



ANCOR PIÙ ARCI-IMMONDI

Un Supplemento Internet per il *Libro delle Fosche Tenebre*

Il *Libro delle Fosche Tenebre* descrive tutti gli aspetti del male che possono essere inseriti nella tua campagna. Questo comprende, ma senza limitarsi, le statistiche e le descrizioni degli esseri viventi più cattivi, gli arci-immondi: i Signori degli Inferi e i Principi dei Demoni. Ognuno di loro viene presentato con le proprie caratteristiche e con la descrizione dei propri seguaci o cultisti.

Certo, anche se gli arci-immondi non sono delle vere e proprie divinità, il culto dei mortali li riverisce allo stesso modo. (Il *Libro delle Fosche Tenebre* descrive come tutto ciò viene portato avanti e suggerisce le linee guida.)

Qui vi vengono presentati altri tre arci-immondi da aggiungere a quelli del libro: un arcidiavolo deposto e due principi dei demoni, più precisamente, un principe e una principessa dei demoni.

- L'ex-arcidiavolo, Geryon, impaziente di regnare di nuovo sugli Inferi.
- Pazuzu è un principe unico nel suo genere, dato che governa i cieli sopra gli strati dell'Abisso. Quindi è, allo stesso tempo, il padrone di molto e di molto poco.
- Rhyxali domina su tutti i demoni d'ombra (trovate la loro descrizione nel *Libro delle Fosche Tenebre*), sui segreti e sulle anime di cui si appropriano man mano che si addentrano nell'Abisso.

Per utilizzare questo supplemento internet è necessario possedere il *Libro delle Fosche Tenebre* di Monte Cook edito da 25 Edition. Ogni incantesimo, talento o oggetto magico segnato con una croce (†) appare in quel manuale e non nei manuali base. Questo materiale aggiuntivo è fornito dal sito ufficiale DUNGEONS & DRAGONS <www.25edition.it>.

Anche se il *Libro delle Fosche Tenebre* è riservato solo a un pubblico adulto, questo supplemento internet è stato scritto tenendo conto degli utenti on-line della Wizards of The Coast. Quindi è adatto a tutti i giocatori di D&D.

Crediti

Sviluppatore:	Monte Cook
Editing e Typesetting:	Sue Weinlein Cook
Editorial Assistance:	Penny Williams
Illustratori:	Arne Swekel e DiTerlizzi
Web Production:	Julia Martin
Web Development:	Mark Jindra
Grafici:	Sean Glenn, Cynthia Fliege
Supervisione:	Massimo Bianchini
Traduzione:	Erica Faverio Margoni
Grafica Versione Italiana:	Lorenzo Guarnieri

Basato sulle regole originali di DUNGEONS & DRAGONS® create da E. Gary Gygax e Dave Arneson e sulla nuova edizione di DUNGEONS & DRAGONS creata da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, e Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, MANUALE DEI MOSTRI, e DUNGEON MASTER sono marchi registrati e il logo d20 System logo è un marchio di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi e le caratteristiche dei personaggi sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc.

Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

Questo prodotto della Wizards of the Coast non contiene Open Game Content. Nessuna parte di questo materiale può essere riprodotta in qualsiasi forma senza un'autorizzazione scritta.

Per saperne di più riguardo all'Open Gaming License e al d20 System License, visita www.wizards.com/d20.

©2002 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia. Visita il sito internet www.wizards.com/dnd



GERYON, SIGNORE DEPOSTO DEL QUINTO (DELL'IMMONDIZIA)

Esterno Enorme (Legale, Malvagio)

Dadi Vita: 30d8+360 (495 pf)

Iniziativa: +8

Velocità: 12 metri

CA: 40 (-2 taglia, +4 Des, +11 cognitivo, +17 naturale), contatto 23, colto alla sprovvista 36

Attacchi: Artigli +40 in mischia e schianto di coda +38 in mischia

Danni: Artigli 2d8+13 più 1 infame, schianto di coda 1d8+6 più veleno

Faccia/Portata: 6 m per 1,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Sguardo di paura, afferrare migliorato, capacità magiche, veleno, evoca baatezu

Qualità speciali: Trattati dei baatezu, riduzione del danno 15/+5, tratti degli esterni, rigenerazione 6, RI 30

