taglia Enorme, Volare 25 mt (Maldestro)

Soffio Mefitico:

Uno Stratadon può emettere una nube di gas pestilenziale dalla sua bocca una volta ogni 1d3+1 Round. La nube colpisce le creature di fronte allo Stratadon in un cono lungo 4,5 metri, anche se la creatura può soffiare nella direzione in cui il collo è rivolto, ruotando la direzione del soffio. Coloro all'interno del soffio devono immediatamente effettuare uno Shock Test (Veleno) o subire un -2 al Tiro per Colpire, Parare, Schivare all'iniziativa ed ai Danni che infliggono in Corpo a Corpo, per 1d3+2 Round ed aumentano immediatamente il loro grado di Tossicità di 1d6+1, mentre in caso di successo subiscono solamente una penalità di -1 ed aumentano la loro tossicità di 1d3. È possibile trattenere in tempo il respiro se si è consci dell'attacco, e superando una prova contrapposta d'iniziativa, ottenendo così un +10% allo Shock Test, a meno che non si abbiano già altri bonus. Le creature immuni ai veleni o prive di un apparato respiratorio, non subiscono effetto alcuno.

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +12%, Muoversi Furtivamente +10%, Osservare +15%

Combattimento:

Gli Stratadon sono soliti piombare sulle loro prede ed utilizzare il loro Soffio Mefitico per indebolirle. Successivamente si limitano ad attaccarle con ferocia, ma se ridotte a meno della metà dei loro punti ferita, solitamente si danno alla fuga, a meno che non siano particolarmente affamati o infuriati.

TATZLWURM

Da dove provengano tali mostruosità rimane tutt'oggi un mistero, e secondo alcuni, essi sono originari di un'epoca quando il mondo era ancora ad uno stato primordiale. Fortunatamente tali creature sono più uniche che rare e non vi sono testimonianze riguardo tali giganteschi esseri vermiformi se non negli antichi racconti o nelle favole. I Tatzlwurm sono giganteschi vermi dalla pigmentazione particolare, soprattutto il capo multicolore che presenta una bocca che si schiude in più fauci, tanto da ricordare un grottesco fiore. La loro caratteristica più ripugnante, sono i lunghi e viscidati tentacoli che sbucano dalle loro bocche cavernose, in grado di inghiottire un Bolghon intero.

Apparizione:

S04 Ep11 - Three's a Crowd

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Epico, Terra, Veleno

For	38	PF	120	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	14	PM	34	Tentacolo x4	+10	-	-	-
Cos	40	Vel	12 mt					
Ast	2	Iniz	+14					
FdV	18	RDM	10					
Sag	6	TpC	+6					
Man	20	Schivare	+8					
		Parata	-					
		Lotta	+35/+7					
		Shock Test	99%					

Talenti e Capacità:

Afferrare Migliorato, Costituzione Mostruosa, Determinato, Divorare (2d10+10), Impavido, Lottatore III, Portata Estesa (9 mt), Resistenza alla Magia (10/+15%), Riserva Arcana II, Stritolare (1d10+5), Taglia Mastodontica, Terrore, Vista Arcana (15 mt)

Abilità:

Ascoltare +10%

Combattimento:

I Tatzlwurm sono soliti limitarsi a sbucare dal terreno ed afferrare le creature con un maggior Punteggio di Mana, che percepiscono grazie alla loro vista arcana, per poi cercare di divorarli. Essi combattono fino alla morte, nonostante le ingenti ferite, a meno che non si riesca a trovare qualcosa in grado di metterli in fuga, il che è estremamente difficile. Alternativamente possono afferrare una creatura e stritolarla lentamente.

TIMBER WOLF

I Timber Wolf sono particolari esseri simili a dei lupi interamente fatti di pezzi di legno o legnoferro. Essi sono tipici delle foreste e Foreste Arcane dei Regni Equestri, ma sono del tutto assenti in climi troppo caldi o troppo freddi. I Timber Wolves cacciano in piccoli branchi di circa tre o cinque individui, anche se talvolta formano branchi più numerosi. La loro particolarità consiste nel fatto che anche se distrutti, possono ripararsi da soli in breve tempo, a patto che vi siano dei pezzi di "ricambio" nei paraggi. I Dire Timber Wolves, invece, sono il risultato dell'unione di più Timber Wolves distrutti e successivamente ricombinati per formarne un unico e gigantesco esemplare.

