

## APPENDICE I: NEMICI

### SPIRITO DELL'ORSO – ESTERNO ENORME – GS 15

<b>Luogo d'incontro</b>	Nella Foresta degli Spiriti
<b>Dadi vita</b>	15d8+75
<b>Punti ferita</b>	122
<b>Iniziativa</b>	+5
<b>Velocità</b>	12m
<b>Classe Armatura</b>	20 (-2 taglia, +1 destrezza, +11 naturale)
<b>Attacchi</b>	Artigli +22/+22, con attacco poderoso +15/+15
<b>Danni</b>	1d10+7/1d10+7, con attacco poderoso 1d10+14/1d10+14
<b>Faccia/Portata</b>	3/3m
<b>Attacchi Speciali</b>	Presa dell'orso
<b>Qualità Speciali</b>	Resistenza al magico 15, riduzione del danno 15/+2, scurovisione 36m
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 14, Riflessi 10, Volontà 14
<b>Caratteristiche</b>	Forza 24, Destrezza 12, Costituzione 20, Intelligenza 16, Saggiozza 20, Carisma 18
<b>Abilità</b>	Ascoltare 10, cercare 10, conoscenza terre selvagge 15, conoscenze (arcane, spiriti, religione) 10, intimidire 12, nascondersi 10, osservare 10, percepire inganni 15, diplomazia 12
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, attacco poderoso
<b>Incantesimi</b>	Fuoco fatuo, foschia oscurante, produrre fiamme, attraversare il legno, scolpire il legno, a piacere uno per round, crescita di spine, tocco che arrugginisce, crescita animale, muro di spine, 3 volte al giorno, guarigione, 1 volta al giorno, tutti gli incantesimi di cura del druido dal 1° al 6° livello a piacere uno per round
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno

### SPIRITO DELL'AQUILA – ESTERNO MEDIO – GS 10

<b>Luogo d'incontro</b>	Nella Foresta degli Spiriti
<b>Dadi vita</b>	10d8 +10
<b>Punti ferita</b>	55
<b>Iniziativa</b>	+10
<b>Velocità</b>	30m volando
<b>Classe Armatura</b>	19 (+5 destrezza, +3 naturale)
<b>Attacchi</b>	Becco +15, artigli +10/+10
<b>Danni</b>	Becco 1d6+1, artigli 1d6+1/1d6+1
<b>Faccia/Portata</b>	1.5/1.5m
<b>Attacchi Speciali</b>	Picchiata (+15, danno 1d10+10)
<b>Qualità Speciali</b>	Visione crepuscolare 72m, riduzione del danno 10/+1, immunità all'elettricità
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 8, Riflessi 12, Volontà 8
<b>Caratteristiche</b>	Forza 12, Destrezza 20, Costituzione 12, Intelligenza 18, Saggiozza 12, Carisma 18
<b>Abilità</b>	Ascoltare 10, cercare 16, conoscenza terre selvagge 10, conoscenze (arcane, spiriti, religione) 10, intimidire 12, nascondersi 10, osservare 20, percepire inganni 12, diplomazia 12
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, attacco in volo, arma preferita (becco), arma preferita (artigli)
<b>Incantesimi</b>	Velocità, fulmine, 1 volta al giorno come uno stregone di 5 lvl
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno

### SPIRITO DEL LUPO – ESTERNO GRANDE – GS 10

<b>Luogo d'incontro</b>	Nella Foresta degli Spiriti
<b>Dadi vita</b>	10d8 +20
<b>Punti ferita</b>	65
<b>Iniziativa</b>	+6
<b>Velocità</b>	18m
<b>Classe Armatura</b>	19 (+4 destrezza, +6 naturale, -1 taglia)
<b>Attacchi</b>	Morso +13, artigli +8
<b>Danni</b>	Morso 1d8+6, artigli 1d6+3

<b>Faccia/Portata</b>	3/1.5m
<b>Attacchi Speciali</b>	Balzo
<b>Qualità Speciali</b>	Resistenza al magico 15, riduzione del danno 15/+1, scurovisione 36m
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 9, Riflessi 11, Volontà 7
<b>Caratteristiche</b>	Forza 16, Destrezza 18, Costituzione 15, Intelligenza 18, Saggezza 8, Carisma 20
<b>Abilità</b>	Ascoltare 10, cercare 16, conoscenza terre selvagge 14, conoscenze (arcano, spiriti, religione) 10, intimidire 18, nascondersi 16, muoversi silenziosamente 16, osservare 12, percepire inganni 12, diplomazia 16, raggirare 18
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, abilità focalizzata (raggirare), maestria
<b>Incantesimi</b>	Sonno, sfocatura, immagine maggiore, immagini speculari (4 immagini), paura, 3 volte al giorno, autometamorfosi vera a piacere
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno

## SPIRITELLO DEL VENTO – ELEMENTALE MEDIO – GS 5

<b>Luogo d'incontro</b>	Picco del Tuono
<b>Punti Ferita</b>	26
<b>Iniziativa</b>	+9
<b>Velocità</b>	Volare 30 m (perfetta)
<b>CA</b>	18 (+5 Des, +4 naturale)
<b>Attacchi</b>	Schianto +8 mischia
<b>Danni</b>	Schianto 1d6+1
<b>Faccia/Portata</b>	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
<b>Attacchi Speciali</b>	<b>Padronanza dell'Aria:</b> Le creature volanti subiscono -1 al colpire ed ai danni contro gli spiritelli del vento. <b>Turbine:</b> gli spiritelli del vento possono trasformarsi in turbine ogni 10 minuti e rimanere in questa forma fino a 3 round. Si sposta alla sua normale velocità il turbine è largo 1,5 metri alla base e alto da 3 a 9 metri. Possono prendere una creatura di taglia media a meno che essa non superi un tiro salvezza su Riflessi (CD 13). Una volta che la creatura è presa, il turbine le infligge 1d6 danni e la cattura. La vittima viene sollevata e tenuta sospesa in aria, subendo ad ogni round 1d6 danni. Se la base del turbine poggia sul suolo può generare una nube di detriti. La nube è centrata sullo spiritello e ha un diametro di ½ dell'altezza del turbine. La nube impedisce la visione oltre gli 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri hanno metà occultamento mentre le creature più lontane occultamento totale. Coloro che sono dentro la nube devono superare una prova di concentrazione (CD 13) per poter lanciare incantesimi.
<b>Qualità Speciali</b>	Elementale: immunità al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e ai colpi critici. Immuni all'elettricità
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra +3, Riflessi +9, Volontà +1
<b>Caratteristiche</b>	Forza 12, Destrezza 21, Costituzione 14, Intelligenza 4, Saggezza 11, Carisma 11
<b>Abilità</b>	Ascoltare +7, Osservare +7
<b>Talenti</b>	Arma preferita (Schianto), Attacco in volo, Iniziativa Migliorata

## SPIRITELLO DEL LAGO – ELEMENTALE MEDIO – GS 5

<b>Luogo d'incontro</b>	Cimitero degli Antenati
<b>Punti Ferita</b>	30
<b>Iniziativa</b>	+1
<b>Velocità</b>	6 metri, nuotare 27
<b>CA</b>	19 (+1 Des, +8 naturale)
<b>Attacchi</b>	Schianto +6 mischia
<b>Danni</b>	Schianto 1d8+4
<b>Faccia/Portata</b>	1,5 m per 1,5 m/1,5 m
<b>Attacchi Speciali</b>	<b>Padronanza dell'Acqua:</b> gli spiritelli del lago hanno +1 al colpire e ai danni se lui ed il suo nemico toccano l'acqua. Può facilmente sopraffare piccole imbarcazioni (fino a 6 metri di lunghezza). <b>Vortice:</b> gli spiritelli del lago possono trasformarsi in vortice ogni 10 minuti e rimanere in questa forma fino a 3 round. Si sposta alla sua normale velocità il vortice è largo 1,5 metri alla base e alto da 3 a 9 metri. Possono prendere una creatura di taglia media a meno che essa non superi un tiro salvezza su Riflessi (CD 15). Una volta che la creatura è presa, il vortice le infligge 1d6 danni e la cattura. La vittima viene presa e tenuta in acqua, subendo ad ogni round 1d6 danni. Le creature capaci di nuotare possono tentare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) per liberarsi subendo

comunque il danno per quel round. Se la base del vortice poggia sul fondale può generare una nube di detriti. La nube è centrata sullo spiritello e ha un diametro di ½ dell'altezza del vortice. La nube impedisce la visione oltre gli 1,5 metri. Le creature entro 1,5 metri hanno metà occultamento mentre le creature più lontane occultamento totale. Coloro che sono dentro la nube devono superare una prova di concentrazione (CD 15) per poter lanciare incantesimi.

