



ANIME  
SANGUE  
SECONDA EDIZIONE

*Libro dei Mostri*



**ANIME**  
**SANGUE**  
SECONDA EDIZIONE

Il contenuto di questo documento è stato realizzato  
da Andrea Barangani  
per il gioco di ruolo Anime e Sangue, Seconda Edizione,  
di Matteo Cortini e Leonardo Moretti edito da Serpentarium

Ho camminato per un tempo che a molti potrebbe sembrare eterno, ho solcato ogni tipo di terreno e visitato, per quanto mi è stato possibile, ogni anfratto che il mondo mi ha palesato.

Ho visto luoghi nefasti ai quali nessuno dovrebbe poter accedere e paesaggi paradisiaci dai quali nessuno si dovrebbe allontanare.

In entrambi la vita ha comunque proliferato, adattandosi, mutando, combattendo. Perché la vita è più tenace di un ambiente inospitale.

Ho osservato una ad una, ognuna delle creature presenti in questi ecosistemi, ho studiato il loro comportamento, ho indagato le loro capacità e testato la loro indole. Alcune di loro le ho apprezzate, poche le ho allevate sperando proliferassero, altre spero di non rivederle mai più, diverse ho tentato di estinguerle definitivamente. In queste pagine vergo, a imperitura memoria di chi verrà dopo di me, ciò che ho potuto scoprire riguardo le numerose creature che infestano queste terre.

Non credo che il mio compito sia finito, altre terre mi attendono al di fuori dei confini che, fin ora ho esplorato.

Inoltre, molto tempo è trascorso dai miei primi passi e le creature che già conoscevo, ora saranno mutate, si saranno evolute per migliorare la propria esistenza, quindi sarà mio compito solcare nuovamente le vie che mi sono lasciato alle spalle per aggiornare i dati in mio possesso.

Imistar Quesseloki

Arpia giovane		Arpia esperta		Campione/Regina delle Arpie	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 22	PM 2	VA 28	PM 17	VA 39	PM 24
VI 3	MO 3	VI 5	MO 7	VI 9	MO 12
IN 1	MA 1	IN 1	MA 7	IN 3	MA 12
Armaturo		Armaturo		Armaturo	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Volare (0)		Volare (10) Canto (10) passione incontrollata		Volare (10) Canto (15) passione incontrollata Richiamo (10) esercito del vento	

Banshee giovane		Banshee esperta		Campione/Regina delle Banshee	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 31	PM 40
VI 0	MO 1	VI 0	MO 5	VI 0	MO 9
IN 3	MA 4	IN 5	MA 10	IN 7	MA 20
Armaturo		Armaturo		Armaturo	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 0	Magica 2	Fisica 0	Magica 4
Incorporeo Urlo (0) Paura		Incorporeo Urlo (10) Paura Lamento (10) Drenare 1		Incorporeo Urlo (15) Paura Lamento (10) Drenare 2 Anatema (10) Drenare punti magia	

Basilisco giovane		Basilisco esperto		Campione/Re dei Basilischi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 34	PM 10	VA 47	PM 20
VI 4	MO 2	VI 9	MO 3	VI 15	MO 4
IN 0	MA 2	IN 0	MA 5	IN 0	MA 10
Armaturo		Armaturo		Armaturo	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Pietrificare (0) trasmutazione materica Mimetismo (0) passo dello spettro		Pietrificare (10) trasmutazione materica Mimetismo (10) passo dello spettro		Pietrificare (15) trasmutazione materica Mimetismo (10) passo dello spettro Veneno del serpente (10)	

Beholder giovane		Beholder esperto		Campione/Re dei Beholder	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 33	PM 36
VI 3	MO 1	VI 8	MO 2	VI 11	MO 3
IN 0	MA 4	IN 0	MA 10	IN 4	MA 18
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Levitante Occhio centrale (0) Annulla magia Peduncolo (0) Drenare 1 Peduncolo (0) Fiammata		Levitante Occhio centrale (10) Annulla magia Peduncolo (10) Drenare 2 Peduncolo (0) Fiammata		Levitante Occhio centrale (15) Annulla magia Peduncolo (10) Drenare 2 Peduncolo (10) Fiammata Peduncolo (0) Paura Peduncolo (0) Passione incontrollata	

