{1} ANIMALI & UMANOIDI [S/M]

<u>Marinide</u>								
Utilizzo / Livello	mov	movimento						
Tipo [Taglia] / DV	uma	umanoide [M]						
Stat[FOR; DES; COS]	13 (+1) 13 (+1) 14			(+2)				
Armatura Naturale	1							
Velocità Movimento	1,51	n / 15n	nuotare					
QS (Str/Ex) [12]	anfibio, vis.crep							
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.169					

Dinosauro Ladro Sputante							
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale			5		
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [S	; >7M]		2		
Stat[FOR; DES; COS]	9	(-1)	21 (+5)	13	(+1)		
Attacchi Speciali (Str)	spruzzo velenoso (cono4,5m; TempnegaCD12[COS]: 2d4min cecità/1d4COS)						
Armi Naturali	becco (1d4+FOR)						
Armatura Naturale	8	natura	le+2, taglia-	+1			
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, vis.crep, olfatto, schivare prodigioso, +2 ascoltare; osservare; muoversi; nascondersi				to,		
Manuale / Pag.	Mo	stri III p	oag.44				

<u>Phaerlock</u>								
Utilizzo / Livello	con	combat + normal						
Tipo [Taglia] / DV	umanoide [M]			2				
Stat[FOR; DES; COS]	15 (+2) 10 (+0)		14	(+2)				
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR)							
Armatura Naturale	7	natura	le+7					
Velocità Movimento	9m							
QS (Str/Ex) [12]	niente fiancheggiamento, trattenere respiro [CON*4] +2 cercare; osservare							
Manuale / Pag.	Uno	derdark	pag.97					

<u>Sewerm</u>								
Utilizzo / Livello	spec	ciale + 1	movimento		5			
Tipo [Taglia] / DV	anin	animale [S; >3M; >5L] 2						
Stat[FOR; DES; COS]	17	(+3)	17 (+3)	11	(+0)			
Attacchi Speciali (Str)	attaccarsi (se morde, è in lotta automatico, bonus+16 razziale per rimanere in lotta), succhiasangue (se inizia attaccato, danni automatici da morso), veleno (anestetico, non sente dolore, TempnegaCD11[COS])							
Armi Naturali	mor	so (1d4	+FOR)					
Armatura Naturale	7	natura	le+3, taglia-	+1				
Velocità Movimento	6m	/ 6m sc	alare / 6m r	uota	ire			
QS (Str/Ex) [12]	olfa	tto, vis	crep					
Manuale / Pag.	Ser	ent Ki	ngdoms pag	g.85				

<u>Leopardo</u>								
Utilizzo / Livello	con	combattimento			5			
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [M	[]		3			
Stat[FOR; DES; COS]	16	(+3)	19 (+4)	15	(+2)			
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato (morso), assaltare, artigliare (BAB pieno, 1d3+FOR/2)							
Armi Naturali	morso (1d6+FOR); artigli 2x (1d3+FOR/2)				2x			
Armatura Naturale	5	natura	le+1					
Velocità Movimento	12m / 6m scalare							
QS (Str/Ex) [12]	vis-crep, olfatto, +8 saltare; nascondersi, +4 muoversi				;			
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.275					

Orso Nero							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			5		
Tipo [Taglia] / DV	anir	animale [M]			3		
Stat[FOR; DES; COS]	19 (+4)		13 (+1)	15	5 (+2)		
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR); morso (1d6+FOR/2)						
Armatura Naturale	3	natura	le+2				
Velocità Movimento	12n	1					
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto, nuotare+4						
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.277				

Tasso Crudele								
Utilizzo / Livello	spec	speciale			5			
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [N	1,>4L]		3			
Stat[FOR; DES; COS]	14 (+2) 17 (+3)		14 (+2) 17 (+3) 1		19	(+4)		
Attacchi Speciali (Str)	ira (FOR+4, COS+4, CA-2)				2)			
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR); morso (1d6+FOR/2)				so			
Armatura Naturale	6	natura	le+3					
Velocità Movimento	9m / 3m scavare							
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto							
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.16					

<u>Varag</u>								
Utilizzo / Livello	util	utilità						
Tipo [Taglia] / DV	uma	umanoide [M]			3			
Stat[FOR; DES; COS]	15 (+2)		15 (+2)	13	(+1)			
Armatura Naturale	5 naturale+3							
Velocità Movimento	18n	1						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, olfatto, muoversi10, correre, attacco rapido, muoversi+8, sopravvivenza+4							
Manuale / Pag.	Mo	stri IV _J	pag.168					

<u>Dinosauro Laceracarne</u>							
Utilizzo / Livello	combattim	5					
Tipo [Taglia] / DV	animale [M	1;>9L]		4			
Stat[FOR; DES; COS]	17 (+3)	19 (+4)	15	5 (+2)			
Attacchi Speciali (Str)	assaltare con balzo (carica+att.completo+artigliare. se fa danni, sbilancia. se sbilancia, lotta. se vince, prono immobilizzato), veleno (TempnegaCD14[COS]: 1d6DES/1d6DES), artigliare (TxC+2 e 1d6+2)						
Armi Naturali	morso (1de	1d6+FOR + 5+FOR/2); c /2 +veleno)		no);			
Armatura Naturale	10 natura	le+6					
Velocità Movimento	15m						
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto, nascondersi+10, saltare+6						
Manuale / Pag.	Mostri IV pag.44						

Pipistrello Cacciatore dei Desmodu								
Utilizzo / Livello	combat + movimento				5			
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [N	1; >5L]		4			
Stat[FOR; DES; COS]	15 (+2) 24 (+7)			13	3 (+1)			
Attacchi Speciali (Str)	sbilanciare							
Armi Naturali	morso (1d6+FOR)							
Armatura Naturale	10	natura	le+3					
Velocità Movimento	6m	/ 18m v	volare					
QS (Str/Ex) [12]	vista cieca 36m, olfatto, nascondersi+4 +8 ascoltare; osservare							
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.151					

<u>Tren</u>								
Utilizzo / Livello	con	combattimento			6			
Tipo [Taglia] / DV	uma	anoide	[M]		4			
Stat[FOR; DES; COS]	15 (+2)		13 (+1)	14	(+2)			
Attacchi Speciali (Str)	fetore (raggio 9m; TempnegaCD14[]: nausea 10rnd)							
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR)							
Armatura Naturale	9	natura	le+8					
Velocità Movimento	9m / 12m nuotare							
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, nascondersi+8				3			
Manuale / Pag.	Ser	pent Ki	ngdoms pag	g.87				

<u>Protoceratopo</u>							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			5		
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [M	ſ;>11L]		5		
Stat[FOR; DES; COS]	16 (+3)		11 (+0)	19	(+4)		
Attacchi Speciali (Str)	carica poderosa (in carica infligge 1d8+11)						
Armi Naturali	morso (1d8+FOR)						
Armatura Naturale	8	natura	le+8				
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto, sopravviv+4				+4		
Manuale / Pag.	San	dstorm	pag.147				

Gorilla Leggendario								
Utilizzo / Livello	vari	vario			5*			
Tipo [Taglia] / DV	animale [M]			13				
Stat[FOR; DES; COS]	30	30 (+10) 17 (+6) 16			(+3)			
Attacchi Speciali (Str)	squartare (2d8+15)							
Armi Naturali	artigli 2x (1d8+FOR); morso (2d6+FOR/2)							
Armatura Naturale	12	natura	le+6					
Velocità Movimento	12n	n / 6m s	scalare					
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto							
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.28					

{2} GIGANTI [L]

Aquila Crudele								
Utilizzo / Livello	trasporto (2-4-6 Kg*100) 7				7			
Tipo [Taglia] / DV	animale [L] 5				5			
Stat[FOR; DES; COS]	20 (+5)		19 (+4)	17	(+3)			
Armi Naturali	artigli 2x (1d8+FOR); becco (1d8+FOR/2)				co			
Armatura Naturale	8	natura	le+5, taglia-	-1				
Velocità Movimento	4m	/ 18m v	volare [med	ia]				
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, osservare+8							
Manuale / Pag.	Raz	ze di P	ietra pag.18	8				

Pipistrello Guardiano dei Desmodu							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			7		
Tipo [Taglia] / DV	animale [L; >5H]			4			
Stat[FOR; DES; COS]	17 (+3) 22 (+6)		17	(+3)			
Attacchi Speciali (Str)	ferimento (1/rnd cumulativo)						
Armi Naturali	morso (1d8+FOR +ferimento)				nto)		
Armatura Naturale	10	natura	le+5, taglia-	-1			
Velocità Movimento	6m	/ 18 vo	lare [buona]				
QS (Str/Ex) [12]	vista cieca 36m, schivare +8 ascoltare; osservare						
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.152				

<u>Troll delle Foreste</u>							
Utilizzo / Livello	vario				7		
Tipo [Taglia] / DV	giga	ante [M	.]		5		
Stat[FOR; DES; COS]	17	(+3)	16 (+4)	21	(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	veleno (TempCD17[COS]: 1d6COS/1d6COS)						
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR +veleno); morso (1d4+FOR/2)				no);		
Armatura Naturale	9 naturale+5						
Velocità Movimento	9m	/ 6m sc	alare				
QS (Str/Ex) [12]	scurov.27m, GR5, vis.crep, olfatto, scalare10, scalare+8, nascondersi+4						
Manuale / Pag.	Mo	stri III _I	oag.187				

