

Gnoll

Sono dei bulletti in gruppo, ma da soli scappano con la coda tra le gambe

Umanoide Medio • **Sfida** 1/2 (100 PE)

Classe Armatura 16

Punti Ferita 18

Velocità 9 m

FOR +2	DES +2	COS +0
INT -2	SAG +0	CAR -1

Sensi Scurovisione

Frenesia Se lo gnoll non è al massimo dei suoi punti vita può effettuare un'ulteriore azione di movimento durante il suo turno

Vista e Olfatto Acuti. Vantaggio alle prove di Saggiezza basate sulla vista o sull'olfatto.

Azioni

Attacco in Mischia. Randello: 1d20+4,
Colpito: 1d6+2

Attacco in Mischia. Morso: 1d20+4,
Colpito: 1d4+2

Attacco a Distanza. Arco Lungo: 1d20+4,
Colpito: 1d8+2



NONOSTANTE IL LORO SORRISO
NON SANNO STARE ALLO SCHERZO

– Capitan Barbapiuma

Bombarda - Cinghioll

I Cinghioll sono molto rari e di solito comandano gli gnoll essendo più grossi e pelosi. Bombarda è tra i peggiori bulli locali!

Umanoide Medio • **Sfida** 1 (200 PE)

Classe Armatura 13

Punti Ferita 42

Velocità 9 m

FOR +3 **DES** -1 **COS** +3

INT -1 **SAG** +1 **CAR** +0

Sensi Scurovisione

Vista e Olfatto Acuti. Vantaggio alle prove di Saggezza basate sulla vista o sull'olfatto.

Odio per il Metallo. Se Bombarda colpisce una creatura che indossa un'armatura o uno scudo di metallo infligge 1d6 danni extra

Carica. Se Bombarda si avvicina ad una creatura e la colpisce con le zanne infligge 2d6 danni extra. Inoltre deve superare un TS (Forza) CD 12 o diventare prono

Azioni

Attacco in Mischia. Ascia da Battaglia: 1d20+5, Colpito: 1d8+3

Attacco in Mischia. Zanne: 1d20+5, Colpito: 2d4+3



HA ABBATTUTO UN ALBERO
PER IMPEDIRMI DI FARE IL NIDO

— *Capitan Barbapiuma*