Bestia distortente giovane		Bestia distortente esperta		Campione/Regina delle Bestie distortenti	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 0	VI 8	MO 8	VI 13	MO 13
IN 3	MA 2	IN 0	MA 4	IN 2	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Tentacoli: colpisce a 1DA di distanza Mimetismo (0) passo dello spettro Distorsione (0) fronde del salice		Tentacoli: colpisce a 1DA di distanza Mimetismo (10) passo dello spettro Distorsione (10) fronde del salice Protezione dalla magia (0)		Tentacoli: colpisce a 1DA di distanza Mimetismo (10) passo dello spettro Distorsione (15) fronde del salice Protezione dalla magia (10)	

Ciclope giovane		Ciclope esperto		Campione/Re dei Ciclopi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 23	PM 0	VA 35	PM 0	VA 49	PM 4
VI 4	MO 2	VI 11	MO 4	VI 20	MO 6
IN 2	MA 0	IN 5	MA 0	IN 8	MA 2
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Lanciare pietre (0)		Lanciare pietre (10) Spaccare oggetti (10)		Lanciare pietre (15) Spaccare oggetti (10) Orgoglio (10) Eroismo	

Chimera giovane		Chimera esperta		Campione/Re delle Chimere	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 4	MO 2	VI 9	MO 5	VI 15	MO 9
IN 0	MA 4	IN 1	MA 5	IN 2	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Volare (0)		Volare (10) Soffio (10) fiammata		Volare (10) Soffio (15) fiammata Travolgere (10) pugno volante	

Cubo gelatinoso giovane		Cubo gelatinoso esperto		Campione/Re dei Cubi gelatinosi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 18	PM 10	VA 24	PM 24	VA 34	PM 30
VI 2	MO 1	VI 8	MO 1	VI 15	MO 4
IN 0	MA 5	IN 0	MA 12	IN 0	MA 15
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Paralisi (0) parola d'arresto		Paralisi (10) parola d'arresto Acido (10) resina corrosiva		Paralisi (15) parola d'arresto Acido (10) resina corrosiva Inglobare (10) se riesce l'attacco fisico entrano anche gli Em di Paralisi e Inglobare a ogni giro.	

Dracolich giovane		Dracolich esperto		Campione/Re dei Dracolich	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 28	PM 14	VA 38	PM 26
VI 3	MO 1	VI 7	MO 2	VI 13	MO 3
IN 1	MA 3	IN 4	MA 7	IN 7	MA 13
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Volo (0) Animare morti (0) ritornati dal morte Paura (0) Filatterio (0) Possessione		Volo (0) Animare morti (0) ritornati dal morte Paura (10) Soffio (10) Fiammata Filatterio (0) Possessione		Volo (0) Animare morti (10) ritornati dal morte Paura (10) Soffio (15) Fiammata Filatterio (0) Possessione	

Drago giovane		Drago esperto		Signore dei Draghi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 28	PM 14	VA 38	PM 26
VI 3	MO 1	VI 7	MO 2	VI 13	MO 3
IN 1	MA 3	IN 4	MA 7	IN 7	MA 13
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Volare (0) Soffio (0) fiammata		Volare (0) Soffio (10) fiammata Capacità esclusiva 1 (10)		Volare (0) Soffio (15) fiammata Capacità esclusiva 1 (10) Capacità esclusiva 2 (10)	

#### Capacità esclusiva 1

Bianco	Blu	Nero	Rosso	Verde
Congelare: parola di arresto	Fulmine: fulmine siderale	Acido: resina corrosiva	Fuoco: palla di fuoco	Veleno: sentiero del serpente

#### Capacità esclusiva 2

Bianco	Blu	Nero	Rosso	Verde
Armatura di ghiaccio: armatura di luce	Colpo di vento: onda magnetica gravitazionale	Sangue acido: condivisione del dolore	Muro di fuoco	Nube velenosa: peste nera

Driade giovane		Driade esperta		Campione/Regina delle Driadi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 28	PM 14	VA 37	PM 28
VI 1	MO 2	VI 2	MO 7	VI 5	MO 10
IN 2	MA 3	IN 4	MA 7	IN 7	MA 14
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Fondersi con gli alberi Comunione con la natura (0) Charme (0) Passione incontrollata		Fondersi con gli alberi Comunione con la natura (10) Charme (10) Passione incontrollata Muro di rovi (0)		Fondersi con gli alberi Comunione con la natura (10) Charme (15) Passione incontrollata Senso di pace (10) Muro di rovi (0)	