Apparizione:

S02 Ep12 - Family Appreciation Day

S03 Ep09 - Spike at your Service

S05 Ep26 - The Cutie Remark (Part II)

Categoria:

Costrutto

Sottotipo:

Arcano, Vegetale

For	14
Des	13
Cos	-
Ast	4
FdV	12
Sag	11
Man	12

PR	11
PM	18
Vel	12 mt
Iniz	+13
D	5
TpC	+5
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+9/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d6+3	25%	Perforante

Talenti e Capacità Speciali:

Buttare a Terra, Costrutto, Lottatore, Olfatto Acuto, Ripararsi, Vulnerabilità al Fuoco (1), Vulnerabilità all'Argento Lunare (1)

Ripararsi:

Quando un timberwolf esaurisce i propri punti resistenza, egli crolla a terra ed i pezzi di cui è composto si sparpagliano nei dintorni. Tuttavia, vi è una probabilità del 50% che egli si ricrei in 1d3 round, spendendo 6 Punti Magia. Le energie che lo animano si risvegliano e riparano i danni subiti con ciò che c'è nei paraggi, ripristinando i suoi Punti Resistenza. Nota che perché tale capacità funzioni, il Timberwolf deve avere i Punti Magia Necessari ed essere in una zona boschiva o comunque su del terreno naturale. In alternativa nei dintorni devono essere presenti eventuali pezzi di legno, corda o piante in grado di riparare i danni subiti. Una volta che non ha più Punti Magia o fallisce il tiro, il timberwolf non potrà animarsi da solo, ma i suoi resti potranno essere rianimati tramite magia o essere utilizzati da altri Timberwolves. I danni inflitti da fonti che infliggono Danni da Fuoco non possono essere riparati, quindi se un timberwolf perde più della metà dei suoi Punti Resistenza a causa di attacchi a base di fuoco, non può più ripararsi, anche se i suoi pezzi integri possono essere usati da altri timberwolves.

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +15%, Muoversi Furtivamente +14%, Nascondersi +8% (+15% nelle Foreste), Osservare +11%, Saltare +11%

Timber Wolf Alterato

For	15
Des	14
Cos	-
Ast	4
FdV	12
Sag	10
Man	11

PR	16
PM	12
Vel	12 mt
Iniz	+14
D	7
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+9/+7
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+7	1d6+4	30%	Perforante

Talenti e Capacità Speciali:

Buttare a Terra, Costrutto, Lottatore, Olfatto Acuto, Ripararsi, Spine, Vulnerabilità al Fuoco (1), Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Spine:

Essendo ricoperto di spine, quando ottiene un Critico, egli sostituisce il dado extra con un Danno Diretto e causa Sanguinamento per 2 round. I Tentativi di Lotta, Spinta o gli attacchi senz'armi hanno una probabilità del 50% di provocare 1d3 Danni Diretti agli aggressori.

Abilità:

Ascoltare +15%, Cercare +15%, Muoversi Furtivamente +14%, Nascondersi +8% (+15% nelle Foreste), Osservare +11%, Saltare +11%

Dire Timberwolf

For	24
Des	12
Cos	-
Ast	5
FdV	16
Sag	11
Man	16

PR	45
PM	24
Vel	6 mt
Iniz	+14
D	9
TpC	+9
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+23/+6
Shock Test	-

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d6+7	24%	Perforante

Artiglio x2	+10/+10	1d6+6	25%	Tagliente
-------------	---------	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità Speciali:

Costrutto, Lottatore II, Olfatto Acuto, Portata Estesa (3 mt), Reazione Rapida, Riparazione Superiore, Riserva Arcana, Sbranare, Spazzata, Taglia Enorme, Terrore, Vulnerabilità al Fuoco (1), Vulnerabilità all'Argento Lunare (2)

Riparazione Superiore:

Se un branco di almeno 7 Timberwolves viene distrutto ed i resti sono entro 6 metri tra di loro, invece che ripararsi singolarmente, la probabilità del 50% viene utilizzata per vedere se invece non si possa formare un Dire Timberwolf. Tale creature preleva i pezzi necessari dall'ambiente circostante e dai resti dei Timberwolves distrutti, assumendo una dimensione superiore ed una forza spaventosa. Un Dire Timberwolf ha una probabilità del 35% di ripararsi, quando distrutto, tuttavia avrà soltanto 20 Punti Resistenza. Nel caso venisse distrutto una seconda volta o fallisca il tiro, non potrà più rianimarsi. Se un Dire Timberwolf viene distrutto dopo aver perso più della metà dei suoi PR a causa di danni da fuoco, non potrà più ripararsi.

