

Bararumm

La sola cosa che riuscite a distinguere dell'animale sono un lungo corno sulla sua fronte e il suo muso mansueto. Per il resto, una folta pelliccia grigio cenere lo ricopre dal dorso fino alle zampe.

All'improvviso vi sorprende vedere questo animale, all'apparenza così goffo, ergersi imponente su due zampe ed emettere una serie di lunghi rantoli: siete stati avvistati. In pochi secondi, la mandria fugge sollevando un nugolo di polvere...

Tipo: Animale di 2° livello

Taglia: Grande

Velocità: 9 m

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

Abilità: Notare 5 (+11), Nuotare 0 (+5)

Talenti: Correre

Tratti: Carica possente, vista cieca 9 m

Combattimento: Attacco +2 (-1 taglia, +1 base, +1 Des), Danni +4 (corno), Difesa +2 (-1 taglia, +1 base, +1 Des), Iniziativa +1

Tiri Salvezza: Robustezza +9 (+2 taglia, +5 Cos, +2 naturale), Tempra +8 (+3 base, +5 Cos), Riflessi +4 (+3 base, +1 Des), Vol +2 (+0 base, +2 Sag)

Carica Possente: Quando un bararumm carica, il suo corno infligge +8 danni.

Abilità: I bararumm ottengono un bonus razziale di +4 a Notare e Nuotare.

Cacciatore di Anime

Sentite un battito di ali sopra le vostre teste. Poi una risata demoniaca giunge alle vostre orecchie, gelandovi il sangue nelle vene.

Tipo: Non-morto di 15° livello

Taglia: Media

Velocità: 9 m, volare 18 m (buona)

Caratteristiche: For +5, Des +6, Cos -, Int +1, Sag +4, Car +6

Abilità: Cercare 18 (+19), Conoscenze (soprannaturali) 18 (+19), Furtività 18 (+24), Intimidire 18 (+24), Notare 18 (+22)

Talenti: Hover, Improved Initiative, Move-By Action, PowerB, Track, Uncanny Dodge, Wingover

Tratti: Duplice natura, immunità al freddo, movimenti del ragno, poteri (grado 18, Car, CD 23, Risucchiare Vitalità +24), resistenza all'elettricità +5, riduzione del danno +5/soprannaturale, risucchio dell'anima, scurovisione 18 m, tratti dei non-morti

Combattimento: Attacco +13 (+7 base, +6 Des), Danni +7 (artiglio) o +2 e Risucchio di Vitalità (schianto), Difesa +13 (+7 base, +6 Des), Iniziativa +10

Tiri Salvezza: Robustezza +10 (+6 non morto, +4 naturale), Tempra +5 (+5 base), Riflessi +11 (+5 base, +6 Des), Vol +13 (+9 base, +4 Sag)

Duplice natura: Pur essendo creature corporee, i cacciatori di anime esistono sul sottile confine che divide il Piano Materiale da quello Etereo. Un cacciatore di anime può vedere, sentire e percepire le creature eteree e incorporee come se fosse sul Piano Etereo, e i suoi attacchi (fisici e soprannaturali) non sono soggetti alla normale possibilità di essere ignorati dalle creature incorporee.

Come azione standard, un cacciatore di anime può passare dal Piano Materiale a quello Etereo e viceversa. Questa capacità viene solitamente utilizzata come ultima via di fuga negli scontri troppo difficili.

Movimenti del ragno: Un cacciatore di anime può scalare pareti lisce a una velocità di 6 m, senza tiri di Scalare e senza possibilità di cadere.