Drider giovane		Drider esperto		Campione/Re dei Drider	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 42	PM 18
VI 2	MO 3	VI 7	MO 6	VI 13	MO 11
IN 1	MA 2	IN 2	MA 5	IN 3	MA 9
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Scalare (0) Lama del farabutto (0)		Scalare (10) Lama del farabutto (10) Sentiero del serpente (0)		Scalare (10) Lama del farabutto (10) Sentiero del serpente (15)	

Elementale	EVOCATO corrispondente	note
Acido	Esercito del vento	Non volano, ma hanno sempre attivo resina corrosiva
Acqua	Esercito del vento	Non volano, ma hanno sempre attivo fronde del salice
Aria	Esercito del vento	
Carne	Ritornati dalla morte	
Cristallo	Bestie della foresta	
Fulmine	Bot	
Fuoco	Demoni del fuoco	Non vola e non risente della restrizione ai luoghi sacri
Lava	Demoni del fuoco	Non vola e non risente della restrizione ai luoghi sacri
Legno	Bestie della foresta	
Metallo	Bestie della foresta	
Sabbia	Esercito del vento	Non volano, ma hanno sempre attivo fronde del salice
Terra	Bestie della foresta	

Fenice giovane		Fenice esperta		Campione/Re delle Fenici	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 2	MO 3	VI 7	MO 6	VI 14	MO 9
IN 1	MA 2	IN 2	MA 5	IN 3	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Volo (0) Fiamme interiori (-3 VA) sempre attivo		Volo (0) Risorgere dalle ceneri: spendendo un DA risorge con LA-2 Fiamme interiori (-5 VA) sempre attivo Fiamme taglienti (10)		Volo (0) Risorgere dalle ceneri: spendendo un DA risorge con LA-2 Fiamme interiori (-7 VA) sempre attivo Fiamme taglienti (15) Fiamme di Cristallo (10)	

Gargoyle giovane		Gargoyle esperto		Campione/Re dei Gargoyle	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 22	PM 2	VA 31	PM 8	VA 45	PM 12
VI 4	MO 3	VI 9	MO 6	VI 16	MO 11
IN 0	MA 1	IN 1	MA 4	IN 3	MA 6
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Volo (0) Pelle di pietra (0) Armatura di luce		Volo (10) Pelle di pietra (10) Armatura di luce Picchiata (0) pugno volante		Volo (10) Pelle di pietra (15) Armatura di luce Picchiata (10) pugno volante	

Ghoul giovane		Ghoul esperto		Campione/Re dei Ghoul	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
Statistiche uguali ai ritornati dalla morte		Statistiche uguali ai ritornati dalla morte		Statistiche uguali ai ritornati dalla morte	
Paralisi (0) parola d'arresto Progenie: le loro vittime risorgono come ghoul mantenendo il loro LA		Paralisi (10) parola d'arresto Progenie: le loro vittime risorgono come ghoul mantenendo il loro LA		Paralisi (15) parola d'arresto Progenie: le loro vittime risorgono come ghoul mantenendo il loro LA	

Gigante giovane		Gigante esperto		Campione/Re delle Gigante	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 23	PM 0	VA 33	PM 4	VA 45	PM 12
VI 4	MO 2	VI 11	MO 4	VI 16	MO 11
IN 2	MA 0	IN 3	MA 2	IN 3	MA 6
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Lanciare pietre (0)		Lanciare pietre (10) Capacità esclusiva 1 (10)		Lanciare pietre (15) Capacità esclusiva 1 (10) Capacità esclusiva 2 (10)	

Capacità esclusiva 1

Colline	Fuoco	Gelo	Nuvole	Pietre	Tempeste
Spaccare oggetti	Spaccare oggetti	Spaccare oggetti	Nebbia: trasmutazione materica	Spaccare oggetti	Fulmine siderale

Capacità esclusiva 2

Posizione d'attacco	Palla di fuoco	Rapidità	Levitazione	Colpo del gigante	Levitazione
---------------------	----------------	----------	-------------	-------------------	-------------

Goblin giovane		Goblin esperto		Campione/Re dei Goblin	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 23	PM 0	VA 33	PM 4	VA 44	PM 14
VI 3	MO 3	VI 7	MO 6	VI 13	MO 11
IN 2	MA 0	IN 5	MA 2	IN 5	MA 7
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
		Posizione d'attacco (10) Worg (10) Bestie della foresta			Posizione d'attacco (15) Worg (10) Bestie della foresta Scorretto (10) Lama del farabutto