Tiri salvezza: Temp +29, Rifl +21, Vol +24



Caratteristiche: For 36, Des 19, Cos 35, Int 26, Sag 24, Car 23

Abilità: Ascoltare +35, Cercare +36, Comunicazione Segreta +34, Concentrazione+42, Conoscenze (arcane) +36, Conoscenze (piani) +36, Conoscenze (religioni) +36, Diplomazia +36, Intimidire +37, Intrattenere +21, Muoversi Silenziosamente +34, Nascondersi +26, Osservare +37, Raggiare +34, Sapienza Magica +38, Scalare +41, Percepire Inganni +34, Valutare +28

Talenti: Attacco Naturale Infame† (artigli), Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura†, Multiattacco, Riflessi da Combattimento

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Legale Malvagio

Avanzamento: —

Un tempo Geryon era il Signore del Quinto Strato degli Inferi. Durante il periodo noto come la Resa dei Conti è stato spodestato da Asmodeus in persona. Questo cambiamento ha stupito coloro che erano a conoscenza dei fatti, dato che la Resa dei Conti iniziò quando tutti i Signori degli Inferi si ribellarono al loro padrone, Asmodeus ...o meglio, tutti tranne Geryon. L'unico signore leale veniva deposto, mentre molti dei signori ribelli continuavano a rimanere impuniti. Alcuni pensano che questa mossa rappresenti una qualche specie di ricompensa da parte di Asmodeus (Geryon certamente non la vede allo stesso modo) e altri presuppongono che la perdita del grado dell'ex arcidiavolo sia solo temporanea. Se tutto andrà secondo i progetti di Geryon, l'ultima opinione si dimostrerà quella corretta.

Sebbene alcuni lo chiamino Signore Serpentino, i nemici di Geryon lo chiamano anche Signore dell'Immondizia. Ovviamente questo soprannome si contrappone al titolo ufficiale di "Signore del Quinto", un po' come il nomignolo di Belzebù "Signore delle Mosche/Signore delle Menzogne". Comunque, nel caso di Geryon, questo riferimento è ironico dato che l'arcidiavolo disprezza la sporcizia e la sozzura, e che pretende che i suoi servi mantengano immacolati lui stesso e l'ambiente circostante. Questa necessità sembra bizzarra se riferita all'aspetto e alla natura bestiale del diavolo; alcuni ritengono che sia un po' pazzo.

L'arcidiavolo abita in una fortezza iceberg segreta chiamata Cittadella Coldsteel che fluttua in un mare gelido. I suoi pericoli e il suo aspetto sterile incoraggiano i pochi che l'hanno vista a paragonarla al bisturi di un chirurgo.

In apparenza Geryon ricorda l'attuale forma di Mammon: quella di un serpente di taglia Enorme con un muscoloso torace da umanoide, due braccia nerborute e una gigantesca testa umanoide. A causa del suo aspetto bizzarro, la faccia e i tratti di Geryon sembrano stranamente attraenti e piacevoli da un punto di vista selvaggio e animale.

Il simbolo di Geryon è una minacciosa testa taurina circondata da un bordo serpentino.

Combattimento

Geryon si lancia nel combattimento fisico con un brevissimo preavviso con avidità e ferocia. Preferisce distruggere gli avversari a mani nude, ma a volte fa ricorso alle armi e persino allo scudo.

Sguardo di paura (Sop): Geryon ha un attacco con lo sguardo che incute paura, simile all'incantesimo *paura*

(15° livello di incantatore; tiro salvezza sulla Volontà CD 31 nega). Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Afferrare migliorato (Str): Se Geryon colpisce un avversario di taglia Grande o inferiore con un attacco con gli artigli, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta senza provocare attacco di opportunità (bonus di lotta +51). Se mette a segno l'attacco colpisce automaticamente anche con il suo attacco con lo schianto di coda nello stesso round. Geryon può anche scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare gli artigli per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Geryon non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente i danni da artigli e da schianto di coda.

Veleno (Str): Geryon infligge danni da veleno (Temp CD 37) ad ogni attacco con la botta di coda andato a segno, grazie al pungiglione incastonato nella sua cosa. Il danno iniziale e il danno secondario sono gli stessi (2d6 temporanei alla Costituzione).