Gigante del Crepuscolo (minore)							
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale					
Tipo [Taglia] / DV	giga	ante [M]		6		
Stat[FOR; DES; COS]	20	(+5)	13 (+1)	18	3 (+4)		
Attacchi Speciali (Str)	cannibalizz. (ogni 10DV/INT>3 o 40DV/INT<3 guadagnano: FOR+2, COS+1, arm.nat+1), squartare (2d4+1,5*FOR)						
Armi Naturali	arti	gli 2x (1d4+FOR)				
Armatura Naturale	7	natura	le+6				
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	vis.	crep					
QS (Sop/Su) [6]	ombre del tramonto (rag.3m, buio e TS-2 avversari)				m,		
Manuale / Pag.	Ero	i dell'O	rrore pag.14	19			

Lupo Crudele							
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale			7		
Tipo [Taglia] / DV	aniı	nale [L]		6		
Stat[FOR; DES; COS]	25	25 (+7) 15 (+2) 17			7 (+3)		
Attacchi Speciali (Str)	sbil	sbilanciare					
Armi Naturali	morso (1d8+FOR)						
Armatura Naturale	3	natura	le+2, taglia-	-1			
Velocità Movimento	15n	n					
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto, sopravv+4 +2 ascoltare; muoversi; nascondersi; osservare				1		
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.14				

<u>Tigre</u>							
Utilizzo / Livello	con	combat + movimento					
Tipo [Taglia] / DV	aniı	nale [L	;>13H]		6		
Stat[FOR; DES; COS]	23	23 (+6) 15 (+2) 17			(+3)		
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, assaltare, artigliare (1d8+3)						
Armi Naturali	artigli 2x (1d8+FOR); morso (2d6+FOR/2)				so		
Armatura Naturale	3	natura	le+2, taglia-	-1			
Velocità Movimento	12n	1					
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto, nascondersi+8 +4 equilibrio; muoversi				rsi+8		
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.283				

Anchilosauro delle Caverne							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			7		
Tipo [Taglia] / DV	anir	animale [L; >13H]			7		
Stat[FOR; DES; COS]	21	21 (+5) 6 (-2) 21			(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	travolgere (RifdimCD18[FOR]; 3d6+7)						
Armi Naturali	cod	a (2d4+	-FOR)				
Armatura Naturale	14	natura	le+17, taglia	a-1			
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	scurov18m						
Manuale / Pag.	Mai	nuale d	elle Miniatu	re p	ag.58		

<u>Barracuda Crudele</u>							
Utilizzo / Livello	speciale + vario 73				7*		
Tipo [Taglia] / DV	animale [L; >13H] 8			8			
Stat[FOR; DES; COS]	19 (+4)		15 (+2)	14	l (+2)		
Attacchi Speciali (Str)	sprint (carica vel.72m)						
Armi Naturali	morso (1d8+FOR)						
Armatura Naturale	7	natura	le+6, taglia-	-1			
Velocità Movimento	24n	n nuota	re				
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, olfatto, nuotare10, nuotare+8				,		
Manuale / Pag.	Sto	rmwrac	k pag.147				

<u>Piovra Gigante</u>								
Utilizzo / Livello	con	nbattim	ento		7*			
Tipo [Taglia] / DV	aniı	male [L	;>13H]		8			
Stat[FOR; DES; COS]	20	(+5)	15 (+2)	13	3 (+1)			
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, stritolare (2d8+				d8+6)			
Armi Naturali	tentacoli 8x (1d4+FOR) [portata 6m]; morso (1d8+FOR/2)				ortata			
Armatura Naturale	8	natura	le+7, taglia-	-1				
Velocità Movimento	6m	/ 9m nu	ıotare					
QS (Str/Ex) [12]	nuvola ink (az.gratis; cubo6m, occultamento totale), propulsione (rnd completo; 60m nuotare, no AdO), vis.crep, nascondersi+4, artista+10, nuotare+8, nuotare10							
Manuale / Pag.	Мо	stri I pa	ıg.278					

Triceratopo delle Caverne								
Utilizzo / Livello	con	combattimento						
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [L	;>13H]		8			
Stat[FOR; DES; COS]	19	19 (+4) 8 (-1) 21			(+5)			
Attacchi Speciali (Str)	carica poderosa (4d6+12), travolgere (RifdimCD18[FOR]: 3d6+6)							
Armi Naturali	con	no (2d6	+FOR)					
Armatura Naturale	8	natura	le+10, taglia	a-1				
Velocità Movimento	9m							
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, vis.crep							
Manuale / Pag.	Mai	nuale d	elle Miniatu	re pa	ag.59			

Tirannosauro delle Caverne							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			7*		
Tipo [Taglia] / DV	anir	nale [L	;>15H]		9		
Stat[FOR; DES; COS]	25	25 (+7) 14 (+2) 17			7 (+3)		
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, inghiottire (2d6 +7contundenti +6acido)						
Armi Naturali	moı	rso (2d6	5+FOR)				
Armatura Naturale	5	natura	le+4, taglia-	-1			
Velocità Movimento	12n	1					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, olfatto						
Manuale / Pag.	Mai	nuale d	elle Miniatu	re p	ag.59		

Troll delle Caverne								
Utilizzo / Livello	con	combattimento						
Tipo [Taglia] / DV	giga	ante [L;	>15H]		9			
Stat[FOR; DES; COS]	29	29 (+9) 13 (+1) 27						
Attacchi Speciali (Str)	colpo frastornante (TempnegaCD22[COS]: frastornato 1rnd), aff.migliorato, assaltare, artigliare (2d6+7), squartare (4d6+13)							
Armi Naturali	artigli 2x (2d6+FOR); morso (1d8+FOR/2)							
Armatura Naturale	11	natura	le+11, taglia	a-1				
Velocità Movimento	12n	1						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.27m, GR8, vis.crep, olfatto, sopravvivenza+4				,			
Manuale / Pag.	Mo	stri III p	pag.185					

	{3} UMANOIDI MOSTRUOSI									
*	<u>Marrulurk</u>									
)	Utilizzo / Livello	com	nbatt +	speciale						
3)	Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [S]						
	Stat[FOR; DES; COS]	12	(+1)	16 (+3)						
ю,	Attacchi Speciali (Str)	att.mortale, uso dei ve furtivo+2d6								
	Armatura Naturale	5 naturale+2, taglia			+1					
	Velocità Movimento	6m								
	QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, nasconde muoversi+4, ascoltare resistenza 5 fuoco, vis			+4					
	QS (Sop/Su) [6]			eante (az.gr						

ripo [rugilu] / D v	am.mostraoso [5]			5			
Stat[FOR; DES; COS]	12	(+1)	16 (+3)	14	(+2)		
Attacchi Speciali (Str)		att.mortale, uso dei veleni, furtivo+2d6					
Armatura Naturale	5	natura	le+2, taglia+	1			
Velocità Movimento	6m						
QS (Str/Ex) [12]	mud	scurov.18m, nascondersi+4, muoversi+4, ascoltare+4, resistenza 5 fuoco, vis.crep					
QS (Sop/Su) [6]	soffio nauseante (az.gratis, cono3m TempnegaCD13: nauseati 1rnd)						
Manuale / Pag.	San	dstorm	pag.170				
	Gar	<u>goyle</u>					
Utilizzo / Livello	spec	ciale			8		
Гіро [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M; >7L	.]	4		

8

3

Gigante del Crepuscolo (inferiore)							
Utilizzo / Livello	con	combat + vario					
Tipo [Taglia] / DV	giga	gigante [L; >18H]					
Stat[FOR; DES; COS]	34	34 (+12) 11 (+0) 25					
Attacchi Speciali (Str)	cannibalizz. (vedi <i>minore</i>), squartare (2d6+18), scagliare rocce						
Armi Naturali	artigli 2x (1d6+FOR); morso (1d6+FOR); roccia+1 gitt.36m (2d6+FOR)						
Armatura Naturale	10	natura	le+11, taglia	a-1			
Velocità Movimento	12n	1					
QS (Str/Ex) [12]	vis.	crep, af	f. rocce				
QS (Sop/Su) [6]	ombra del tramonto (rag.6m, buio e TS-2 avversari)						
Manuale / Pag.	Ero	i dell'O	rrore pag.15	50			

Manuale / Pag.	Eroi dell'Orrore pag.150								
Firbolg (Gigante)									
Utilizzo / Livello	combattimento 7*				7*				
Tipo [Taglia] / DV	gigante [L]			13					
Stat[FOR; DES; COS]	36 (+13) 13 (+1) 23			(+6)					
Attacchi Speciali (Str)	scagliare rocce, travolgere (RifdimCD29[FOR]: 2d8+19)								
Armi Naturali	roco	cia+1 g	itt.39m (2d6	5+F0	OR)				
Armatura Naturale	12	natura	le+12, tagli	a-1					
Velocità Movimento	12n	1							
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, GR3, aff. rocce								
	1								

Mostri II pag.87

Manuale / Pag.