Golem giovane		Golem esperto		Campione/Re dei Golem	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 3	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 0	MA 2	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Senza anima Capacità esclusiva 1 (0)		Senza anima Capacità esclusiva 1 (10) Capacità esclusiva 2 (10)		Senza anima Capacità esclusiva 1 (15) Capacità esclusiva 2 (10) Capacità esclusiva 3 (10)	

Capacità esclusiva 1

Argilla	Carne	Ferro	Pietra
Posizione d'attacco	Posizione d'attacco	Protezione dalla magia	Protezione dalla magia

Capacità esclusiva 2

Maledizione	Rapidità	Soffio gas: fiammata	Senso di pace
-------------	----------	----------------------	---------------

Capacità esclusiva 3

Rapidità	Rigenerazione della carne	Posizione d'attacco	Posizione d'attacco
----------	---------------------------	---------------------	---------------------

Grifone giovane		Grifone esperto		Campione/Re dei Grifoni	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 3	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 0	MA 2	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Volo (0) Afferrare (0)		Volo (10) Afferrare (10)		Volo (15) Afferrare (10) Picchiata (10) pugno volante	

Idra giovane		Idra esperta		Campione/Re delle Idre	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 4	MO 2	VI 10	MO 5	VI 18	MO 8
IN 0	MA 2	IN 0	MA 5	IN 0	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Nuove teste (0) sdoppiamento		Nuove teste (10) sdoppiamento Veleno del serpente (10)		Nuove teste (15) sdoppiamento Veleno del serpente (10) Soffio (10) fiammata	

Illithid giovane		Illithid esperto		Campione/Re degli Illithid	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 18	PM 10	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 0	MO 1	VI 7	MO 8	VI 11	MO 15
IN 2	MA 5	IN 0	MA 5	IN 0	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 0	Magica 2	Fisica 1	Magica 3
Leggere la mente (0) pensiero segreto		Leggere la mente (10) pensiero segreto Signore delle marionette (10) Ingegno magico (0)		Leggere la mente (15) pensiero segreto Signore delle marionette (10) Ingegno magico (10) Comprensione (0) Mimica (0)	

Incubo giovane		Incubo esperto		Campione/Re degli Incubi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 3	MO 3	VI 7	MO 8	VI 11	MO 15
IN 0	MA 2	IN 0	MA 5	IN 0	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Volo (0) Zoccolo infuocato (0) arma infernale		Volo (0) Zoccolo infuocato (10) arma infernale Soffio fumo (10) fiammata		Volo (0) Zoccolo infuocato (15) arma infernale Soffio fumo (10) fiammata Forma eterea (10) passo dello spettro	

Kraken giovane		Kraken esperto		Campione/Re dei Kraken	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 42	PM 18
VI 3	MO 3	VI 8	MO 7	VI 12	MO 10
IN 0	MA 2	IN 0	MA 5	IN 5	MA 9
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Nuotare (0) Tentacolo (0)		Nuotare (0) Tentacolo (10) Onde (10) onda magnetica gravitazionale		Nuotare (0) Tentacolo (15) Onde (10) onda magnetica gravitazionale Travolgere (10) Pugno volante	

Leprecauno giovane		Leprecauno esperto		Campione/Re dei Leprecauni	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 28	PM 14	VA 37	PM 28
VI 0	MO 4	VI 0	MO 8	VI 0	MO 13
IN 2	MA 2	IN 5	MA 7	IN 9	MA 14
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Borseggiare (0) Scompare (0) passo dello spettro Evoca monete (0) Plasmare oggetto		Borseggiare (10) Scompare (0) passo dello spettro Evoca monete (10) Plasmare oggetto		Borseggiare (10) Scompare (10) passo dello spettro Evoca monete (15) Plasmare oggetto Tocco aureo (0) trasmutazione materica	

Licantropo giovane		Licantropo esperto		Campione/Re dei Licantropi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 42	PM 18
VI 2	MO 2	VI 5	MO 5	VI 9	MO 9
IN 2	MA 2	IN 5	MA 5	IN 9	MA 9
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Forma ibrida (LA1) fusione con la bestia Rigenerazione della carne (1VA a giro)		Forma ibrida (LA3) fusione con la bestia Rigenerazione della carne (1VA a giro) Pelle spessa (0) invincibilità		Forma ibrida (LA5) fusione con la bestia Rigenerazione della carne (2VA a giro) Pelle spessa (10) invincibilità	