Abilità:

Ascoltare +13%, Cercare +13%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +5% (+12% nelle Foreste), Osservare +13%, Saltare +18%

Combattimento:

I Timber Wolves cacciano sempre in branco, circondando le prede più deboli ed attaccandole da diversi lati. Non effettuano mai attacchi di opportunità. I Dire Timber Wolves, invece, attaccano senza remore chiunque essi percepiscano, spesso utilizzando la loro Spazzata per liberarsi velocemente di gruppi di nemici vicini.

TROLL

I Troll sono creature primitive e ferali. Dotate di una basilare intelligenza animale, si limitano a tentare di mangiare qualunque cosa capiti loro a tiro, in base a quanta fame hanno. Grossi e resistenti, vi sono vari tipi di troll, sparsi per i regni, anche se tendono ad esser più comuni nel Regno del Nord e oltre. A discapito di quello che viene raccontato nei racconti popolari, o troll non parlano, ne comunicano in maniera intelligente, anche se talvolta può accadere che per una qualche fattore esterno (spesso la magia) essi sviluppino una capacità cerebrale maggiore e riescano in qualche modo ad imparare i rudimenti di un linguaggio comprensibile. I motivi più comuni (seppur comunque rari) sono o il contatto prolungato con determinate fonti arcane, o con l'ingestione di svariati Cristalli Puri, anche se a volte gli effetti sono mutazioni bizzarre.

Categoria:

Bestia

Troll di Caverna

A differenza dei suoi simili, il Troll di Caverna è una creatura solitamente pacifica o comunque solitaria. I Troll di Caverna vivono in zone montuose ben lontani dalla civiltà ed evitano il più possibile i contatti con qualunque altra creatura a meno che non affamati durante la quale cercano di mangiare qualunque cosa, che siano animali di piccola taglia o addirittura le rocce stesse. Sono estremamente golosi di Rocciartufi. I Troll di caverna sono gli unici Troll in grado di apprendere qualche sporadica parola nella lingua tipica dove essi vivono, ma non sono di certo in grado di esprimere concetti complessi o di intavolare lunghe discussioni, in quanto in genere apprendono qualche vocabolo e nulla più.

Apparizione:

MLP IDW Comic Issue #2

For	26
Des	8
Cos	24
Ast	5
FdV	19
Sag	6
Man	14

PF	50
PM	18
Vel	6 mt
Iniz	+8
RDN	8
TpC	+5
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+24/+4
Shock Test	70%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Sberla	+8	1d10+9	20%	Contundente

Talenti e Capacità Speciali:

Afferrare Migliorato, Cosine Tenerine, Costituzione Mostruosa, Lottatore II, Paura, Portata Estesa (3 mt), Resistenza al Danno Contundente (10), Resistenza all'Elettricità (10), Robusto, Stritolare (1d6+7), Taglia Enorme

Cosine Tenerine:

Benché stupidi e talvolta aggressivi, i Troll di Caverna hanno una particolare passione per oggetti e/o creature che secondo loro reputano "Morbidi". Verso tali creature tendono ad esser estremamente affettuosi ma anche possessivi e cercheranno di portarli via per tenerli nelle loro spelonche dove sono soliti vivere. Questo tipico comportamento ha dato vita alle leggende secondo le quali i Troll di Caverna rapiscono le giovani giumente per sposarle, ma in realtà essi non hanno la minima capacità di distinguere il sesso di coloro a cui si affezionano ne sanno che cosa sia un matrimonio. Se i "Morbidi" tentano la fuga, solitamente i troll di caverna si limitano a ritrovarli e a riportarli indietro con fare materno, mentre diventeranno estremamente aggressivi verso le creature che tenteranno di ferirli o di allontanarli dalle loro dimore.