<u>Gargoyle</u>							
Utilizzo / Livello	spe	speciale			8		
Tipo [Taglia] / DV	um.	.mostru	oso [M; >7I	[_]	4		
Stat[FOR; DES; COS]	15	15 (+2) 14 (+2) 18			3 (+4)		
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR); morso (1d6+FOR/2); corno (1d6+FOR/2)						
Armatura Naturale	6 naturale+4						
Velocità Movimento	12n	n / 18m	volare				
QS (Str/Ex) [12]	RD10/magic, scurov.18m, immobilità, +2 ascoltare; nascondersi; osservare						
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.109				

<u>Kir-Lanan (Black Gargoyle)</u>							
Utilizzo / Livello	spec	speciale					
Tipo [Taglia] / DV	um.mostruoso [M]			4			
Stat[FOR; DES; COS]	14 (+2)		12 (+1)	10	(+0)		
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR)						
Armatura Naturale	4 naturale+3						
Velocità Movimento	9m / 27 volare [buona]						
QS (Str/Ex) [12]		vulnerabile en.positiva (curato en.negativa), nascondersi+4					
QS (Sop/Su) [6]	en.negativa), nascondersi+4 tocco en.negativa (contatto; 2d6 +1FOR, guadagna uguali PF), intimorire/comandare non morti (chierico liv=DV)				PF),		
Manuale / Pag.	Am	bientaz	ione Faerun	pag	;.308		

Rhek							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			8		
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M; >9I	_]	5		
Stat[FOR; DES; COS]	19 (+4) 10 (+0) 19		19	(+4)			
Attacchi Speciali (Str)	cari	carica poderosa (2d8+FOR*2)					
Armi Naturali	corno (1d8+FOR)						
Armatura Naturale	7	natura	le+7				
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	scu	rov.18n	1				
QS (Sop/Su) [6]	-	punire il caos, stabilizzazione istantanea (no drop PF<0)					
Manuale / Pag.	Lib	ro Impr	ese Eroiche	pag	.185		

Abeil Soldato								
Utilizzo / Livello	combatt + speciale 8							
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [L]		6			
Stat[FOR; DES; COS]	22	(+6)	13 (+1)	16	(+3)			
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato (se colpisce con gli artigli, lotta. se vince, danni auto da pungiglione), veleno (TempCD16; 2d4FOR/2d4FOR)							
Armi Naturali	artigli 2x (1d6+FOR); pungiglione (1d8+FOR/2 +veleno)							
Armatura Naturale	0	taglia-	1					
Velocità Movimento	12n	n / 27m	volare [buc	na]				
QS (Str/Ex) [12]			n, RD5/mag mico specia					
QS (Sop/Su) [6]	ronzare (VolCD14; sonno), tempesta alare (rnd completo; RifdimCD16; 6d6 sonori)							
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.22					

<u>Phthisic</u>							
Utilizzo / Livello	combatt + speciale 8				8		
Tipo [Taglia] / DV	um.mostruoso [L; >13H] 6			6			
Stat[FOR; DES; COS]	23 (+6)		12 (+1)	21	(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	nutrimento mentale (1d4INT)				IT)		
Armi Naturali	artigli 2x (1d6+FOR); morso 1d6+FOR/2 +nutrimento ment.)						
Armatura Naturale	8 naturale+8, taglia-1						
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	RD10/magic, scurv.18m, Rig.5 (fuoco/acido), Res.10 freddo, olfatto						
Manuale / Pag.	M. (C. Arti	Psioniche p	ag.2	10		

<u>Annis</u>								
Utilizzo / Livello	combat + speciale				8			
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [L]		7			
Stat[FOR; DES; COS]	25	25 (+7) 12 (+1) 14			(+2)			
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, artigliare (1d6+FOR), squartare (2d6+1,5*FOR)							
Armi Naturali	artigli 2x (1d6+FOR); morso (1d6+FOR/2)							
Armatura Naturale	10	natura	le+10, taglia	a-1				
Velocità Movimento	12n	1						
QS (Str/Ex) [12]	RD	2/cont,	scurov.18m	, RI	19			
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.235					

<u>Falarca</u>								
Utilizzo / Livello	spe	speciale						
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M]		7			
Stat[FOR; DES; COS]	14	(+2)	17 (+3)	15	5 (+2)			
Attacchi Speciali (Str)	calo	calore (+1d6fuoco contatti)						
Armatura Naturale	5	5 naturale+2						
Velocità Movimento	9m							
QS (Str/Ex) [12]	imn	nunità v	n, immunità veleni/malat e freddo					
QS (Sop/Su) [6]	spasmo mortale (RifCD15[COS]: r6m 10d6 fuoco), fuoco guaritore (3danni=1PF extra)							
Manuale / Pag.	Mo	stri III _l	pag.57					

<u>Marzanna</u>								
Utilizzo / Livello	completo				8			
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M]		8			
Stat[FOR; DES; COS]	21	(+5)	12 (+1)	14	l (+2)			
Attacchi Speciali (Str)	squartare (2d6+1,5*FOR)							
Armi Naturali	artigli 2x (1d6+FOR)							
Armatura Naturale	10 naturale+9							
Velocità Movimento	9m	/ 9m nı	iotare					
QS (Str/Ex) [12]	l		n, immunità erabile fuoc		ldo,			
QS (Sop/Su) [6]	occhio spaventoso (target9m; VolnegaCD15: panicked 10rnd + VolnegaCD15: morto di paura)			Ornd +				
Manuale / Pag.	Fro	stburn p	pag.144					

Strega Crepuscolare (Hag, Dusk)						
Utilizzo / Livello	vari	vario			8	
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M]		6	
Stat[FOR; DES; COS]	17	(+3)	12 (+1)	15	(+2)	
Armi Naturali	arti	gli 2x (1d4+FOR)			
Armatura Naturale	11 naturale+10					
Velocità Movimento	9m					
QS (Str/Ex) [12]	RD5/coldiron&magic, scurov.18m, immunità charme/sonno/paura, RI20, precepire int+4					
QS (Sop/Su) [6]	tocco dell'incubo (contatto; VolnegaCD16: no recupero)					
Manuale / Pag.	Ebe	erron Ca	ımp. Setting	g pag	g.284	

<u>Zern</u>							
Utilizzo / Livello	con	completo + speciale			8		
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M]		8		
Stat[FOR; DES; COS]	16	(+3)	17 (+3)	18	3 (+4)		
Attacchi Speciali (Str)	Adrenal Surge - TxC+2, Danni+ Boneless Form - artista+16 Impervious Hide - CA+4, RD5/perf. Size Shift - cambia a [L] o [S] Speed Burst - vel+9m)			
Armatura Naturale	9 naturale+6						
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]		esa adat temp)	tiva (immur	ne se	lascia		
QS (Sop/Su) [6]	warping energy (az.std, target36m; 1d6/2DVoppo+INT), alterare se stesso a volontà			, ,			
Manuale / Pag.	Mo	stri IV _]	pag.195				

Strega Verde							
Utilizzo / Livello	con	nbat + v	ario		8*		
Tipo [Taglia] / DV	um.mostruoso [M]			9			
Stat[FOR; DES; COS]	19	(+4)	12 (+1)	12	2 (+1)		
Attacchi Speciali (Str)	imitare (suoni animali)						
Armi Naturali	artigli 2x (1d4+FOR)						
Armatura Naturale	12 naturale+11						
Velocità Movimento	9m	/ 9m nı	iotare				
QS (Str/Ex) [12]		rov.27m tare10	n, RI18, nuc	tare	+8,		
QS (Sop/Su) [6]	debolezza (contatto, Temp16; 2d4FOR)			16;			
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.236				

<u>Gulgar</u>							
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale					
Tipo [Taglia] / DV	um.mostruoso [L]				10		
Stat[FOR; DES; COS]	20	(+5)	7 (-2)	17	(+3)		
Attacchi Speciali (Str)	ossa cristalline (adamantio), impulso sonoro (cono9m; TempnegaCD18[COS]: 3d6 sonori +assordare; 1/1d4rnd)						
Armi Naturali	schianti 2x (1d6+FOR); corno (2d6+FOR/2)						
Armatura Naturale	5 naturale+8, taglia-1						
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	RD10/adam, scurov.18m, immunità sonoro, stabilità (+4), linguaggio subsonico, percezione tellurica 9m, ascoltare+4, osservare-4						
Manuale / Pag.	Mo	stri III _I	oag.94				

Sarkrith Thane							
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale			8*		
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [L]		11		
Stat[FOR; DES; COS]	26	(+8)	10 (+0)	28	3 (+9)		
Armatura Naturale	4 naturale+5, taglia-1						
Velocità Movimento	12m						
QS (Str/Ex) [12]	dura (az. scur resi	energia a 1gg), mov o a rov.18n stenza a	adattabile (r da cui subis esplosione a att. extra), n, maschera ai colpi (cor olfatto, RI2	sce d adre re oc atund	lanni, nalina lore,		
QS (Sop/Su) [6]	campo anti-magia (raggio 1,5m)						
Manuale / Pag.	Fier	nd Folio	pag.142				

Troll della Guerra								
Utilizzo / Livello	con	combat + vario			8*			
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [L]		12			
Stat[FOR; DES; COS]	31	31 (+10) 16 (+3) 29			(+9)			
Attacchi Speciali (Str)	colpo frastornante (frastornato 1rnd: TempnegaCD25[COS])							
Armi Naturali	artigli 2x (1d8+FOR); morso (1d6+FOR/2)							
Armatura Naturale	16	natura	le+14, taglia	a-1				
Velocità Movimento	12n	1						
QS (Str/Ex) [12]	RD5/adam, scurov.27m, vis.crep Rig.9 (solo acido), olfatto, RI20							
Manuale / Pag.	Mc	stri II	I pag.188		·			

{4} FOLLETTI [T]