Risucchio dell'anima: La capacità più terrificante di un cacciatore di anime è di risucchiare e consumare gli spiriti dei suoi nemici. Questo potere colpisce non solo fantasmi, spettri e simili non morti, ma anche le anime dei nemici caduti sotto i colpi di un cacciatore. Quando una creatura muore per gli attacchi di un cacciatore di anime, deve effettuare un tiro salvezza Volontà CD 23 o la sua anima verrà risucchiata, e non

potrà più tornare in vita. Il cacciatore può usare questa capacità come azione standard contro creature incorporee o eteree come i fantasmi. Un'anima risucchiata fluttua alla velocità di 9 metri dopo aver lasciato il corpo per avvicinarsi alla bocca della creatura, ove viene inghiottita annullando completamente la propria essenza. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Choptok

Dalle foglie che si muovono vedete spuntare uno strano esserino antropomorfo: la sua faccia ricorda quella di un pesce, ma ha le braccia e cammina su due piedi. Questa creatura bizzarra indossa una specie di abito fatto di foglie che si mimetizza perfettamente con l'ambiente circostante. Sembra vi stia guardando con aria di sfida. Poi, con estremo disappunto, notate che tiene goffamente il vostro borsellino fra le sue piccole mani. Prima che possiate fare qualunque cosa, l'essere si dilegua in un fruscio di foglie.

Tipo: Folletto di 2° livello

Taglia: Minuscola

Velocità: 9 m

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

Abilità: Addestrare Animali 5 (+6), Cavalcare (uccelli) 5 (+8), Conoscenze (life sciences) 5 (+7), Furtività 5 (+16), Percepire Intenzioni 5 (+6), Raggiare 5 (+6), Rapidità di Mano 5 (+11), Sopravvivenza 5 (+6)

Talenti: Animal EmpathyB, Night VisionB, Skill Focus (Rapidità di Mano), PowerB

Tratti: Poteri (grado 5, Int, CD 13, Intermittenza +7), respirare sott'acqua, veleno

Combattimento: Attacco +6 (+2 taglia, +1 base, +3 Des), Danni +1 e veleno (cerbottana), Difesa +6 (+2 taglia, +1 base, +3 Des), Iniziativa +3

Tiri Salvezza: Robustezza -1 (-2 taglia, +0 Cos, +1 armatura), Tempra +0 (+0 base, +0 Cos), Riflessi +6 (+3 base, +3 Des), Vol +4 (+3 base, +1 Sag)

Veleno: Arma, Tempra CD 12, danno iniziale 1 Cos, danno secondario 1 Cos.

Elementale delle nuvole di Aeji'Nagrizzt

All'orizzonte si profila un'enorme nuvola grigia, percorsa da fulmini, da cui intravedete una figura vagamente umanoide.

Tipo: Elementale (aria) di 14° livello

Taglia: Enorme

Velocità: volare 30 m (perfetta)

Caratteristiche: For +4, Des +10, Cos +4, Int -3, Sag +0, Car +0

Abilità: Notare 17 (+17)

Talenti: All-out Attack, Cleave, Elusive Target, Great Fortitude, Move-By Action, PowerB

Tratti: Forma gassosa, immunità all'elettricità, poteri (grado 17, Car, CD 17, Energy Shaping +17 [solo Direct Lightning]) riduzione del danno +4/soprannaturale, scurovisione 18 m, tratti degli elementali, vulnerabile a Weather Shaping

Combattimento: Attacco +18 (-2 taglia, +10 base, +10 Des), Danni +7 e scarica (schianto), Difesa +18 (-2 taglia, +10 base, +10 Des), Iniziativa +10

Tiri Salvezza: Robustezza +10 (+4 taglia, +4 Cos, +2 naturale), Tempra +10 (+4 base, +4 Cos, +2 talento), Riflessi +19 (+9 base, +10 Des), Vol +4 (+4 base, +0 Sag)

Forma Gassosa: Un elementale delle nuvole è composto di vapore acqueo, ed è permanentemente in forma gassosa. Pur essendo permanentemente gassoso, un elementale delle nuvole è capace di rendersi solido quanto basta per manipolare oggetti fisici, e di dirigere potenti attacchi in corpo a corpo. Può anche usare i suoi poteri soprannaturali.