Abilità:

Ascoltare +5%, Cercare +6%, Osservare +5%, Scalare +15%

Combattimento:

A meno che non provocati i Troll di Caverna semplicemente evitano di combattere, limitandosi a allontanare eventuali creature più piccole a manate oppure colpendole un paio di volte fino a che queste non scappano via o rimangono spiaccicate. In alcuni casi tendono a scagliare dei grossi sassi verso le creature piuttosto moleste o ad altri Troll di Caverna.

Troll di Fiume

I Troll di Fiume sono carnivori voraci che predano qualunque essere vivente in cui s'imbattano. Una zona dove vive un troll di fiume in genere è spesso priva di forme di vita, che siano pesci o animali, in quanto solitamente il troll è quasi sempre affamato. I troll di fiume non sono in grado di nuotare, anche se possono trattenere il respiro molto a lungo, in quanto le branchie rudimentali che possiedono filtrano un minimo d'ossigeno, ma non abbastanza da permettergli di restare sott'acqua troppo a lungo.

For	23	PF	40	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	13	PM	15	Artigli	+8/+8	1d6+7	28%	Tagliente
Cos	24	Vel	7,5 mt					
Ast	4	Iniz	+15					
FdV	15	RDN	5					
Sag	6	TpC	+5					
Man	13	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+18/+6					
		Shock Test	65%					

Talenti e Capacità Speciali:

Lottatore II, Paura, Pelle a Scaglie (+2/Perforante), Portata Estesa (3 mt), Reazione Rapida, Resistenza all'Acido (5), Rigenerazione (1), Robusto II, Sbranare (1d6+6), Taglia Grande, Trattenere il Respiro, Vulnerabilità all'Elettricità (5)

Abilità:

Ascoltare +9%, Cercare +10%, Nuotare +18%, Osservare +11%, Saltare +10%, Scalare +10%

Troll di Foresta

Queste enormi bestie sono considerabili le più stupide tra le varie specie di trolls, persino più di quelli di caverna. Nonostante il loro nome, essi vivono anche nelle zone montuose ricoperte da una fitta vegetazione, ma essendo spaventati dagli spazi aperti, solitamente non si avventurano mai lontano dal conforto degli alberi. I Troll di Foresta sono leggermente miopi ma compensano egregiamente tale difetto con un olfatto particolarmente sviluppato. I Troll di Foresta hanno un comportamento generalmente indifferente verso le creature più piccole, a meno che esse non attirino la loro attenzione o le provochino, ciò nonostante possono diventare estremamente aggressivi anche senza motivo apparente oppure per mero gusto personale, fino a quando non si stufano. Trovano divertente abbattere alberi addosso ad altre creature o a scagliare enormi tronchi sradicati, cercando di centrare bersagli lontani, solitamente che si trovano al di fuori di una foresta come ad esempio un capanno o una fattoria ai margini della stessa. Fortunatamente essendo miopi è raro che colpiscano il bersaglio, ma talvolta un colpo di fortuna (o sfortuna) può sempre capitare.

For	26	PF	66	Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Des	8	PM	21	Pugno	+8	1d10+7	28%	Contundente
Cos	30	Vel	6 mt					
Ast	2	Iniz	+8					
FdV	22	RDN	6					
Sag	4	TpC	+3					
Man	15	Schivare	+6					
		Parata	-					
		Lotta	+23/+4					
		Shock Test	70%					

Talenti e Capacità Speciali:

Afferrare Migliorato, Agorafobia, Costituzione Mostruosa, Lottatore II, Olfatto Acuto, Portata Estesa (4,5 mt), Resistenza al Gelo (+15%), Rigenerazione (1), Robusto III, Spazzata, Taglia Enorme, Terrore, Vulnerabilità al Fuoco (4)

Agorafobia:

Un troll di foresta è letteralmente terrorizzato dagli spazi aperti ed eviterà in ogni modo di allontanarsi dall'ambiente in cui vive. Le piccole radure presenti nelle foreste gli mettono una leggera soggezione, ma la vicinanza degli alberi in genere lo conforta.

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare -10%, Nascondersi +5%, Osservare -10%

Troll Palustre

I Troll Palustri sono i più piccoli dell'intera specie ma anche i più crudeli. Essi sono soliti vivere in piccoli branchi a differenza degli altri trolls che sono solitamente creature solitarie. Sono tristemente famosi per aggredire ignari viandanti, soprattutto all'imbrunire, in quanto essi sono attirati dalle fonti di luce, solitamente torce o lanterne.