Lich giovane		Lich esperto		Campione/Re delle Lich	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 4	VA 25	PM 20	VA 33	PM 36
VI 1	MO 1	VI 3	MO 2	VI 5	MO 4
IN 2	MA 4	IN 5	MA 10	IN 9	MA 18
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 0	Magica 2	Fisica 1	Magica 3
Ritornato dalla morte Animare i morti (0) ritornati dalla morte Rito sacrilego (0) Defletti magia (0) Filatterio (0) possessione	Ritornato dalla morte Animare i morti (10) ritornati dalla morte Rito sacrilego (0) Defletti magia (10) Filatterio (0) possessione Furto di Vita (0) Drenare Valore	Ritornato dalla morte Animare i morti (15) ritornati dalla morte Rito sacrilego (0) Defletti magia (10) Filatterio (0) possessione Furto di Vita (10) Drenare Valore Furto dell'anima (0) Drenare PM			

Manticora giovane		Manticora esperta		Campione/Re delle Manticore	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 3	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 0	MA 2	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Volo (0) Aculei (0) attacco in distanza	Volo (0) Aculei (10) attacco in distanza Nugolo di spine (10) fiammata	Volo (0) Aculei (15) attacco in distanza Nugolo di spine (10) fiammata Veleno (10) veleno del serpente			

Mastino infernale giovane		Mastino infernale esperto		Campione/Re dei Mastini infernali	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 10	VA 43	PM 16
VI 3	MO 3	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 0	MA 2	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Denti roventi (0) arma infernale	Denti roventi (10) arma infernale Soffio (10) fiammata	Denti roventi (10) arma infernale Soffio (15) fiammata Fiamme interiori (-7 VA)			

Medusa giovane		Medusa esperta		Campione/Regine delle Meduse	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 29	PM 12	VA 41	PM 20
VI 2	MO 2	VI 6	MO 4	VI 10	MO 8
IN 2	MA 2	IN 4	MA 6	IN 8	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Arciere infallibile (0) Sguardo (0) trasmutazione materica		Arciere infallibile (10) Sguardo (10) trasmutazione materica		Arciere infallibile (10) Sguardo (15) trasmutazione materica Metamorfosi (10)	

Megera giovane		Megera esperta		Campione/Regina delle Megere	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 31	PM 10	VA 43	PM 16
VI 2	MO 1	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 1	MA 4	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Maledizione (0) Metamorfosi (0) Passione incontrollata (0) Oggetto (occhio ombiscente): visione futura		Maledizione (10) Metamorfosi (10) Passione incontrollata (0) Oggetto (occhio ombiscente): visione futura		Maledizione (15) Metamorfosi (10) Passione incontrollata (10) Oggetto (occhio ombiscente): visione futura	

Melma giovane		Melma esperta		Campione/Re dei Melma	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 28	PM 14	VA 37	PM 28
VI 4	MO 1	VI 10	MO 3	VI 17	MO 5
IN 0	MA 3	IN 0	MA 7	IN 0	MA 14
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Acido (0) Resina corrosiva Schizzi (0) condividere il dolore		Acido (10) Resina corrosiva Sdoppiamento (10) Schizzi (0) condividere il dolore		Acido (10) Resina corrosiva Sdoppiamento (15) Schizzi (10) condividere il dolore	

Minotauro giovane		Minotauro esperta		Campione/Re dei Minotauro	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 22	PM 2	VA 32	PM 6	VA 45	PM 12
VI 4	MO 2	VI 11	MO 4	VI 16	MO 11
IN 1	MA 1	IN 2	MA 3	IN 3	MA 6
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Sete di sangue (0) lama del vampiro		Sete di sangue (10) lama del vampiro Orgoglio (10) Eroismo		Sete di sangue (10) lama del vampiro Orgoglio (15) Eroismo Contrattacco (10) Replica Maestro d'armi (0) Posizione d'attacco	

Mummia giovane		Mummia esperta		Campione/Regina delle Mummie	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 33	PM 36
VI 1	MO 1	VI 3	MO 2	VI 5	MO 4
IN 2	MA 4	IN 5	MA 10	IN 9	MA 18
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Ritornato dalla morte Animare i morti (0) Ritornati dalla morte		Ritornato dalla morte Animare i morti (10) Ritornati dalla morte Malattia (10) Veleno del serpente Gorgo delle anime (0) Rito sacrilego (0) Oggetto (Ank sacro): accumula anime		Ritornato dalla morte Animare i morti (10) Ritornati dalla morte Malattia (15) Veleno del serpente Gorgo delle anime (0) Rito sacrilego (10) Oggetto (Ank sacro): accumula anime	