(4) FOLLETTI [1]						
Berretto Rosso						
Utilizzo / Livello	spec	speciale			9	
Tipo [Taglia] / DV	foll	etto [S;	*]		4	
Stat[FOR; DES; COS]	14	14+DV 13+DV* 14			+DV	
Attacchi Speciali (Str)	corporatura possente [M]					
Armatura Naturale	2*	natura	le+1+DV/2	, tag	lia+1	
Velocità Movimento	9m					
QS (Str/Ex) [12]	RD5(8DV)-10(14DV)- 15(+14DV)/coldiron, vis.crep				rep	
QS (Sop/Su) [6]	pietra mistica (TxC+1)					
Manuale / Pag.	Mo	stri III p	pag.16			

Imp di Palude						
Utilizzo / Livello	spe	ciale			9	
Tipo [Taglia] / DV	foll	etto [S]			4	
Stat[FOR; DES; COS]	8	(-1)	21 (+5)	15	5 (+2)	
Attacchi Speciali (Str)	infermità (TempCD14[COS]; infermo 2d4min)					
Armi Naturali	arti	gli 2x (1d3+FOR +	infe	rmità)	
Armatura Naturale	8 naturale+2, taglia+1					
Velocità Movimento	9m / 9m nuotare-scavare					
QS (Str/Ex) [12]	vele liqu eff.	eno/son ido, RI mentali ervare;	munità acid no, vis.crep. 05/coldiron, , +2 ascoltan cercare, nuo nasconders	, sca resi re; otare	vare stenza	
QS (Sop/Su) [6]	nuotare10, nascondersi+8 sprofondare (az.gratis, 18m; VolnegaCD15: inghiottito dal terreno non solido, 1+Mod[FOR] rnd necessari, poi annega; uscire ForzaCD30), stagnare (non potabili liquidi <18m; TempCD14[COS]: nausea 1d3h)					
Manuale / Pag.	Ero	i dell'O	rrore pag.15	53		

Bisan (Spirito)								
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale						
Tipo [Taglia] / DV	foll	folletto [M]						
Stat[FOR; DES; COS]	11 (+0) 14		14 (+2)	10	(+0)			
Armi Naturali	tocco (contatto 1d10)							
Armatura Naturale	10	natura	le+8					
Velocità Movimento	18n	1						
QS (Str/Ex) [12]	RI21							
Manuale / Pag.	Orio	ental A	dventures pa	ag.14	47			

Verdant Prince (Principe Verdeggiante)						
Utilizzo / Livello	spe	speciale				
Tipo [Taglia] / DV	foll	etto [M]		16	
Stat[FOR; DES; COS]	17	7 (+3)	26 (+8)	18	3 (+4)	
Armatura Naturale	11 naturale+3					
Velocità Movimento	12m					
QS (Str/Ex) [12]		,	0/coldiron, coldiron, e	lude	re	
QS (Sop/Su) [6]	oanth bound (strige patti che, se non rispettati, maledicono con penalità di -6 a tutti i tiri e con nausea permanente), unearthly grace (+CAR a TS/CA)					
Manuale / Pag.	Mo	stri IV j	pag.172			

	Wendigo					
Utilizzo / Livello	completo			9		
Tipo [Taglia] / DV	folletto []	M]		4		
Stat[FOR; DES; COS]	12 (+1)	20 (+5)	18	3 (+4)		
Attacchi Speciali (Str)	morso affamato (critico fa ferimento 3/rnd)					
Armi Naturali	morso (1d6+FOR; 18x3 +malattia)					
Armatura Naturale	5					
Velocità Movimento	36 volare [perfetto]					
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, rig.5, RD5/ironcold, immune freddo, vulnerabile fuoco					
QS (Sop/Su) [6]	malattia (TempCD10+1/2DV+COS: 1d3gg incubax, 1d3SAG/die. ogni giorno, VolCD= o fame insaziabile. se SAG=0, diventa wendigo), sussurri di follia (target36m, VolCD=: 1d3SAG), coda dell'occhio (SAG-2 all'oppo), camminare nel vento (az.mov; come inc. a volontà)					
Manuale / Pag.	Fiend Fo	lio pag.189				

{5} PARASSITI

	D C L							
Ragno Spada								
Utilizzo / Livello	com	battim	ento		10			
Tipo [Taglia] / DV	para	ıssita [I	_]		5			
Stat[FOR; DES; COS]	18	(+4)	10 (+0)	14	(+2)			
Attacchi Speciali (Str)	veleno (TempCD16[COS]: 1d6FOR/1d6FOR), impalare (salta sull'oppo e fa attacco completo con le zampe con un unico TxC+1)							
Armi Naturali	zampe 8x (1d6+FOR); morso (1d8+FOR/2 +veleno)							
Armatura Naturale	7	natura	le+8, taglia-	-1				
Velocità Movimento	6m	/ 6m sc	alare					
QS (Str/Ex) [12]	immunità eff.mentali, nascondersi+4, saltare+6, osservare+12							
Manuale / Pag.	Mor	nsters c	f Faerun pa	g.79	ı			

Cervo Volante Gigante						
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale			10	
Tipo [Taglia] / DV	para	assita [I	L;>11H]		7	
Stat[FOR; DES; COS]	23	23 (+6) 10 (+0) 17			(+3)	
Attacchi Speciali (Str)	travolgere (RidimCD19[FOR]: 2d8+3)					
Armi Naturali	moı	so (4de	5+FOR)			
Armatura Naturale	9	natura	le+10, taglia	a-1		
Velocità Movimento	6m					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, immunità eff.mentali					
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.284			

<u>Necrofossile</u>						
Utilizzo / Livello	con	nbat + s	pecial		10	
Tipo [Taglia] / DV	para	assita [S	S]		8	
Stat[FOR; DES; COS]	10	(+0)	14 (+2)	11	(+0)	
Attacchi Speciali (Str)	disintegrare (rnd comp, 2d6)					
Armi Naturali	antenne 2x (mineralizzazione)					
Armatura Naturale	8 naturale+5, taglia+1					
Velocità Movimento	9m	/ 6m sc	alare-scava	re		
QS (Str/Ex) [12]			az.gratis; Ca mesi (Osser			
QS (Sop/Su) [6]	antenna mineralizzante (TempCD10+DV/2+COS: carne in pietra ma con ambra)				carne	
Manuale / Pag.	Nep	handuı	m pag.158			

Scarabeo del Rintocco							
Utilizzo / Livello	combat + s	combat + speciale					
Tipo [Taglia] / DV	parassita []	12					
Stat[FOR; DES; COS]	26 (+8)	26 (+8) 10 (+0) 23					
Attacchi Speciali (Str)	squartare (4d8+1,5*FOR), scuotere terra (r1,5m; RifCD24[FOR]: prono), travolgere (RifdimCD24[FOR]: 4d8+1,5*FOR)						
Armi Naturali	artigli 2x (2d8+FOR); morso (1d8+FOR/2)						
Armatura Naturale	14 naturale+15, taglia-1						
Velocità Movimento	15m / 3m s	scavare					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, immunità sonoro, olfatto, immunità eff.mentali, +8 ascoltare; equilibrio; osservare						
QS (Sop/Su) [6]	squillo sonoro (1/die, az.std; cono9m, 10d6 sonori RifdimCD22[COS]), guarigione sonora (5sonori=1PF extra)						
Manuale / Pag.	Mostri III	pag.150					

<u>Sanguisuga Errante</u>							
Utilizzo / Livello	con	combattimento					
Tipo [Taglia] / DV	parassita [M]				13		
Stat[FOR; DES; COS]	18	3 (+4)	11 (+0)	16	(+3)		
Attacchi Speciali (Str)	bere sangue (2d4COS /lotta), aff.migliorato, ferimento (3/rnd cumulabili)						
Armi Naturali	speroni 2x (1d8+4 +ferimento)						
Armatura Naturale	2	natura	le+2				
Velocità Movimento	9m	/ 6m nı	ıotare				
QS (Str/Ex) [12]	visione 360°, immune fiancheggiamento, immunità eff.mentali, scurov.18m, immune danni caratteristiche/danni debilitanti/risucchi/eff.morte, danni dimezzati da contundenti						
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.163				

{6} ABERRAZIONE [ENORME]

Phaerimm (Adult, Mature, Elder, Revered)							
Utilizzo / Livello	speciale	speciale 11*					
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione 10L - 13L - 16L - 19H						
Stat[FOR; DES; COS]	16 (+3) 11 (+0) 12 (18 (+4) 11 (+0) 14 (19 (19 (19 (19 (19 (19 (19 (19 (19 (19						
Attacchi Speciali (Str)	impianto (uova 90gg, 1d4/gg) veleno (TempCD=FOR; paralisi 2d4rnd/1d3h)						
Armi Naturali	artigli 4x[L]/6x[H] (1d6[L]/1d8[H]+FOR); morso (2d6[L]/2d8[H]+FOR/2); pungiglione (1d8[L]/2d6[H] +veleno +impianto)						
Armatura Naturale	13 naturale+14, taglia-1 17 naturale+18, taglia-1 21 naturale+22, taglia-1 23 naturale+26, taglia-2						
Velocità Movimento	9m volare	[perfetta]					
QS (Str/Ex) [12]	RD10/magic[2-3], RD15/magic&silver[4], vedere invisibilità, vista arcana[1-2], vis.vero[3-4], immune trasmutax/pietrificax, RI(20-23- 26-29), telepatia 30m						
Manuale / Pag.	Lost Empir	res of Faeru	n pag.187				