For	16
Des	14
Cos	16
Ast	4
FdV	13
Sag	6
Man	13

PF	20
PM	14
Vel	7,5 mt
Iniz	+16
RDN	4
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+11/+6
Shock Test	57%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Artigli	+7/+7	1d3+4	30%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:

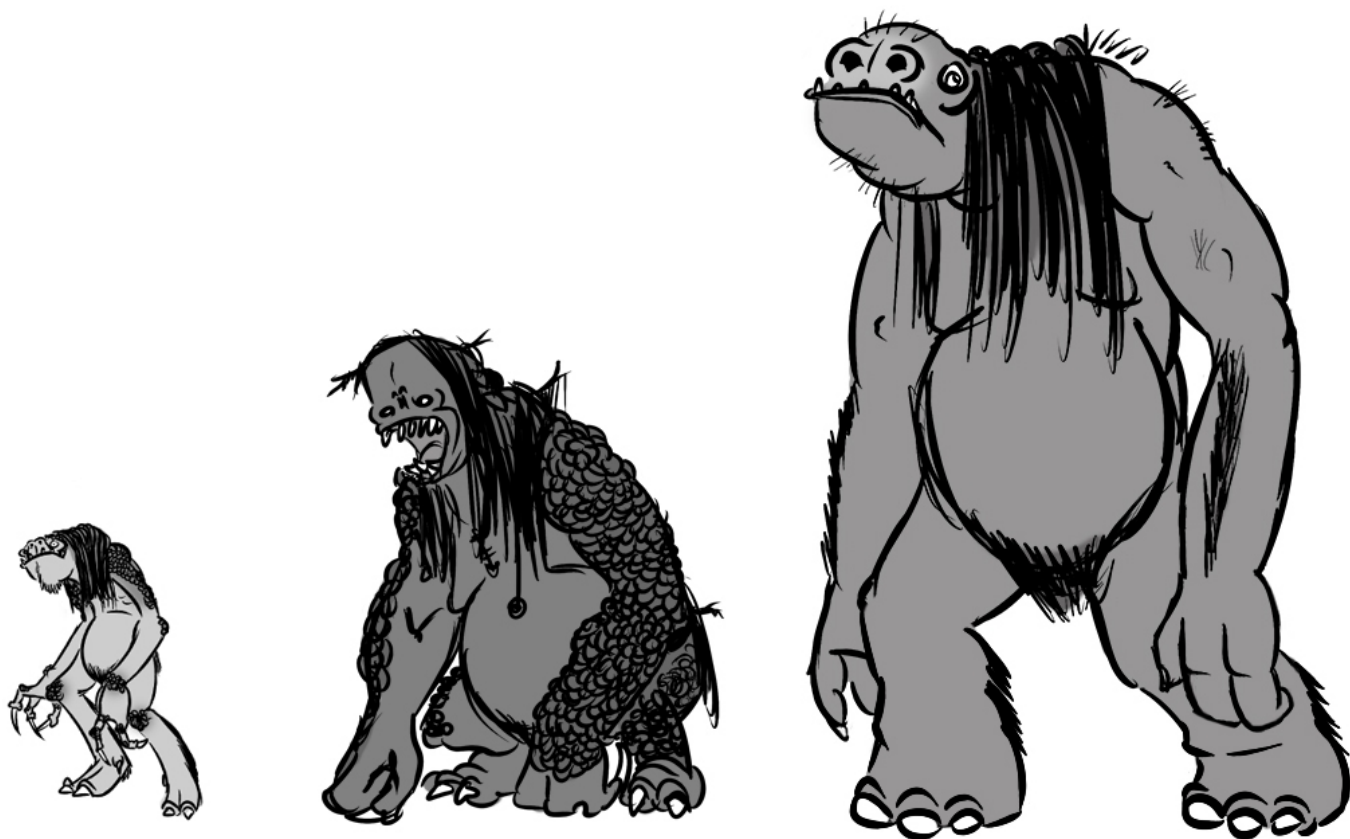
Artigli Perforanti (1), Inquietudine, Lottatore II, Reazione Rapida, Rigenerazione (3), Robusto II, Trattenere il Respiro, Vulnerabilità al Fuoco (2)

Abilità:

Ascoltare +7%, Cercare +4%, Muoversi Furtivamente +8%, Nascondersi +10%, Nuotare +13%, Osservare +8%, Saltare +8%