Capacità magiche: A volontà - aura sacrilega, blasfemia, blocca persone, cerchio magico contro il bene, charme sui mostri, dissacrare, dissolvi magie, estasiare, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, muro di fuoco, rivela locazioni, palla di fuoco, produrre fiamma, profanare, suggestione, teletrasporto senza errore, tempesta di fuoco infernale, vedere invisibilità; 1 volta al giorno - desiderio, propagazione di ostilità, simbolo (qualsiasi). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Geryon può comunicare telepaticamente con una qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che sappia parlare un linguaggio. Inoltre, è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*. Geryon è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza all'acido 20 e resistenza al freddo 20.

Tratti degli esterni: Geryon non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Geryon subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Evoca baatezu (Mag): Per tre volte al giorno, Geryon può evocare automaticamente 4 barbazù o hamatula. In alternativa, può tentare di evocare 3 cornugon, 2 gelugon, o 1 diavolo della fossa con una probabilità di successo dell'80%.

Proprietà: Geryon possiede il corno del toro.

Obiettivi di Geryon

L'unico obiettivo di Geryon è riottenere la sua precedente posizione. Sebbene odi Asmodeus per avergli tolto l'autorità e il potere, non gli si oppone apertamente. Invece, continua a lavorare per lui, sperando che i suoi servizi lo portino alla reintegrazione. In realtà, probabilmente Asmodeus ha deposto Geryon soprattutto perché aveva capito che sarebbe stato più facile manipolare e usare l'arcidiavolo per un grosso progetto futuro

qualora avesse desiderato ardentemente la sua precedente posizione.

Per la maggior parte del tempo Geryon ordisce piani e progetti contro Levistus, l'attuale signore del quinto strato degli Inferi. Lentamente e in segreto l'ex-signore pieno di risentimento prepara un esercito di diavoli ostili o mercenari. L'armata segreta di Geryon è numerosa e potente, ma non è ancora pronta per dare inizio alla rivolta contro Levistus.

Qualora Geryon riconquistasse la sua posizione, il suo potere personale aumenterebbe rapidamente (più Dadi Vita, capacità magiche superiori, e così via.)

Culto di Geryon

I cultisti che adorano Geryon lo considerano il patrono dell'ira e della vendetta controllata.

I suoi seguaci, spesso barbari e ranger, sono diffusi presso gnoll, bugbear, hobgoblin e minotauri, ma anche tra le razze più comuni. Questi individui, impulsivi e avidi, non permettono che nulla ostacoli la loro strada.

I pochi templi di Geryon possono essere trovati nelle profondità della terra. Questi labirinti sotterranei includono, ove possibile, acciaio freddo e bluastro e sono sempre estremamente puliti e desolati.

I chierici affiliati a Geryon indossano vesti rosse o verde scuro e gioielli serpentine. Solitamente hanno accesso al dominio Bestiale, Diabolico e del Male.

Cultisti

Daglum Shiverstone vive da solo, e si occupa di un piccolo tempio sotterraneo dedicato al suo patrono. Il suo attuale scopo è convincere alcuni bugbear locali a entrare al servizio di Geryon e usarli come guardie del tempio. Alla fine, spera di ricondurre alla sua casa nanica un esercito di adoratori di Geryon e di raderla al suolo per vendicarsi dei torti subiti in passato. Attualmente un bugbear crudele serve Daglum come gregario.

➤ **Daglum Shiverstone:** Nano Chr 5/Rgr 6; GS 11; umanoide Medio; DV 5d8+13 più 6d10+12; pf 65; Iniz +2; Vel 6 m; CA 15 (contatto 12, colto alla sprovvista 13); Att +10/+5 in mischia (1d8+3/x3, *ascia da battaglia sputamaledizioni* +1) e +10 in mischia (1d6/x3, *ascia* +1); QS tratti dei nani, nemici prescelti (umani +2, bestie +1), olfatto acuto; AL LM; TS Temp +13, Rifl +5, Vol +9; For 15, Des 15, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 4.

Abilità e talenti: Artigianato (lavorazione dei metalli) +2, Artigianato (lavorazione della pietra) +2, Artista della

Corno del Toro

Questo artefatto minore evoca 1d10+10 minotauri con il massimo dei loro punti ferita. Sono al servizio dell'evocatore fino alla loro morte. Il corno può essere utilizzato tre volte alla settimana, ma quando qualcuno vi soffia dentro, tutti i minotauri evocati rimasti dall'evocazione precedente (se c'è stata) scompaiono. Sotto tutti gli altri aspetti, gli effetti del corno vanno trattati come l'incantesimo *evoca mostri*.