Signore dei Manti								
Utilizzo / Livello	combat + speciale 1							
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [H]		9			
Stat[FOR; DES; COS]	26	(+8)	13 (+1)	20	(+5)			
Attacchi Speciali (Str)	avvolgere (az.std lotta no AdO; subito morso TxC+4, metà danni che subisce li prende la preda), lamentoCD16: <i>Snervare</i> (r27m, TxC/danni-2 automatico); <i>Paura</i> (r12m, VolTS: 2rnd panico); <i>Nausea</i> (cono12m, TempTS: 1d4+1rnd nausea); <i>Stupore</i> (targ.15m, TempTS: 6rnd blocca)							
Armi Naturali	coda (2d6+FOR); morso (2d4+FOR/2)							
Armatura Naturale	7	natura	le+8, taglia-	-2				
Velocità Movimento	1,51	n / 15n	n volare [me	edia]				
QS (Str/Ex) [12]	scui	rov.18n	n, RI18					
QS (Sop/Su) [6]	spostare ombre CD16 (occultamen. 1d4rnd / immagine speculare / immagine silenziosa)							
Manuale / Pag.	Mo	nster of	Faerun pag	g.28				

Ragno Arpione del Terrore								
Utilizzo / Livello	combattimento 1							
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazione	e [H]		9			
Stat[FOR; DES; COS]	25	(+7)	17 (+3)	23	(+6)			
Attacchi Speciali (Str)	arpionare (1d6+1 +sbilanciare +21, se fallisce: 1d6+1 danni, se riesce, la trasporta alla bocca e morso), veleno (TempCD20[COS]; 1d6DES/2d6DES)							
Armi Naturali	morso (2d6+FOR +veleno); zanne 2x (1d6+FOR/2 oppure arpionare con git.6m)							
Armatura Naturale	9	natura	le+8, taglia-	-2				
Velocità Movimento	12n	n / 6m s	scalare					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.36m, eludere, spine (RifCD17[DES]: 1d8perf), impalare (rnd completo, creatura indifesa 3d6perf), movimento sulle ragnatele							
Manuale / Pag.	Mo	stri III p	pag.139					

<u>Folugub</u>							
Utilizzo / Livello	spec	ciale +	combat		11		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [M; >7L]		4		
Stat[FOR; DES; COS]	10	10 (+0) 17 (+3) 17			7 (+3)		
Attacchi Speciali (Str)	liquefare cristallo (anche armi che lo toccano; RifCD19[COS])						
Armi Naturali	morso (2d4+FOR); lingua (contatto mischia: liquefare)				e)		
Armatura Naturale	5	natura	le+5				
Velocità Movimento	12m						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, olfatto						
Manuale / Pag.	M.C	C. Arti I	Psioniche pa	ıg.20)2		

Rugginofago						
Utilizzo / Livello	combat + speciale 1				11	
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazione	e [M; >9L]		5	
Stat[FOR; DES; COS]	10	10 (+0) 17 (+3) 13			(+1)	
Attacchi Speciali (Str)	arrugginire (anche se colpito; RifCD17[COS])					
Armi Naturali	antenne (contatto: ruggine))	
Armatura Naturale	8	natura	le+5			
Velocità Movimento	12m					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, olfatto					
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.211			

Rukanyr							
Utilizzo / Livello	combattimento 11						
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [L]		7		
Stat[FOR; DES; COS]	21	(+5)	7 (-2)	24	(+7)		
Attacchi Speciali (Str)	veleno (TempCD20[COS]: 2d6DES/2d6DES), colpo stordente (TempCD18[FOR]: stordito 1d4rnd)						
Armi Naturali	schianto 1x (3d6+FOR +colpo stord.); artigli 6x (1d6+FOR/2); morsi 3x (1d8+FOR/2 +veleno)						
Armatura Naturale	12 naturale+15, taglia-1						
Velocità Movimento	12n	n / 6m s	scalare				
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, GR5, spezza reflex (RifCD11: 4d6+FOR e arma a terra), immunità sonoro, stabilità (+20), scalare+8, scalare10						
QS (Sop/Su) [6]	ruggito dirompente (ogni 1d4rnd, r18m, TempCD20[COS]: assordate 2d6rnd +1target&equip 12d6 sonori con RifdimCD=)						
Manuale / Pag.	Fie	nd Folio	pag.138				

<u>DragonHawk</u>						
Utilizzo / Livello	mo	movimento (party)			11	
Tipo [Taglia] / DV	aniı	nale [H	.]		8	
Stat[FOR; DES; COS]	26	(+8)	12 (+1)	20	(+5)	
Armi Naturali	artigli 2x (2d6+FOR); morso (2d6+FOR/2); ali 2x (1d6+FOR/2)					
Armatura Naturale	8	natura	le+9, taglia-	-2		
Velocità Movimento	3m	/ 36m v	olare [med	ia]		
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, vista cieca 18m, osservare+8 carico (1,0 - 1,8 - 2,8 Tonnellate)				ellate)	
Manuale / Pag.	Fiv	e Natio	ns pag.45			

Mind Flayer (Illithid)							
Utilizzo / Livello	speciale				11		
Tipo [Taglia] / DV	abe	aberrazione [M]					
Stat[FOR; DES; COS]	12 (+1)		14 (+2)	12	2 (+1)		
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, estrarre						
Armi Naturali	tentacoli 4x (1d4+FOR)						
Armatura Naturale	5	natura	le+3				
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	RI25, telepatia 30m						
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.183				

<u>Slasrath</u>							
Utilizzo / Livello	combattim	ento		11			
Tipo [Taglia] / DV	aberrazion	e [L; >17H]		8			
Stat[FOR; DES; COS]	21 (+5)	14 (+2)	19	(+4)			
Attacchi Speciali (Str)	veleno (TempCD18[COS]: 1d4FOR+1d4DES/2d6COS), colpo d'ala (carica, attacca tutti a portata 3d6+FOR*2 + armature RifCD19[FOR] o distrutte)						
Armi Naturali		ne (2d4+FOF morso (1d6+		R/2)			
Armatura Naturale	7 natura	ıle+6, taglia-	1				
Velocità Movimento	3m / 15m	volare [perfe	etta]				
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m						
Manuale / Pag.	Fiend Foli	o pag.163					

Tessitore Oscuro						
Utilizzo / Livello	combat + speciale 1				11	
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [M; >16L]		9	
Stat[FOR; DES; COS]	17	(+3)	18 (+4)	12	2 (+1)	
Attacchi Speciali (Str)	aff.ı	miglior	ato			
Armi Naturali	tentacoli 4x (1d4+FOR); morso (1d6+FOR +danno alla FOR)					
Armatura Naturale	12 naturale+8					
Velocità Movimento	6m / 6m scalare					
QS (Str/Ex) [12]	fred GR: Rig	ldo, scu 3, RI16 enerazi	0°, resistenz rov.18m, R , vulnerabil one tentaco scalare10	D5/r e luc	nagic,	
QS (Sop/Su) [6]	filamento d'ombra (10%occ. ogni 1,5m; raggio18m), danno alla FOR (2d4, 4d4 con critico), salto d'ombra (96m), armatura d'ombra (CA+4)					
Manuale / Pag.	Fier	nd Folio	pag.173			

Fuoco Fatuo							
Utilizzo / Livello	spe	speciale					
Tipo [Taglia] / DV	abe	aberrazione [S]			9		
Stat[FOR; DES; COS]	1 (-5)		29 (+9)	10	(+0)		
Armi Naturali	scossa (contatto 2d8 elettrici)						
Armatura Naturale	10 taglia+1						
Velocità Movimento	15n	ı volare	e [perfetta]				
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, immunità magia, invisibilità naturale				gia,		
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.108				

<u>Allosauro</u>							
Utilizzo / Livello	con	nbattim	ento		11		
Tipo [Taglia] / DV	best	tia [H]			10		
Stat[FOR; DES; COS]	24	24 (+7) 12 (+1) 17			(+3)		
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, sperone (2d8+3); ingoiare (2d8 +12cont +1d8acido), travolgere (RifdimCD22[FOR]: 5d8+10)						
Armi Naturali	morso (2d8+FOR); artigli 2x (2d4+FOR/2)						
Armatura Naturale	4	natura	le+5, taglia-	-2			
Velocità Movimento	15n	n					
QS (Str/Ex) [12]	scui	rov.18n	n, vis.crep, o	olfat	to		
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.61				

	Ser	<u>yulin</u>			
Utilizzo / Livello	spec	speciale			
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione [L]				10
Stat[FOR; DES; COS]	20	(+5)	12 (+1)	14	(+2)
Attacchi Speciali (Str)	tossina dolorosa (+1d6), spruzzo viscoso (RifCD17[COS]: r6m incollati al terreno. liberarsi: forzaCD20 o 15taglienti +vel/2)				
Armi Naturali	schianti 2x (1d8+FOR +tossina); morso (1d6+FOR/2)				
Armatura Naturale	10 naturale+10, taglia-1				
Velocità Movimento	15n	n / 15m	nuotare		
QS (Str/Ex) [12]	anfibio, percezione cieca 9m, non sbilanciabile, RD5/perf-tagl, scurov.18m, libertà movimento, nuotare+8, nuotare10				
Manuale / Pag.	Mostri III pag.162				