Distinguere un elementale delle nuvole da una nuvola naturale richiede una prova di Notare CD 15. Un elementale delle nuvole che cerchi di nascondersi in un'area con nebbia, fumo o altri gas guadagna un bonus di +20 alle prove di Furtività.

Scarica: Quando l'elementale delle nuvole colpisce con lo schianto rilascia una scarica di elettricità. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza Tempra CD 21 o restare stordito nel round successivo. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vulnerabile a Weather Shaping: Il potere soprannaturale Weather Shaping può essere usato per tenere a bada un elementale delle nuvole, replicando gli effetti del potere soprannaturale Ward.

Guardiano di Sangue

Dalla lava ribollente qualcosa prende vita, una grande massa amorfa di lava e cristallo fremente di rabbia.

Tipo: Costrutto di 10° livello

Taglia: Grande

Velocità: 6 m

Caratteristiche: For +9, Des -1, Cos -, Int -, Sag +0, Car -5

Abilità: -

Talenti: Night VisionB, ToughB

Tratti: Assorbire sangue, furia del sangue, immunità al fuoco, immunità al soprannaturale, riduzione del danno +4/cristallo e contundente, scurovisione 18 m

Combattimento: Attacco +5 (-1 taglia, +7 base, -1 Des), Danni +10 (schianto), Difesa +5 (-1 taglia, +7 base, -1 Des), Iniziativa -1

Tiri Salvezza: Robustezza +10 (+2 taglia, +1 costruito, +6 naturale, +1 talento), Tempra +3 (+3 base, +0 Cos), Riflessi +2 (+3 base, -1 Des), Vol +3 (+3 base, +0 Sag)

Assorbire sangue: Ogni volta che un guardiano di sangue colpisce una creatura vivente, può assorbire parte della sua linfa vitale. Per ogni attacco che infligge danni, il guardiano recupera una condizione di ferita.

Furia del sangue: Dopo che un guardiano del sangue ha assorbito con successo sangue da una vittima (ovvero, quando recupera una condizione di ferita con la sua abilità assorbire sangue), ottiene un bonus razziale di +2 agli attacchi e alla Robustezza fino alla fine dello scontro.

Immunità al soprannaturale: Un guardiano del sangue è immune alla maggior parte dei poteri soprannaturali. Harm funziona su un guardiano come se fosse una creatura vivente. Drain Vitality non ha i suoi normali effetti, ma rallenta il guardiano per 1 round. Entrambi questi poteri ignorano le normali immunità dei costrutti.

Loy'ach

«Questa è la maledizione del Loy'ach, dunque. Vivere al confine fra incubo e realtà, senza capire dove inizia l'uno e finisce l'altra.»

- Najestarr detto il Tiranno

Tipo: Esterno (extraplanare, ombra) di 16° livello

Taglia: Grande

Velocità: 15 m

Caratteristiche: For +11, Des +2, Cos +8, Int +0, Sag +4, Car +6

Abilità: Concentrazione 19 (+27), Conoscenza (soprannaturale) 19 (+19), Intimidire 19 (+25), Notare 19 (+23), Saltare 19 (+30), Sopravvivenza 19 (+23)

Talenti: Improved GrabB, Improved Initiative, Power (x3), Quick Power, Rage, TrackB

Tratti: Anima dominante, immunità al veleno e al freddo, olfatto acuto, poteri (grado 19, Car, CD 24, Drain Vitality +25, Harm +25, Teleport +25), resistenza all'acido +8, all'elettricità +8 e al fuoco +8, resistenza soprannaturale 30, riduzione del danno +8/luce, scurovisione 18 m,

Combattimento: Attacco +17 (-1 taglia, +16 base, +2 Des), Danni +13 (morso) o +12 (artigli), Difesa +17 (-1 taglia, +16 base, +2 Des), Iniziativa +6

Tiri Salvezza: Robustezza +13 (+2 taglia, +8 Cos, +3 naturale), Tempra +18 (+10 base, +8 Cos), Riflessi +12 (+10 base, +2 Des), Vol +14 (+10 base, +4 Sag)