Combattimento:

I Trolls non sono rinomati per la loro intelligenza e si limitano a tendere agguati alle altre creature viventi per mangiarcele, a parte i Troll di Caverna e di Foresta che tendono ad esser creature solitarie, ma se provocate sono solite prender a sberle o ad afferrare le creature più piccole per poi scagliarle lontano, se infastiditi. I Troll di Fiume e quelli Palustri sono soliti sfruttare l'ambiente in cui vivono, per avvicinarsi alle loro ignare vittime per poi sbucare all'improvviso e ghermirle. I Troll Palustri sono stranamente attratti dalle fonti di luce e preferiscono attaccare coloro che impugnano torce e utilizzano incantesimi di luce, rispetto ad altri. I Troll Palustri sono soliti infliggere Sanguinamento quando ottengono un critico contro avversari particolarmente resistenti.



Troll Palustre, Troll di Fiume e Troll di Foresta

URSAE

Le ursae sono creature particolari: simili a colossali orsi, essi posseggono un manto stellato che le rende semi trasparenti, come un cielo notturno, spesso concedendogli la capacità di esser quasi del tutto invisibili dopo il tramonto. Le Ursae solitamente dimorano in enormi caverne montane, isolate da altre creature e dal resto del mondo, ma possono diventare estremamente aggressive nel caso i loro cuccioli vengano infastiditi. Fortunatamente esistono pochissimi esemplari, che passano interi secoli in letargo, tanto che secondo molti, sono mere leggende. Le Ursae Major sono talmente grandi che persino i Draghi le evitano.

Apparizione:
S01 Ep06 - Boast Busters

Categoria:
Creatura Arcana

Sottotipo:
Onirico

Ursa Major

For	45
Des	10
Cos	50
Ast	3
FdV	24
Sag	8
Man	26

PF	200
PM	48
Vel	12 mt
Iniz	+10
RDM	8
TpC	+4
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+42/+5
Shock Test	99%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	2d10+17	30%	Perforante
Artiglio	+12	2d6+15	25%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:
Costituzione Mostruosa, Divorare, Lottatore III, Manto Notturmo, Olfatto Acuto, Portata Estesa (7,5 mt), Riserva Arcana III, Spazzata, Taglia Colossale, Terrore

Abilità:
Ascoltare +12%, Cercare +13%, Osservare +13%

Ursa Minor

For	27
Des	11
Cos	27
Ast	3
FdV	14
Sag	6
Man	17

PF	54
PM	24
Vel	9 mt
Iniz	+11
RDM	4
TpC	+9
Schivare	+6
Parata	-
Lotta	+22/+5
Shock Test	

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+8	1d10+7	24%	Perforante
Artiglio	+8	1d6+5	24%	Tagliente

Talenti e Capacità Speciali:
Costituzione Mostruosa, Lottatore, Manto Notturmo, Olfatto Acuto, Taglia Enorme, Paura, Portata Estesa (9 mt), Riserva Arcana

Abilità:
Ascoltare +5%, Cercare +6%, Osservare +6%

Combattimento:
Le ursae sono semplici animali che si difendono se attaccate o se i loro cuccioli sono in pericolo.

WINDIGO

I Windigo sono creature sovranaturali originarie dell'era primordiale. Secondo alcuni essi provengono dalle Frozen Wastelands, un luogo talmente gelido ed inospitale da esser perennemente percorso da bufere di neve e tempeste di venti gelidi. Attualmente non vi è più traccia di tali creature, sebbene c'è chi sostiene che essi siano intrappolati nei ghiacci perenni a nord. L'unica citazione a tali esseri è presente all'interno dei raccordi riguardanti l'Heart's Warming Eve, ma anche lì, sono estremamente vaghi e frammentari.