Orrore Uncinato							
Utilizzo / Livello	com	combattimento			11		
Tipo [Taglia] / DV	abei	razion	e [L; >16H]		10		
Stat[FOR; DES; COS]	24	(+7)	17 (+3)	14	(+2)		
Attacchi Speciali (Str)	morso squarciante (auto in lotta 3d6+10), spaccare arma poderoso (no AdO; danni2x), aff.migliorato						
Armi Naturali	artigli 2x (1d6+FOR); morso (1d6+FOR/2)						
Armatura Naturale	12	natura	le+10, taglia	a-1			
Velocità Movimento	6m	/ 6m sc	alare				
QS (Str/Ex) [12]	vista cieca 18m, sensibilità luce, nascondersi+8				luce,		
Manuale / Pag.	Mos	stri II p	ag.148				

<u>Chuul</u>								
Utilizzo / Livello	speciale	speciale						
Tipo [Taglia] / DV	aberrazion	e [L]		11				
Stat[FOR; DES; COS]	20 (+5)	16 (+3)	18	3 (+4)				
Attacchi Speciali (Str)	stritolare (in lotta 3d6+FOR); aff.migliorato, tentacoli paralizz. (az.mov; in lotta, sposta in bocca. TempCD19[COS] ogni rnd: paralizza 6rnd. +1d8+2/rnd)							
Armi Naturali	artigli 2x (2d6+FOR)						
Armatura Naturale	12 natura	le+10, taglia	a-1					
Velocità Movimento	9m / 6m nı	ıotare						
QS (Str/Ex) [12]	anfibio, scurov.18m, immunità veleno, nuotare+8, nuotare10							
Manuale / Pag.	Mostri I pa	ıg.38						

Naga Guardiano							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			11		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazione	e [L; >17H]		11		
Stat[FOR; DES; COS]	21	(+5)	14 (+2)	19	(+4)		
Attacchi Speciali (Str)	veleno (TempCD19[COS]: 1d10COS/1d10COS)						
Armi Naturali	morso (2d6+FOR +veleno); sputo (contatto; git.9m veleno)						
Armatura Naturale	8	natura	le+7, taglia-	-1			
Velocità Movimento	12n	1					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m						
Manuale / Pag.	Mostri I pag.188						

<u>Crioidra</u>							
Utilizzo / Livello	con	combattimento					
Tipo [Taglia] / DV	best	tia mag	ica [H]		12		
Stat[FOR; DES; COS]	23	(+6)	12 (+1)	20	(+5)		
Armi Naturali	morsi 12x (2d8+FOR) [az.std.]						
Armatura Naturale	12 naturale+13, taglia-2						
Velocità Movimento	6m / 6m nuotare						
QS (Str/Ex) [12]	olfa rige finc	scurov.18m, GR22, vis.crep, olfatto, nuotare+8, nuotare10, rigenera teste (danni taglienti, fino a DV*2 ogni PF/teste), riflessi in combattimento					
QS (Sop/Su) [6]	12x soffi (RifdimCD16+COS: lungo 6m, largo 3m, 3d6*testa)						
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.142				

Beholderkin (Bacio Mortale)							
Utilizzo / Livello	con	combattimento					
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [L; >16H]		12		
Stat[FOR; DES; COS]	16	(+3)	14 (+2)	16	(+3)		
Attacchi Speciali (Str)	succhiare sangue (TempCD18: 1d3COS, recupera 1d6pf), aff.migliorato						
Armi Naturali	tentacoli 10x (1d4+FOR +succhiare sangue)						
Armatura Naturale	6	natura	le+5, taglia-	1			
Velocità Movimento	1,51	n / 9m	volare [buo	na]			
QS (Str/Ex) [12]	volo, aura elettrica (se colpito da perf/cont, danno=% di infliggere 1d10 elettrici)						
Manuale / Pag.	Mo	nster of	Faerun pag	;.22			

<u>Kython Impalatore</u>							
Utilizzo / Livello	con	ıbat + v	ario		11*		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [M]		12		
Stat[FOR; DES; COS]	18	(+4)	20 (+5)	17	7 (+3)		
Attacchi Speciali (Str)	carica (6d6+FOR*2), veleno (TempCD19: 1d6FOR/1d6FOR), armi dei Kython: Sputa Acido - git.15m, 3d6acido Frammenti Ossei - git.6m, 1+veleno Lama d'Osso - TxC+1, 1d10 Armatura Extra - arm.naturale+2 Arpione Orale - 1d4+FOR+aff.migliorato (se riesce, danni auto da morso) Sacca di Muco - se arto colpisce, RifCD18 o intralciata 1d6+4rnd Organo Fase - gratis; incorporeo						
Armi Naturali			5+FOR +vel 1d8+FOR/2);		
Armatura Naturale	17	natura	le+12				
Velocità Movimento	15n	ı					
QS (Str/Ex) [12]	muoversi+8, nascondersi+8, vista cieca 18m, immuni acido/freddo, resistenza 20 fuoco/elettro						
Manuale / Pag.	Lib	ro Fosc	he Tenebre	pag.	180		

Antico Cervello Thoon							
Utilizzo / Livello	con	combat + speciale			11*		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [L]		12		
Stat[FOR; DES; COS]	26	(+8)	14 (+2)	30	(+10)		
Attacchi Speciali (Str)	acid burn (+4d6 danni il turno dopo aver preso danni da acido)						
Armi Naturali	tentacoli 8x (1d6+FOR +2d6acido)						
Armatura Naturale	16 naturale+15, taglia-1						
Velocità Movimento	3m / 6m volare [perfetta] / 9m nuotare						
QS (Str/Ex) [12]	RI26, immunità acido/paura, dual action (iniziative&turni 2x)						
QS (Sop/Su) [6]	sfera di confusione (VolCD22: r3m, come inc.), overmind blast (VolCD22: targ30m, 2d6SAG)				blast		
Manuale / Pag.	Mo	stri V p	ag.121				

<u> Ulitharid (Lord Illithid)</u>							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			11*		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazione	e [L]		12		
Stat[FOR; DES; COS]	16	(+3)	14 (+2)	16	5 (+3)		
Attacchi Speciali (Str)	estrarre, aff.migliorato						
Armi Naturali	tentacoli corti 4x (1d8+FOR); tentacoli lunghi 2x (1d8*FOR; +1,5m gittata)						
Armatura Naturale	6	natura	le+5, taglia-	-1			
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	RI27, telepatia 60m						
Manuale / Pag.	Lor	d of Ma	adness pag.	158			

<u>Urophion</u>							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			11*		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [L]		12		
Stat[FOR; DES; COS]	19	(+4)	13 (+1)	16	5 (+3)		
Attacchi Speciali (Str)	trascinare (1,5m/rnd, forzaCD20, artistaCD24. se <3m, morso+4), estrarre (<1,5m, rnd completo)						
Armi Naturali	tentacoli 6x (trascina +2d8FOR, TempCD22[COS], gittata 15m); morso (2d6+FOR)						
Armatura Naturale	14	natura	le+14, tagli	a-1			
Velocità Movimento	3m						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, vis.crep, immunità elettro, res.10 freddo, RI30, telep 30m, vuln. fuoco, nascondersi+8						
Manuale / Pag.	Lor	d of Ma	adness pag.	170			

<u>Overseer</u>						
Utilizzo / Livello	con	nbattim	ento		11*	
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazione	e [L]		14	
Stat[FOR; DES; COS]	22	(+6)	13 (+1)	22	2 (+6)	
Attacchi Speciali (Str)		tolare (1 miglior	ld6+FOR), ato			
Armi Naturali	raggi oculari 13x (az.gratis); tentacoli 8x (1d6+FOR); morsi 3x (1d8+FOR/2)					
Armatura Naturale	20 naturale+14, fungo simbionte+6, taglia-1					
Velocità Movimento	1,5m					
QS (Str/Ex) [12]	vista 360°, scurov.18m, RI23					
QS (Sop/Su) [6]	vista 360°, scurov.18m, RI23 raggi oculari 13x (git.54m, LI14, CD23): Chain Lightning - Crushing Despair - Dominate Person - Greater Dispel Magic - Hold Monster - Major Creation - Polar Ray (14d6 freddo) - Reactive Spell Immunity (immunizza da una magia) - Reactive Spell Turning (rilancia indietro magie) - Stunning (1d4rnd) - Suggestion - Telekinesis - Temporal Stasis					
Manuale / Pag.	Lor	d of Ma	ndness pag. 1	139		

Leviatano Kuo-Toa							
Utilizzo / Livello	speciale 11*						
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [H]		15		
Stat[FOR; DES; COS]	26	(+8)	13 (+1)	21	(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, frastornare (1rnd, TempCD22), ingoiare (2d8 +12cont + 2d6acido)						
Armi Naturali	morso (2d8+FOR; 19x2 +frast.); artigli 2x (1d6+FOR/2)						
Armatura Naturale	13 naturale+14, taglia-2, SAG!!						
Velocità Movimento	6m / 15m nuotare						
QS (Str/Ex) [12]	anfibio, scurov.18m, immunità veleno/paralisi, eludere migliorato, vista keen (vede invisibilità/etereo), ciecità alla luce, resistenza 10 elettro, benedizione Sea Mother (SAG alla CA), scivoloso, schivare prodigioso, artista+8, osservare+4, cercare+4, nuotare+8, nuotare10						
Manuale / Pag.	Unc	lerdark	pag.92				

