

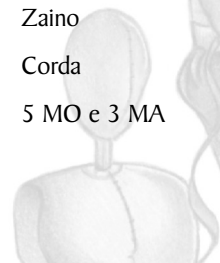
Oggetti di Olynthus

- ** PERLA DEL POTERE I: puoi richiamare un incantesimo di 1° livello già lanciato
 - ** POZIONE DI SCUDO DELLA FEDE +4: aggiunge un bonus di deviazione di +4 alla tua classe armatura per 15 minuti
 - ** OCCHIALI DELLA VISTA MINUTA: questo paio di occhiali aggiunge un bonus di competenza di +5 quando cerchi porte segrete, trappole e oggetti nascosti
 - ** PERGAMENA: la pergamena contiene i seguenti incantesimi di 3° livello: Velocità e Blocca Persone
 - ** PERGAMENA: la pergamena contiene i seguenti incantesimi di 2° livello: Protezione dalle Freccie, Freccia acida di Melf, Astuzia della Volpe e Immagine Speculare
- Libro degli incantesimi da mago
- Zaino
- Inchiostro
- Piuma
- Pergamena
- 7 MO e 4 MA



Oggetti di Oskar

- **BORSA CONSERVANTE I: ti permette di trasportare fino a 125 Kg di oggetti per un volume massimo di 1 m³.
- Attrezzi da scasso
- Libro degli incantesimi da Illusionista
- Zaino
- Corda
- 5 MO e 3 MA



Allegato I.14: gli oggetti dei PG



Oggetti di Fabian

- ** SITAR DELL'EVOCAZIONE: 1 volta al giorno ti permette di lanciare un incantesimo che evoca un Boa Gigante; il sitar conferisce un bonus di +2 a tutte le prove di Intrattenere con strumenti a corda
 - ** POZIONE DI MOVIMENTI DEL RAGNO: puoi muoverti sulle pareti come un ragno per 30 minuti
 - ** POZIONE DI SFOCATURA: per 3 minuti hai una probabilità del 20% di essere mancato negli attacchi in corpo a corpo ed in mischia.
- Zaino
- Abiti da Esibizione
- 6 MO e 8 MA

Boa Gigante

Animale Grande	
Dadi Vita:	5d8+20 (47 pf)
Iniziativa:	+3
Velocità:	6 m (4 quadretti), scalare 6m
Classe Armatura:	15 (+2 Des, +4 natur., -1 taglia), contatto 11, di sorpresa 13
Attacco Base/Lotta:	+6/+13
Attacco:	Morso +9 in mischia (1d3+8)
Attacco Completo:	Morso +9 in mischia (1d3+8)
Spazio/Portata:	1,5m/1,5m
Attacchi Speciali:	Stritolare 1d3+4, afferrare migliorato
Qualità Speciali:	Olfatto acuto
Tiri Salvezza:	Temp +5, Rifl +6, Vol +3
Caratteristiche:	For 25, Des 15, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 2
Talenti:	Allerta, Robustezza

Descrizione delle abilità:

Stritolare (Str): Un boa gigante infligge 1d3+8 di danni dopo aver superato una prova di lotta

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il serpente strangolatore deve colpire con il morso. Poi può cercare di iniziare una lotta con un'azione gratuita che non provoca attacchi di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere l'avversario e può stritolare