Bagnare: il tocco dello spiritello del lago spegne torce. Fuochi ecc ... non magici. Può dissolvere fuochi magici col tocco come Dissolvi Magie lanciato da uno stregone di 4° livello.

<b>Qualità Speciali</b>	Elementale: immunità al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e ai colpi critici. Immuni all'elettricità
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra +7, Riflessi +2, Volontà +1
<b>Caratteristiche</b>	Forza 16, Destrezza 12, Costituzione 17, Intelligenza 4, Saggezza 11, Carisma 11
<b>Abilità</b>	Ascoltare +7, Osservare +7
<b>Talenti</b>	Attacco Poderoso

## ALCE CORROTTO – BESTIA MAGICA GRANDE – GS 10

<b>Luogo d'incontro</b>	Viaggio con Sisqui
<b>Dadi vita</b>	10d10 +30
<b>Punti ferita</b>	90
<b>Iniziativa</b>	+6
<b>Velocità</b>	18m
<b>Classe Armatura</b>	18 (+3 destrezza, -1 taglia, 6 naturale)
<b>Attacchi</b>	Morso +13, zoccoli +8/+8 o incornata +13
<b>Danni</b>	Morso 1d6+5, zoccoli 1d6+5/1d6+5 o incornata 1d12+10
<b>Faccia/Portata</b>	3/1.5m
<b>Attacchi Speciali</b>	Nessuno
<b>Qualità Speciali</b>	Immunità al sonno, alla paralisi, all'acido, rigenerazione 10, riduzione del danno 10/+2, visione crepuscolare 36m
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 9, Riflessi 9, Volontà 3
<b>Caratteristiche</b>	Forza 20, Destrezza 16, Costituzione 17, Intelligenza 2, Saggezza 10, Carisma 3
<b>Abilità</b>	Ascoltare 15, osservare 15, muoversi silenziosamente 12, nascondersi 12
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, attacco poderoso
<b>Incantesimi</b>	Paura, veleno (-2 cos), contagio, a una volta a round come uno stregone di 10 lvl (CD 15)
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno

## APPENDICE 2: AMICI

### SPIRITO DEL SAGGIO – ESTERNO MEDIO

<b>Luogo d'incontro</b>	Evocazione di Grande Quercia
<b>Dadi vita</b>	3d8
<b>Punti ferita</b>	18
<b>Iniziativa</b>	+2
<b>Velocità</b>	9m
<b>Classe Armatura</b>	15 (+3 Carisma, +2 Destrezza)
<b>Attacchi</b>	Tocco fantasma +5
<b>Danni</b>	1d4 freddo
<b>Faccia/Portata</b>	1.5/1.5m
<b>Attacchi Speciali</b>	Nessuno
<b>Qualità Speciali</b>	Incorporeo, scurovisione 18m, abilità incrementate
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 3, Riflessi 5, Volontà 6
<b>Caratteristiche</b>	Forza -, Destrezza 14, Costituzione 10, Intelligenza 16, Saggezza 16, Carisma 16
<b>Abilità</b>	Conoscenze (arcano, religione, spiriti, natura, storia, geografia) 14, nascondersi 8, intimidire 10, sapienza magica 5
<b>Talenti</b>	Abilità focalizzata (conoscenze)
<b>Incantesimi</b>	Nessuno
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno

### SPIRITO DEL GUERRIERO – ESTERNO MEDIO

<b>Luogo d'incontro</b>	Evocazione di Grande Quercia
<b>Dadi vita</b>	6d8 +12
<b>Punti ferita</b>	42
<b>Iniziativa</b>	+8
<b>Velocità</b>	12m
<b>Classe Armatura</b>	16 (+2 Carisma, +4 Destrezza)
<b>Attacchi</b>	Lancia lunga +12/+7
<b>Danni</b>	1d8+5/1d8+5
<b>Faccia/Portata</b>	1.5/1.5m
<b>Attacchi Speciali</b>	Nessuno
<b>Qualità Speciali</b>	Incorporeo, scurovisione 18m
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 7, Riflessi 9, Volontà 5
<b>Caratteristiche</b>	Forza -, Destrezza 18, Costituzione 14, Intelligenza 10, Saggezza 10, Carisma 14
<b>Abilità</b>	Ascoltare 6, cercare 6, conoscenza terre selvagge 6, intimidire 12, nascondersi 14, osservare 8, orientamento 4
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, specializzazione (lancia)
<b>Incantesimi</b>	Nessuno
<b>Equipaggiamento</b>	Lancia Eterea +2