Gigante del Sole						
Utilizzo / Livello	con	combattimento				
Tipo [Taglia] / DV	giga	ante [H]			13	
Stat[FOR; DES; COS]	37	37 (+13) 14 (+2) 25			(+7)	
Attacchi Speciali (Str)	scagliare rocce					
Armi Naturali	roccia+1 (2d8+FOR)					
Armatura Naturale	10 naturale+10, taglia-2					
Velocità Movimento	12n	1				
QS (Str/Ex) [12]	immune fuoco, vulnerabile freddo, nascondersi+8					
Manuale / Pag.	Mos	Mostri II pag.93				

<u>Scavatore</u>							
Utilizzo / Livello	speciale			11*			
Tipo [Taglia] / DV	aberrazion	e [H]		15			
Stat[FOR; DES; COS]	27 (+8)	13 (+1)	21	(+5)			
Attacchi Speciali (Str)	bava corrosiva: 2d6 acido a creature organiche e oggetti, 4d8 acido al metallo, 8d10 acido a terra e elementali [terra]. la bava rimane anche per 2 round nell'area dove attacca di schianto. RifCD22 per evitare.						
Armi Naturali	schianti 2x (1d6+FOR +2d6acido)						
Armatura Naturale	14 natura	ale+15, taglia	a-2				
Velocità Movimento	9m / 3m s	cavare					
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, immunità acido, scolpire pietra, percezione tellurica 18m						
Manuale / Pag.	Mostri I p	ag.216					

Fihyr (Maggiore)						
Utilizzo / Livello	spe	ciale - c	combat		11*	
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazion	e [M]		16	
Stat[FOR; DES; COS]	11	(+0)	14 (+2)	12	(+1)	
Attacchi Speciali (Str)	presenza terrificante (VolCD20)					
Armi Naturali	morsi 4x (2d6+FOR)					
Armatura Naturale	8	natura	le+6			
Velocità Movimento	9m	/ 15m v	volare [buon	na]		
QS (Str/Ex) [12]	scui	rov.18n	n, RI18, olfa	itto		
QS (Sop/Su) [6]	invisibilità (come inc. a volontà)				lontà)	
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.86			

Gigante del Crepuscolo (Superiore)							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			11*		
Tipo [Taglia] / DV	giga	gigante [H]					
Stat[FOR; DES; COS]	48	(+19)	9 (-1)	32	(+11)		
Attacchi Speciali (Str)	cannibalizz. (vedi <i>minore</i>), squartare (2d8+27), scagliare rocce						
Armi Naturali	artigli 2x (1d8+FOR); roccia+1 (2d8+FOR)						
Armatura Naturale	14 naturale+17, taglia-2						
Velocità Movimento	12n	1					
QS (Str/Ex) [12]	vis.	crep, af	ferrare rocc	e			
QS (Sop/Su) [6]	ombra del tramonto (rag.9m, buio e TS-2 avversari)						
Manuale / Pag.	Ero	i dell'O	rrore pag.14	19			

Madre dell'Alveare							
spec	ciale			11*			
abe	rrazione	e [H]		20			
24	(+7)	14 (+2)	22	(+6)			
aff.migliorato, ingoiare (2d8 +7cont +2d8acid)							
raggi oculari 10x (az.gratis); morso (2d6+10)							
25 naturale+25, taglia-2							
1,5m / 6m volare [buona]							
vista 360°, scurov.18m, volo							
cono anti-magia (cono72m, LI20), raggi oculari 10x (git.72m, LI20, CD27): Charm Monster - Charm Person - Disintegrate - Fear - Finger of Death (3d6+20) - Flesh to Stone - Inflict Critical Wounds (4d8+20) - Sleep (no limite DV)							
	spec abee 24 aff.i. +7c ragg mor 25 1,5i vist con LI2 (git Cha - Di Dea - In (4d3 - SI	speciale aberrazione 24 (+7) aff.miglior. +7cont +2c raggi ocula morso (2de 25 natura 1,5m / 6m vista 360°, cono anti-r LI20), ragg (git.72m, L Charm Mo - Disintegr Death (3de - Inflict Cr (4d8+20) Slow - Te	speciale aberrazione [H] 24 (+7)	speciale aberrazione [H] 24 (+7)			

{7} VEGETALI

<u>Doppelganger Supremo</u>							
Utilizzo / Livello	speciale 8*						
Tipo [Taglia] / DV	um.	mostru	oso [M]		9		
Stat[FOR; DES; COS]	12	2 (+1)	17 (+3)	12	2 (+1)		
Armatura Naturale	7	natura	le+4				
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	son	no/char nename	eff.mentali/e ne/individu nto, uso ogg e; camuffar	ax g. m			
QS (Sop/Su) [6]	alterare se stesso, assorbi identità (fino a 3 per volta e al 100%)						
Manuale / Pag.	Mo	nster of	Faerun pag	g.35			

<u>Skulk</u>							
Utilizzo / Livello	speciale						
Tipo [Taglia] / DV	um.mostru	oso [M]		2			
Stat[FOR; DES; COS]	11 (+0)	14 (+2)	11	(+0)			
Velocità Movimento	9m						
Armatura Naturale	2						
QS (Str/Ex) [12]	mimetismo impareggiabile (corre senza penalità a nascondersi), sentiero senza tracce (CD+10 per seguire le sue tracce), muoversi+8, nascondersi+15						
QS (Sop/Su) [6]	anti-individuazione innata (prova incantatore per divinare CD20)						
Manuale / Pag.	Fiend Folio	o pag.161					

Orrore Rampicante							
Utilizzo / Livello	spe	speciale + combat					
Tipo [Taglia] / DV	veg	vegetale [M]			5		
Stat[FOR; DES; COS]	18	3 (+4)	10 (+0)	19	(+4)		
Armi Naturali	schianti 2x (1d6+FOR)						
Armatura Naturale	8 naturale+8						
Velocità Movimento	9m / 6m nuotare						
QS (Str/Ex) [12]	RD5/cont, malleabilità (passa fessure di 2.5cm), immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali, vis.crep, nuotare+8, nascondersi+15						
Manuale / Pag.	Fie	nd Folio	pag.126				

Muschio Giallo Rampicante							
Utilizzo / Livello	spe	speciale					
Tipo [Taglia] / DV	vegetale [H]						
Stat[FOR; DES; COS]	10	(+0)	16 (+3)	21	(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	consumare intelligenza (creature indifese stesso quad = 1d4 INT), folata di muschio (gitt.9m, tempCD18, durata 2d8rnd o fino a che non "entrano" nel vegetale)						
Armi Naturali	liane 6x (1d6+FOR); folata						
Armatura Naturale	7	natura	le+6, taglia-	-2			
Velocità Movimento	1,51	n					
QS (Str/Ex) [12]	vista cieca 9m, rig.5, immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali						
Manuale / Pag.	Fier	nd Folio	pag.115				

Cumulo Strisciante							
Utilizzo / Livello	speciale	speciale					
Tipo [Taglia] / DV	vegetale [L	vegetale [L; >13H]					
Stat[FOR; DES; COS]	21 (+5)	10 (+0)	17	7 (+3)			
Attacchi Speciali (Str)	aff.migl., stritola (2d6+1,5*FOR)						
Armi Naturali	schianti 2x (2d6+FOR)						
Armatura Naturale	10 naturale+11, taglia-1						
Velocità Movimento	6m / 6m nuotare						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, vis.crep, immunità elettro (1danno=+1d4COS), resistenza 10 fuoco, immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali, +4 ascoltare; muoversi; nascondersi						
Manuale / Pag.	Mostri I pa	ıg.42					

	M	<u>imic</u>			
Utilizzo / Livello	spe	speciale			11/12
Tipo [Taglia] / DV	abe	aberrazione [L; >11H]			7
Stat[FOR; DES; COS]	19	19 (+4) 12 (+1) 17			7 (+3)
Attacchi Speciali (Str)	appiccicare (se colpito, RifCD16. liberarsi forzaCD16), schiacciamento (lotta 1d8+FOR)				
Armi Naturali	sch	ianti 2x	(1d8+FOR)	
Armatura Naturale	4	natura	le+5, taglia-	-1	
Velocità Movimento	3m				
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, immunità acido, imitare forma, camuffare+8				
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.182		

<u>Dharculus</u>							
Utilizzo / Livello	spec	speciale			11/12		
Tipo [Taglia] / DV	abe	rrazione	e [M; >11L]		8		
Stat[FOR; DES; COS]	12	(+1)	14 (+2)	20	(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, morso etereo (6d6+FOR se inizia il round in lotta con 6x tentacoli)						
Armi Naturali	tentacoli 6x (1d4+FOR)						
Armatura Naturale	16 naturale+10, copertura+4				ı+4		
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	dualplanar (è su ambo i piani, ha copertura, az.std. per cambiare piano totalmente), RI20			· ·			
Manuale / Pag.	Plaı	nar Han	dbook pag.	112			

<u>Treant</u>						
Utilizzo / Livello	combat + speciale 1				12	
Tipo [Taglia] / DV	veg	etale [F	I;>17G]		7	
Stat[FOR; DES; COS]	29	(+9)	8 (-1)	21	(+5)	
Attacchi Speciali (Str)	danni agli ogg. x2, travolgere (RifCD22[FOR]: 2d6+13)				ere	
Armi Naturali	schianti 2x (2d6+FOR)					
Armatura Naturale	10 naturale+13, taglia-2					
Velocità Movimento	9m					
QS (Str/Ex) [12]	RD10/tagl, vis.crep, vulnerabile fuoco, immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali, nascondersi+16					
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	ıg.243			