Anima dominante: L'anima del Loy'ach, prima di tornare in Hadaknaton, può tentare di impossessarsi di una creatura a sua scelta entro 9 m di raggio dal punto in cui è stato ucciso. Per resistere agli effetti di questa capacità, il bersaglio deve superare un tiro ssalvezza Volontà CD 24. Se il tiro salvezza riesce, allora il Loy'ach è obbligato a lasciare il piano materiale. Altrimenti, la vittima di anima dominante verrà irrevocabilmente soggiogata dalla volontà del demone. Anche i non morti intelligenti sono soggetti ad anima dominante. Soltanto tramite un difficile e pericoloso rituale è possibile liberare il soggetto dallo spirito del Loy'ach.

La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Pupazzo diabolico

Tipo: Costrutto di 2° livello

Taglia: Piccola

Velocità: 6 m

Caratteristiche: For +1, Des +3, Cos -, Int +0, Sag +1, Car +1

Abilità: Furtività 5 (+12), Raggiare 4 (+5), Rapidità di Mano 5 (+8)

Talenti: Ability FocusB, Night VisionB, PowerB, Skill Training

Tratti: Paralisi, poteri (grado 5, Car, CD 12, Dominare +6), scurovisione 18 m, tratti dei costrutti

Combattimento: Attacco +5 (+1 taglia, +1 base, +3 Des), Danni +2 e paralisi (artigli), Difesa +5 (+1 taglia, +1 base, +3 Des), Iniziativa +3

Tiri Salvezza: Robustezza +1 (-2 taglia, +1 costrutto, +0 Cos, +2 naturale), Tempra +0 (+0 base, +0 Cos), Riflessi +3 (+0 base, +3 Des), Vol +1 (+0 base, +1 Sag)

Paralisi: Artigli; Tempra CD 11 per resistere, paralisi per 4 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione e include il bonus del talento.

Smarrito

Una figura nera si staglia all'orizzonte. Dal suo aspetto deve aver camminato per miglia e miglia, senza sosta. Quando provate a chiamarlo, il viandante solleva un volto orribilmente sfigurato e stanco. Dalla sua bocca spunta una lingua lunga ed essiccata...

Tipo: Non morto (incorporeo) di 3° livello

Taglia: Media

Velocità: volare 9 m (perfetta)

Caratteristiche: For -, Des +4, Cos -, Int +2, Sag +2, Car +5

Abilità: Cercare 6 (+8), Furtività 6 (+10), Intimidire 6 (+11), Notare 6 (+8), Percepire Intenzioni 6 (+8)

Talenti: Improved Initiative, Tough

Tratti: Assetato, creare progenie, scurovisione 18 m, soffio di sabbia, tratti da non morto

Combattimento: Attacco +2 (+1 base, +4 Des), Danni +5 (tocco incorporeo), Difesa +2 (+1 base, +4 Des, +5 Car), Iniziativa +8

Tiri Salvezza: Robustezza +2 (+1 non morto, +1 talento), Tempra +1 (+1 base, +0 Cos), Riflessi +5 (+1 base, +4 Des), Vol +5 (+3 base, +2 Sag)

Assetato: Uno smarrito è costantemente assetato, e consuma tutta l'acqua con cui riesce ad entrare in contatto senza per questo trovare conforto. Quando giunge in prossimità di un pozzo è capace di prosciugarlo e renderlo così inutilizzabile nel giro di un'ora.

Creare progenie: Coloro che muoiono per mano di uno smarrito ritornano in vita 2 giorni dopo come smarriti. Contrariamente ai vampiri però queste progenie non sono sotto il controllo di colui che li ha creati, anche perché perdono quasi completamente la memoria di chi fossero in vita.