### SPIRITO DELLO SCIAMANO – ESTERNO MEDIO

<b>Luogo d'incontro</b>	Evocazione di Grande Quercia
<b>Dadi vita</b>	6d8 +6
<b>Punti ferita</b>	36
<b>Iniziativa</b>	+4
<b>Velocità</b>	12m
<b>Classe Armatura</b>	18 (+4 Carisma, +4 Destrezza)
<b>Attacchi</b>	Bastone +10/+5 o Risucchio energia +10
<b>Danni</b>	1d6+2/1d6+2 o -2 for
<b>Faccia/Portata</b>	1.5/1.5m
<b>Attacchi Speciali</b>	Risucchio energia, incantesimi

<b>Qualità Speciali</b>	Incorporeo, scurovisione 18m
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 10, Riflessi 13, Volontà 13
<b>Caratteristiche</b>	Forza -, Destrezza 18, Costituzione 12, Intelligenza 14, Saggezza 18, Carisma 18
<b>Abilità</b>	Ascoltare 6, cercare 6, conoscenza terre selvagge 6, conoscenze (arcane, spiriti, religione) 10, intimidire 12, nascondersi 14, osservare 8, percepire inganni 10
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, favore degli spiriti
<b>Incantesimi</b>	Invisibilità, cura ferite moderate (2d8+6), silenzio, dissolvi magie, ristorare minore, 3 volte al giorno, infliggi ferite critiche (4d8+12), 1 volta al giorno
<b>Equipaggiamento</b>	Bastone +2 etereo

## ELEMENTALE DELL'ARIA GRANDE – ESTERNO GRANDE

<b>Luogo d'incontro</b>	Ampolla del Vento: oggetto magico di Aquila Nera
<b>Dadi vita</b>	8d8 +12
<b>Punti ferita</b>	48
<b>Iniziativa</b>	+11
<b>Velocità</b>	30m volando
<b>Classe Armatura</b>	18 (-1 taglia, +7 destrezza, +2 naturale)
<b>Attacchi</b>	Schianto +12/+7
<b>Danni</b>	1d8+3/1d8+3
<b>Faccia/Portata</b>	1.5/3m
<b>Attacchi Speciali</b>	Tornado
<b>Qualità Speciali</b>	Elementale, riduzione del danno 10/+1
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 4, Riflessi 13, Volontà 2
<b>Caratteristiche</b>	Forza 14, Destrezza 25, Costituzione 14, Intelligenza 6, Saggezza 10, Carisma 10
<b>Abilità</b>	Ascoltare 11, osservare 11
<b>Talenti</b>	Iniziativa migliorata, arma preferita (schianto)
<b>Incantesimi</b>	Nessuno
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno

## MURRUA (MARTIN PESCATORE)

<b>Luogo d'incontro</b>	Famiglio di Aquila Nera
<b>Dadi vita</b>	10
<b>Punti ferita</b>	20
<b>Iniziativa</b>	+4
<b>Velocità</b>	15m volando
<b>Classe Armatura</b>	21 (+2 taglia, +4 destrezza, +5 naturale)
<b>Attacchi</b>	Becco +11
<b>Danni</b>	1d2
<b>Faccia/Portata</b>	75/75 cm
<b>Attacchi Speciali</b>	Distrarre
<b>Qualità Speciali</b>	Sensi acuti, Eludere migliorato, Condividere incantesimi, Legame empatico, Contatto, Parlare col padrone, Parlare con gli uccelli
<b>Tiri Salvezza</b>	Tempra 3, Riflessi 7, Volontà 9
<b>Caratteristiche</b>	Forza 1, Destrezza 19, Costituzione 10, Intelligenza 10, Saggezza 14, Carisma 6
<b>Abilità</b>	Ascoltare 6, osservare 6 (14 durante il giorno)
<b>Talenti</b>	Arma preferita (becco)
<b>Incantesimi</b>	Nessuno
<b>Equipaggiamento</b>	Nessuno