<u>Tendriculos</u>						
Utilizzo / Livello	con	combattimento				
Tipo [Taglia] / DV	veg	etale [F	I]		9	
Stat[FOR; DES; COS]	28	3 (+9)	9 (-1)	22	2 (+6)	
Attacchi Speciali (Str)	aff,migliorato, inghiottire (2d6 acido +paralisi 3d6rnd)					
Armi Naturali	morso (2d8+FOR); viticci 2x (1d6+FOR/2)				2x	
Armatura Naturale	6	natura	le+9, taglia-	-2		
Velocità Movimento	6m					
QS (Str/Ex) [12]	vis.crep, rig.10, immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali				ignora	
Manuale / Pag.	Mo	stri I pa	g.239			

<u>Tentacolare</u>							
Utilizzo / Livello	con	combattimento			11/12		
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione [L]			9			
Stat[FOR; DES; COS]	19	(+4)	15 (+2)	17	(+3)		
Attacchi Speciali (Str)	stritolare (2d6+1,5*FOR), aff.migliorato (razziale +16)						
Armi Naturali	schianto 12x (1d4+FOR); [armi 12x]				armi		
Armatura Naturale	8 naturale+7, taglia-1						
Velocità Movimento	1,51	m / 6m	nuotare				
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, combattere con più armi potenziato, percezione tellurica 18m, uso delle armi (semplici/guerra, dimensione H), nascondersi+4				e ni		
Manuale / Pag.	Mo	stri II p	ag.178				

Mascella Ferrea								
Utilizzo / Livello	con	combattimento						
Tipo [Taglia] / DV	veg	vegetale [H]						
Stat[FOR; DES; COS]	30	30 (+10) 9 (-1) 23						
Attacchi Speciali (Str)	attaccarsi (+3m verso morso, entro 4,5m TxC+4 e att.bonus o avvolgere. forzaCD26 o artistaCD25), avvolgere (2d6+FOR +soffocamento; riflCD15 ma no TS se fanno AdO), ferimento (3/rnd cumulabili), malanno (TempCD22: 1d6COS), viticci (chi viene colpito rischia: attaccarsi, malanno, ferimento)							
Armi Naturali	viticci 4x (2d6+FOR; 19x2; port.18m); morso (1d8+FOR/2)							
Armatura Naturale	15	natural	le+18, taglia	a-2				
Velocità Movimento	3m							
QS (Str/Ex) [12]	resistenza 10 acido/sonoro, immunità freddo/elettro, RD15/tagl&magic, RI30, immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali				ılisi/			
Manuale / Pag.	Fier	nd Folic	pag.100					

Impalatore da Guerra (Rovereto da Battaglia Inf.)							
Utilizzo / Livello	con	combattimento					
Tipo [Taglia] / DV	vegetale [L]			12			
Stat[FOR; DES; COS]	23	(+6)	6 (-2)	22	2 (+6)		
Attacchi Speciali (Str)	impalare (con seconda lotta gratuita rende indifesi), aff.migliorato, raffica di spine (az.std, raggio3m; RifCD33; 8d6 perf), travolgere (1d8+9)						
Armi Naturali	schianti 2x (1d8+FOR; 19x2)				(2)		
Armatura Naturale	9 naturale+12, taglia-1						
Velocità Movimento	9m						
QS (Str/Ex) [12]	scurov.18m, vis.crep, resistenza 10 fuoco/elettro, campo di spine (4AdO/rnd, CDacrobazie+10), immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali, nascondersi+8				spine 10), ilisi/ ignora		
Manuale / Pag.	Mo	stri III _J	pag.149				

Albero Piovra							
Utilizzo / Livello	con	combattimento					
Tipo [Taglia] / DV	veg	etale [F	H]		14		
Stat[FOR; DES; COS]	30	(+10)	3 (-4)	20	(+5)		
Attacchi Speciali (Str)	presenza terrificante (r9m, CD19), aff.migliorato, inghiottire (2d6 +9cont +2d4acido)						
Armi Naturali	tentacoli 8x (2d6+FOR; 19x2); morso (3d8+FOR/2)						
Armatura Naturale	18	natura	le+24, tagli	a-2			
Velocità Movimento	3m	/ 15m r	nuotare				
QS (Str/Ex) [12]	immunità acido, rig.10 (fuoco/freddo), immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali, vis.crep, nuotare+8, nuotare10						
Manuale / Pag.	Fier	nd Folio	pag.13				

<u>Imago</u>								
Utilizzo / Livello	combat + vario			11/12				
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione [X]			X				
Stat[FOR; DES; COS]	X	X		X				
QS (Str/Ex) [12]	specchio (durezza10, 50pf), RI15, RD10/magic, rig.5, camuffare+8							
QS (Sop/Su) [6]	copiare (X + CAR, PF, equip, vel, CA), risucchio (1d4SAG)							
Manuale / Pag.	Nephandur	n pag.122						

Spina di Ferro								
Utilizzo / Livello	combattimento 12							
Tipo [Taglia] / DV	vegetale [L] 9							
Stat[FOR; DES; COS]	17 (+3) 10 (+0) 25 (+7)							
Attacchi Speciali (Str)	impalare (lotta 2d6+1,5*FOR), aff.migliorato, veleno (tempCD23[COS]: paralisi1d4min/2d4COS)							
Armi Naturali	viticci 2x (1d6+FOR +veleno; portata +1.5m)							
Armatura Naturale	14 naturale+15, taglia-1							
Velocità Movimento	3m							
QS (Str/Ex) [12]	vista cieca 18m, RD5/cont-tagl, immune veleno/sonno/paralisi/ stordimento/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali							
Manuale / Pag.	Sandstorm pag.166							

<u>Mangroviale</u>								
Utilizzo / Livello	con	12						
Tipo [Taglia] / DV	vegetale [L]							
Stat[FOR; DES; COS]	27 (+8) 7 (-2) 25 (+6)							
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, veleno (TempCD22[COS]: 1s3FOR/1d3FOR), simbiosi forzata (rnd completo dopo aff.; se strappata fa 6d8 danni)							
Armi Naturali	tentacoli 4x (2d6+FOR +veleno)							
Armatura Naturale	7	natura	le+10, taglia	a-1				
Velocità Movimento	6m							
QS (Str/Ex) [12]	rig.5, immune veleno/sonno/ paralisi/stordim/metamorfosi, ignora critici/eff.mentali							
Manuale / Pag.	Nephandum pag.123							

<u>Mercuroide</u>								
Utilizzo / Livello	combat + speciale 11/1							
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione [M] 7							
Stat[FOR; DES; COS]	15 (+2) 22 (+6) 18 (+4)							
Attacchi Speciali (Str)	mutaz. Hg (contatto: RifCD17[COS]: liquefà metallo)							
Armi Naturali	getto o tocco (1d6+FOR acido)							
Armatura Naturale	10 forma Hg+4							
Velocità Movimento	12m							
QS (Str/Ex) [12]	forma Hg (25% att.dist fallisca), immunità trasform. o eff.morte, camuffare+10							
Manuale / Pag.	Nephandum pag.61							

Abominio Putrescente							
Utilizzo / Livello	utilità + combat 11						
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione [L]						
Stat[FOR; DES; COS]	27 (+8) 11 (+0) 24 (+7)						
Attacchi Speciali (Str)	veleno (TempCD24[COS]: 1d4FOR+1d4CAR/ 1d6FOR+1d6CAR)						
Armi Naturali	morso (1d8+FOR +veleno; 19x2); tentacoli 4x (1d6+FOR/2)						
Armatura Naturale	9 naturale+10, taglia-1						
Velocità Movimento	12m						
QS (Str/Ex) [12]	aura pestilenziale (TempCD24[COS]: r6m, putrefazione mortale. incubaz 1gg, 1d6COS+1d6SAG), metabolismo putrescente (danni da veleni/malattie: pnt extra), scurov.18m, RD5/-						
Manuale / Pag.	Nephandum pag.8						

Laceratore dei Tunnel								
Utilizzo / Livello	combat + speciale 1							
Tipo [Taglia] / DV	aberrazione [L]							
Stat[FOR; DES; COS]	17	7 (+3)	6 (-2)	18	3 (+4)			
Attacchi Speciali (Str)	aff.migliorato, squartare (2d6+1,5*FOR)							
Armi Naturali	colpi senz'armi 8x (1d4+FOR)							
Armatura Naturale	2 naturale+5, taglia-1							
Velocità Movimento	3m / 3m scalare							
QS (Str/Ex) [12]	immune critici, non fiancheggiabile, percezione tellurica 18m, rig.5 (acido/ elettro/freddo/fuoco/sonoro), scurov.18m, muoversi+8, scalare10							
QS (Sop/Su) [6]	invisibilità superiore (az.gratis)							
Manuale / Pag.	Nephandum pag.54							

fine .	/ pic	coliss	ima			15cm/0cm [F]								
dimi	nuti	ve / m	inuta			30c	m/	0cr	n		[D]			
tiny / minuscola						75c	m/	0cr	n		[T]			
small /piccola medium						1,5n	n/]	1,51	n	[S] / [M]		
large / grande					3n	n/3	3m		[L]					
huge / enorme					4,5m/4,5m				[H]					
garga	antu	an / m	astod	ontica	a	6m/6m				[G]				
1d2	1d.	3 1d4	1d6	1d8	3	2d6 3d6 4		40	d6	6 6d6 8		16	12d6	
1d1	0	2d8	3	d8		4d8 6d8		3	8d8		12d8			