Soffio di Sabbia: Come azione standard uno smarrito può sollevare una coltre di sabbia fitta nel raggio di 12 m, che riduce la visuale fornendo occultamento del 20% in corpo a corpo e 50% contro attacchi a distanza. La sabbia infligge +4 danni contundenti a tutti coloro che si trovano nell'area d'effetto al momento dell'attivazione di questa capacità (Riflessi CD 16 dimezza). La nube di sabbia è stazionaria e permane per 5 round; lo smarrito non può creare di nuovo la nube prima che sia terminato l'effetto della precedente.

La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Scorpione delle Dune

Tipo: Parassita di 2° livello

Taglia: Medio

Velocità: 12 m, scavare 6 m

Caratteristiche: For +1, Des +2, Cos +0, Int –, Sag +0, Car –5

Abilità: Furtività 0 (+6 nel deserto), Notare 0 (+4)

Talenti: Ability FocusB, Improved GrabB

Tratti: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti, veleno

Combattimento: Attacco +3 (+1 base, +2 Des), Danni +3 (chele) o +2 e veleno (pungiglione), Difesa +3 (+1 base, +2 Des), Iniziativa +2

Tiri Salvezza: Robustezza +2 (+2 naturale), Tempra +3 (+3 base, +0 Cos), Riflessi +3 (+1 base, +2 Des), Vol +1 (+1 base, +0 Sag)

Lottare Migliorato: Per usare quest'abilità lo scorpione delle dune deve colpire con un attacco di chele.

Veleno: Pungiglione, Tempra CD 13, danno iniziale paralisi per 3 round, danno secondario paralisi per 1 ora.

Abilità: Gli scorpioni delle dune ottengono un bonus razziale di +4 a Notare e a Furtività quando si nascondono nella sabbia.

Voranox

Un felino di grandi dimensioni vi balza davanti con una rapidità sorprendente. La sua pelliccia, nera come la notte, è puntellata di orribili ossa lungo il dorso. Ha i denti a sciabola e gli artigli lunghi e affilati non promettono nulla di buono. I suoi enormi occhi gialli e luminescenti vi fissano per un istante, poi la bestia ruggisce e il sangue vi si gela nelle vene...

Tipo: Bestia soprannaturale di 6° livello

Taglia: Grande

Velocità: 18 m

Caratteristiche: For +5, Des +1, Cos +4, Int –1, Sag +2, Car +0

Abilità: Furtività 9 (+10), Saltare 0 (+9), Scalare 0 (+9)

Talenti: Double Strike, Endurance, Improved GrabB, Tireless

Tratti: Balzo, olfatto acuto, ruggito assordante, scurovisione 36 m, squartare

Combattimento: Attacco +6 (–1 taglia, +6 base, +1 Des), Danni +7 (morso) o +6 (artigli) o +3 (squartare), Difesa +6 (–1 taglia, +6 base, +1 Des), Iniziativa +1

Tiri Salvezza: Robustezza +9 (+2 taglia, +4 Cos, +3 naturale), Tempra +9 (+5 base, +4 Cos), Riflessi +6 (+5 base, +1 Des), Vol +4 (+2 base, +2 Sag)

Balzo: Quando un voranox carica, può attaccare il suo bersaglio con gli artigli e il morso nello stesso round.

Lottare Migliorato: Per usare quest'abilità il voranox deve colpire con un attacco di morso. Può quindi provare a iniziare una lotta come azione gratuita. Se vince la prova di lottare, immobilizza l'avversario e colpirlo con i suoi artigli.

Ruggito assordante: Come azione standard, il voranox può emettere un ruggito in grado di stordire le sue prede. Gli avversari entro un cono di 9 m devono effettuare un tiro salvezza Tempra (CD 17) o rimanere storditi per il round successivo. Se un avversario supera il tiro salvezza, sarà immune agli effetti del ruggito assordante per tutta la durata del combattimento.

La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: I voranox ottengono un bonus razziale di +4 a Furtività, Saltare e Scalare.

Per l'elenco completo del bestiario LNE consultare il manuale, acquistabile su www.lanotteeterna.com