Mutaforma giovane		Mutaforma esperta		Campione/Re dei Mutaforma	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 42	PM 18
VI 2	MO 2	VI 5	MO 5	VI 9	MO 9
IN 2	MA 2	IN 5	MA 5	IN 9	MA 9
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Metamorfosi (0) Doppio (0)		Metamorfosi (10) Doppio (10)		Metamorfosi (15) Doppio (10) Sdoppiamento (10)	

Naga giovane		Naga esperto		Campione/Re dei Naga	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 33	PM 36
VI 1	MO 3	VI 3	MO 7	VI 5	MO 13
IN 0	MA 4	IN 0	MA 10	IN 0	MA 18
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Fronde del salice (0) Avvolgere (0) parola di arresto		Fronde del salice (10) Veleno del serpente (10) Avvolgere (0) parola di arresto		Fronde del salice (10) Veleno del serpente (15) Passione incontrollata (10) Avvolgere (0) parola di arresto	

Orrore uncinato giovane		Orrore uncinato esperto		Campione/Regina degli Orrori uncinati	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 23	PM 0	VA 34	PM 4	VA 45	PM 12
VI 6	MO 2	VI 14	MO 5	VI 21	MO 9
IN 0	MA 0	IN 0	MA 2	IN 0	MA 6
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Afferrare (0) Spaccare (0)		Afferrare (10) Spaccare (10) Bava (0) arma infernale		Afferrare (10) Spaccare (10) Bava(15) arma infernale	

Ombra giovane		Ombra esperta		Campione/Re delle Ombre	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 31	PM 40
VI 0	MO 4	VI 0	MO 10	VI 0	MO 16
IN 0	MA 4	IN 0	MA 10	IN 0	MA 20
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 0	Magica 2	Fisica 0	Magica 4
Incorporeo Drenare 1 (0) Furtivo (0) Progenie: le sue vittime risorgono come ombre mantenendo il loro LA		Incorporeo Drenare 2 (10) Furtivo (10) Progenie: le sue vittime risorgono come ombre mantenendo il loro LA		Incorporeo Drenare 3 (15) Drenare Magia (10) Furtivo (10) Progenie: le sue vittime risorgono come ombre mantenendo il loro LA	

Pegaso giovane		Pegaso esperto		Campione/Re dei Pegasi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 3	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 0	MA 2	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Volo (0)		Volo (10) Comprensione (10)		Volo (15) Comprensione (10) Esercito del vento (10)	

Poltergeist giovane		Poltergeist esperto		Campione/Re dei Poltergeist	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 31	PM 40
VI 0	MO 4	VI 0	MO 10	VI 0	MO 16
IN 0	MA 4	IN 0	MA 10	IN 0	MA 20
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 0	Magica 2	Fisica 0	Magica 4
Incorporeo, Invisibile Telecinesi (0) onda magnetica Paura (0)		Incorporeo, Invisibile Telecinesi (10) onda magnetica Paura (10)		Incorporeo, Invisibile Telecinesi (15) onda magnetica Paura (10)	

Rakshasa giovane		Rakshasa esperto		Campione/Re dei Rakshasa	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 30	PM 10	VA 42	PM 22
VI 1	MO 2	VI 4	MO 4	VI 7	MO 7
IN 3	MA 2	IN 7	MA 5	IN 11	MA 11
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 1	Magica 3
Pensiero segreto (0) Immagini illusorie (0) armatura di luce		Pensiero segreto (10) Illusione dei sensi (10) Passione incontrollata (0) Immagini illusorie (0) armatura di luce		Pensiero segreto (15) Illusione dei sensi (10) Passione incontrollata (10) Immagini illusorie (0) armatura di luce	

Rugginofago giovane		Rugginofago esperto		Campione/Re dei Rugginofaghi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 18	PM 10	VA 24	PM 22	VA 30	PM 42
VI 1	MO 2	VI 1	MO 8	VI 1	MO 14
IN 0	MA 5	IN 0	MA 11	IN 0	MA 21
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Ruggine (0) resina corrosiva Deteriorare (0) gli oggetti capacitanti toccati perdono una capacità		Ruggine (10) resina corrosiva Deteriorare (10) gli oggetti capacitanti toccati perdono una capacità		Ruggine (15) resina corrosiva Paralisi (10) parola d'arresto Deteriorare (10) gli oggetti capacitanti toccati perdono una capacità	