Livello dell'incantatore: 18°

Fuga +3, Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +8, Equilibrio +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +3, Osservare +6, Sapienza Magica +8, Valutare +3; Incantesimi in Combattimento, Robustezza, Scrivere Pergamene, Seguire Tracce, Tempra Possente.

Tratti dei nani: Daglum acquisisce un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro gli orchi e i goblinoidi, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro tutti i veleni, e un bonus di schivare di +4 contro i giganti. È dotato di scurovisione nel raggio di 18 metri e esperto minatore (bonus razziale di +2 alle prove per notare qualcosa di insolito nelle strutture in pietra; può effettuare una prova per notare insoliti lavori nella pietra lavorata come se lui stesse cercando attivamente entro 3 metri e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole di pietra allo stesso modo di un ladro; intuire profondità). Daglum ha anche un bonus razziale di +2 alle prove di e Artigianato, Professione o Valutare relative alla pietra o al metallo (già inclusi nelle statistiche sopra riportate).

Nemici prescelti: Daglum ha selezionato gli umani come primo nemico prescelto e le bestie come secondo. Guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Conoscenza delle Terre Selvagge, Osservare, Percepire Inganni e Raggiare quando usa queste abilità contro gli umani, e un bonus di +1 quando usa questa abilità contro le bestie. Analogamente, ottiene lo stesso bonus per i tiri dei danni dell'arma contro creature di questo tipo. Ottiene anche un danno bonus con le armi a distanza se il bersaglio si trova entro un raggio di 9 metri. Il bonus non si applica ai danni inflitti contro creature immuni ai colpi critici.

Olfatto acuto (Str): Daglum può percepire i nemici in avvicinamento, individuare gli avversari nascosti e seguire tracce usando l'olfatto.

Incantesimi da chierico preparati (5/4+1/3+1/2+1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico (2), resistenza; 1° - anatema, comando, cura ferite leggere, favore divino, zanna magica*; 2° - aiuto, assimilare forza†, forza straordinaria*, vigore; 3° - cura ferite gravi, dissolvi magie, zanna magica superiore*.

***Incantesimi di dominio.** Domini: Bestiale (acquisisce la capacità straordinaria di olfatto acuto), Male (incantesimi del male a livello dell'incantatore +1).

Incantesimi da ranger preparati (2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° — parlare con gli animali e resistere agli elementi.

Proprietà: ascia da battaglia sputamaledizioni +1 †, ascia +1, armatura di cuoio mutacarne† +1, pergamena di cura ferite moderate.

Servitori di Geryon

Questo arcidiavolo dispone di un vasto esercito diabolico, composto da una grande varietà di diavoli: il signore dei ladri accetta tutti. Il suo servitore più potente

e più fidato è il duca Amon, l'unica altra creatura deposta con la cacciata di Geryon. Amon assomiglia a un enorme umanoide coperto da pelliccia con una massiccia testa lupesca. La sua bocca è irta di denti affilati, e i suoi occhi brillano come il ghiaccio. Di solito lo accompagna un lupo invernale di taglia Enorme con 18 DV.

➤ **Amon:** Duca degli Inferi deposto; GS 18; esterno Enorme (legale, malvagio); DV 26d8+234; pf 351; Iniz +9; Vel 12 m, volare 18 m (normale); CA 36 (contatto 13, colto alla sprovvista 31); Att +37/+32/+27/+22 in mischia (4d6+18 più 1 danno infame, +3 mazza pesante Mastodontica) e +29 in mischia (2d8+5, morso); Faccia/Portata 1,5 m per 3 m/4,5 m; AS Aura di paura, capacità magiche: QS tratti dei baatezu, immunità al freddo, riduzione del danno 25/+3, tratti degli esterni, rigenerazione 5, RI 28, evoca baatezu; AL LM; TS Temp +24, Rifl +20, Vol +20; For 31, Des 20, Cos 29, Int 20, Sag 20, Car 18.