Apparizione:

S02 Ep11 - Hearth's Warming Eve

S06 Ep08 - A Hearth's Warming Tail

Categoria:

Creatura Arcana

Sottotipo:

Elementale, Freddo

For	-	PF	-
Des	16	PM	67
Cos	-	Vel	-
Ast	-	Iniz	+18
FdV	24	RDM	6
Sag	-	TpC	-
Man	30	Schivare	+8
		Parata	-
		Lotta	-/+8/+13
		Shock Test	-

Talenti e Capacità:

Elementale, Etereo, Freddo come il Ghiaccio, Immunità al Danno Fisico, Reazione Rapida, Resistenza alla Magia (5), Riserva Arcana VI, Taglia Grande, Volare 12 mt (Magia)

Freddo come il Ghiaccio:

La capacità dei Windigo consiste nell'alimentare l'astio delle creature viventi tra di loro, generando così una cappa di odio gelido che ricopre ogni cosa. I Windigo fintanto che permangono in un luogo ne causano una lenta e inesorabile glaciazione, arrivando a causare maltempo per chilometri e chilometri, ricoprendo persino intere regioni. Un Singolo Windigo può influenzare una zona con un raggio di dieci chilometri, mentre un branco può estendere in modo esponenziale tale cappa di gelo, alimentandosi con l'astio che essi generano. Fintanto che si trovano all'interno dell'area d'influenza dei Windigo, le creature senzienti riducono a poco a poco i bonus ottenuti dalla vicinanza con creature alleate, fino a non ottenerne alcuno. Quando l'area di influenza raggiunge il suo apice, ogni creatura senziente subisce invece un -5% ad ogni prova di Morale e Morale negativo, cumulabile con altre penalità. Più i Windigo permangono e più le creature che si lasciano condizionare dalla sfiducia e l'astio diverranno più fredde, fino a congelarsi totalmente in freddi blocchi di ghiaccio incantato.

Solo l'incanto Scaldacuore contrasta tale effetto ed è in grado di scacciare i Windigo.

WORG

L'aspetto di un Worg ricorda quello di un grosso lupo dal pelo scuro ed irsuto ma più mostruoso. Un dettaglio che salta subito all'occhio sono gli occhi rossi che ardono di rabbia, ma anche di una sorta di intelligenza crudele, seppur limitata.

A differenza dei normali lupi che cacciano per sopravvivere, i worg lo fanno per il mero gusto di uccidere e talvolta feriscono appositamente delle creature per fare in modo che i loro simili accorrano per aiutarli, in modo da poterli assalire quando meno se lo aspettano. Nonostante un Worg sia gestibile da un gruppo di cacciatori o avventurieri, i Worg anziani sono bestie letali che richiedono battute di caccia specifiche per poterli stanare ed affrontare.

Categoria:

Bestia Magica

Sottotipo:

Incubo

Worg Anziano

For	20
Des	14
Cos	20
Ast	4
FdV	14
Sag	13
Man	14

PF	37
PM	21
Vel	12 mt
Iniz	+16
RDM	5
TpC	+5
Schivare	+7
Parata	-
Lotta	+17/+7
Shock Test	62%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+9	1d6+6	28%	Tagliente

Artiglio	+8	1d6+5	26%	Tagliente
----------	----	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Costituzione Mostruosa, Lottatore II, Olfatto Acuto, Terrore, Reazione Rapida II, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusto II, Sbranare, Taglia Grande

Abilità:

Ascoltare +12%, Cercare +11%, Muoversi Furtivamente +10%, Nascondersi +8%, Osservare +12%, Saltare +15%

Worg Giovane

For	16
Des	14
Cos	14
Ast	4
FdV	12
Sag	12
Man	13

PF	16
PM	19
Vel	12 mt
Iniz	+15
RDM	3
TpC	+4
Schivare	+5
Parata	-
Lotta	+10/+7
Shock Test	54%

Attacco	TpC	Danno	Critico	Tipo
Morso	+6	1d6+4	27%	Tagliente

Artiglio	+5	1d3+4	24%	Tagliente
----------	----	-------	-----	-----------

Talenti e Capacità:

Carica Feroce, Lottatore, Olfatto Acuto, Paura, Reazione Rapida, Resistere allo Shock, Riserva Arcana, Robusto, Sbranare

Abilità:

Ascoltare +8%, Cercare +9%, Muoversi Furtivamente +12%, Nascondersi +13%, Osservare +8%, Saltare +10%

Combattimento:

I Worg sono soliti osservare le proprie prede per un certo periodo di tempo e tenderanno sempre di attaccare i bersagli più deboli o comunque meno corazzati. Talvolta sono soliti farsi inseguire da eventuali cacciatori, attirandoli in zone insidiose o verso altri worg in attesa. I Worg sono rapidi ad apprendere e ad adattarsi, anche se la loro intelligenza è limitata.