Salamandra giovane		Salamandra esperto		Campione/Re delle Salamandre	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 2	VI 8	MO 6	VI 14	MO 10
IN 1	MA 2	IN 2	MA 4	IN 4	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Rovente (0) Arma infernale		Rovente (10) Arma infernale Soffio (10) fiammata		Rovente (10) Arma infernale Soffio (10) fiammata Fiamme interiori (-7 VA)	

Satiro giovane		Satiro esperto		Campione/Re dei Satiri	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 30	PM 10	VA 40	PM 22
VI 1	MO 2	VI 3	MO 6	VI 5	MO 9
IN 2	MA 3	IN 6	MA 5	IN 11	MA 11
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Canto seducente (0) passione incontrollata Canto rasserenante (0) senso di pace Canto inquietante (0) paura		Canto seducente (10) passione incontrollata Canto rasserenante (10) senso di pace Canto inquietante (0) paura		Canto seducente (15) passione incontrollata Canto rasserenante (10) senso di pace Canto inquietante (10) paura	

Sfinge giovane		Sfinge esperta		Campione/Re delle Sfingi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 2	MO 1	VI 8	MO 2	VI 12	MO 4
IN 2	MA 3	IN 5	MA 5	IN 10	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Artigli (0)		Artigli (10) Ruggito (10) em: paura su un numero di bersagli pari alle decine del tiro di MA		Artigli (15) Ruggito (10) em: paura su un numero di bersagli pari alle decine del tiro di MA Cura del corpo (10)	

Sirena giovane		Sirena esperta		Campione/Regina delle Sirene	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 28	PM 14	VA 40	PM 22
VI 1	MO 2	VI 3	MO 5	VI 7	MO 9
IN 2	MA 3	IN 5	MA 7	IN 9	MA 11
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 1	Magica 3
Nuotare (0) Passione incontrollata (0)		Nuotare (0) Passione incontrollata (10) Ri richiamo (10) bestie della foresta		Nuotare (0) Passione incontrollata (15) Ri richiamo (10) bestie della foresta Controllare le onde (10) onda magnetica gravitazionale	

Succube giovane		Succube esperta		Campione/Regina delle Succubi	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 28	PM 14	VA 40	PM 22
VI 1	MO 2	VI 3	MO 5	VI 7	MO 9
IN 2	MA 3	IN 5	MA 7	IN 9	MA 11
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 1	Magica 3
Volare (0) Charme (0) Passione incontrollata Dono profano (0) sfera di sospensione		Volare (0) Charme (10) Passione incontrollata Dono profano (10) sfera di sospensione Risucchio di energia (0) Drenare 1		Volare (0) Charme (15) Passione incontrollata Dono profano (10) sfera di sospensione Risucchio di energia (10) Drenare 1	

Treant giovane		Treant esperto		Campione/Re dei Treant	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 20	PM 6	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 4	MO 0	VI 11	MO 2	VI 17	MO 4
IN 1	MA 3	IN 2	MA 5	IN 5	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Rompere oggetti (0) Travolgere (0) pugno volante		Rompere oggetti (10) Travolgere (10) pugno volante Animare alberi (0) bestie della foresta		Rompere oggetti (15) Travolgere (10) pugno volante Animare alberi (10) bestie della foresta	

Troll giovane		Troll esperto		Campione/Re delle Troll	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 22	PM 2	VA 32	PM 6	VA 45	PM 12
VI 5	MO 2	VI 13	MO 4	VI 16	MO 11
IN 0	MA 1	IN 1	MA 3	IN 3	MA 6
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Rigenerazione (+1 VA per Giro) Furia (0) lama del vampiro		Rigenerazione (+1 VA per Giro) Furia (10) lama del vampiro Berseker (0) cuore d'acciaio		Rigenerazione (+2 VA per Giro) Furia (10) lama del vampiro Berseker (10) cuore d'acciaio	

Uccello stigeo giovane		Uccello stigeo esperto		Campione/Re degli Uccelli stigei	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 2	VA 31	PM 8	VA 43	PM 16
VI 3	MO 3	VI 8	MO 8	VI 14	MO 14
IN 0	MA 1	IN 0	MA 4	IN 0	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Volo (0) Rimanere attaccato (0) Drenare Valore (0)		Volo (0) Rimanere attaccato (10) Drenare Valore (10)		Volo (10) Rimanere attaccato (10) Drenare Valore (15)	

Unicorno giovane		Unicorno esperto		Campione/Re degli Unicorni	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 29	PM 12	VA 43	PM 16
VI 2	MO 4	VI 4	MO 8	VI 7	MO 14
IN 0	MA 2	IN 2	MA 6	IN 4	MA 8
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Immune a sentiero del serpente Cura del corpo (0)		Immune a sentiero del serpente Cura del corpo (10) Ferma tempo (15)		Immune a sentiero del serpente Cura del corpo (10) Ferma tempo (20)	

Vampiro giovane		Vampiro esperto		Campione/Re dei Vampiri	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 33	PM 36
VI 1	MO 1	VI 3	MO 2	VI 5	MO 4
IN 2	MA 4	IN 5	MA 10	IN 9	MA 18
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Ritornato dalla morte Forma nebbia (incorporeo) Charme (0) Passione incontrollata Drenare 1 (0) Progenie: le sue vittime risorgono come vampiri		Ritornato dalla morte Forma nebbia (incorporeo) Charme (10) Passione incontrollata Drenare 2 (10) Bestie della foresta (0) Progenie: le sue vittime risorgono come vampiri		Ritornato dalla morte Forma nebbia (incorporeo) Charme (15) Passione incontrollata Drenare 3 (10) Bestie della foresta (10) Progenie: le sue vittime risorgono come vampiri	

Verme iena giovane		Verme iena esperto		Campione/Re degli Vermi iena	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 22	PM 2	VA 30	PM 10	VA 41	PM 20
VI 5	MO 2	VI 12	MO 4	VI 16	MO 10
IN 0	MA 1	IN 0	MA 5	IN 0	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 4	Magica 0
Scalare (0) Paralisi (0) parola di arresto		Scalare (0) Paralisi (10) parola di arresto Sensi acuti (10) sentiero onniscente		Scalare (10) Paralisi (15) parola di arresto Sensi acuti (10) sentiero onniscente	

Viverna giovane		Viverna esperta		Campione/Re delle Viverne	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 21	PM 4	VA 34	PM 10	VA 47	PM 20
VI 4	MO 2	VI 10	MO 5	VI 17	MO 9
IN 0	MA 2	IN 0	MA 5	IN 0	MA 10
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 2	Magica 0	Fisica 3	Magica 1
Volo (0) Afferrare (0) Sentiero del serpente (0)		Volo (10) Afferrare (10) Sentiero del serpente (0)		Volo (10) Afferrare (10) Sentiero del serpente (15)	

Wight giovane		Wight esperto		Campione/Re dei Wight	
DA 2	LA2	DA 3	LA5	DA 6	LA9
VA 19	PM 8	VA 25	PM 20	VA 33	PM 36
VI 2	MO 2	VI 5	MO 5	VI 9	MO 9
IN 2	MA 2	IN 5	MA 5	IN 9	MA 9
Armatura		Armatura		Armatura	
Fisica 0	Magica 0	Fisica 1	Magica 1	Fisica 2	Magica 2
Ritornato dalla morte Drenare 1 (0) Progenie: le sue vittime risorgono come wight		Ritornato dalla morte Drenare 1 (10) Progenie: le sue vittime risorgono come wight		Ritornato dalla morte Drenare 2 (15) Progenie: le sue vittime risorgono come wight	

## INDICE

NOME	pagina	NOME	pagina	NOME	pagina
Animale terrestre	Bestie della foresta	Goblin	10	Ombra	16
Animale volante	Esercito del vento	Golem	10	Pegaro	17
Arpia	4	Grifone	10	Poltergeist	17
Balrog	Demoni del fuoco	Idra	11	Rakshasa	17
Banshee	4	Illithid	11	Rugginofago	18
Basilisco	4	Incubo	11	Salamandra	18
Beholder	5	Ippogrifo	Esercito del vento	Satiro	18
Bestia distorta	5	Kraken	12	Scheletro	Ritornati dalla morte
Ciclope	5	Leprecauno	12	Sfinge	19
Chimera	6	Licantropo	12	Sirena	19
Cubo gelatinoso	6	Lich	13	Succube	19
Dracolich	6	Manticora	13	Treant	20
Drago	7	Mastino infernale	13	Troll	20
Driade	7	Medusa	14	Uccello stigeo	20
Drider	8	Megera	14	Unicorno	21
Elementale	8	Melma	14	Vampiro	21
Fantasma	Spettri	Minotauro	15	Verme iena	21
Fenice	8	Mummia	15	Viverna	22
Gargoyle	9	Mutaforma	15	Wight	22
Ghoule	9	Naga	16	Worg	Bestie della foresta
Gigante	9	Orrore uncinato	16	Zombie	Ritornati dalla morte