Abilità e talenti: Ascoltare +34, Camuffare +30, Cercare +34, Concentrazione +36, Conoscenze (arcano) +34, Diplomazia +17, Intimidire +8, Nascondersi +17, Muoversi Silenziosamente +34, Osservare +34, Raggiare +33, Saltare +36, Sapienza Magica +34, Scalare +37; Arma Focalizzata (mazza pesante), Attacco Poderoso, Capacità Magica Corrotta†, Colpo Armato Infame† (mazza pesante), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, Amon può creare un'aura di paura con un raggio di 6 metri. Per tutto il resto è identica a un incantesimo *paura* (15° livello dell'incantatore; Vol CD 27). Se il tiro salvezza ha successo, la creatura non può essere influenzata di nuovo dall'aura di paura di Amon per un giorno. Gli altri baatezu sono immuni all'aura.

Capacità magiche: A volontà - animare morti, aura sacrilega, autometamorfosi, blasfemia, cerchio magico contro il bene, charme, cono di freddo, creare non morti, dissacrare, dissolvi magie, immagine maggiore, individuazione del bene, individuazione del magico, invisibilità migliorata, muro di ghiaccio, profanare, suggestione, teletrasporto senza errore (solo se stesso più 22,5 kg di oggetti), volare; 1 volta al giorno - desiderio limitato e simbolo (disperazione).

18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Tratti dei baatezu: Amon è immune al fuoco e al veleno, possiede resistenza al freddo e all'acido 20. È in grado di vedere perfettamente nel buio più assoluto, anche quello creato dall'incantesimo *oscurità profonda*. Amon può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che possieda un linguaggio (tranne con i lemuri).

Tratti degli esterni: Amon non può essere rianimato o fatto risorgere.

Rigenerazione (Str): Amon subisce danni normali dalle armi sacre e benedette con un potenziamento di almeno +4.

Evoca baatezu (Mag): Per due volte al giorno, Amon può evocare automaticamente 2 osyluth o barbaz, oppure 1 erinni, cornugon o gelugon.

Proprietà: Mazza pesante Mastodontica +3.

PAZUZU, PRINCIPE DEI DEMONI DEI REAMI AEREI INFERIORI

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 3d8+330 (478 pf)

Iniziativa: +14

Velocità: 9 m, volare 36 m (perfetta)

CA: 43 (-1 taglia, +10 Des, +6 cognitivo, +18 naturale),
contatto 25, colto alla sprovista 33

Attacchi: 2 artigli +46 in mischia e morso +41 in mischia

Danni: Artigli 2d8+15 più 1 danno infame, morso
1d10+10

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, afferrare migliorato,
balzo, speroni 2d8+5, capacità speciali

Qualità speciali: Vista cieca 30 m, riduzione del danno
20/+6, guarigione rapida 5, *zanna magica superiore*, RI 34,
evoca tanar'ri, *evoca mostro aereo*, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +28, Rifl +28, Vol +27

Caratteristiche: For 30, Des 31, Cos 30, Int 29, Sag 29,
Car 30

Abilità: Acrobazia +43, Addestrare Animali +35*, Artista
della Fuga +43, Ascoltare +42, Cavalcare +12, Cercare +28,
Concentrazione +43, Conoscenze (natura) +37,
Conoscenze (piani) +37, Conoscenza delle Terre Selvagge
+36, Diplomazia +47, Empatia Animale +35*, Equilibrio
+44, Intimidire +42, Muoversi Silenziosamente +43,
Nascondersi +39, Orientamento +42, Osservare +42*,
Percepire Inganni +42, Saltare +14, Sapienza Magica +28

Talenti: Arma Naturale Infame† (artiglio), Attacco
Poderoso, Attacco in Volo, Incalzare, Iniziativa Migliorata,
Lingua Oscura†, Maestria, Schivare, Spaccare l'Arma
Potenziato

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: —

Pazuzu, conosciuto da alcuni come Pazrael o Pazuzeus, è l'unico signore dei demoni che non governa alcuno strato dell'Abisso. Controlla infatti una porzione di ogni strato: il cielo sovrastante. Inoltre, a differenza dei suoi colleghi principi, non combatte contro altri signori dei demoni. Tutti lo trattano con la stessa dose di risentimento e di riluttante rispetto.

Non è possibile mettere in discussione il potere di Pazuzu, ma lui non è fisicamente al livello dei principi più potenti, Demogorgon e Orcus. Non ha una dimora fissa, anche se occasionalmente risiede sui più alti picchi o dirupi



rocciosi dell'Abisso, o nei palazzi fluttuanti dei malvagi giganti delle nuvole che gli rendono omaggio.

Noto come il Principe dei Demoni dei Reami Aerei Inferiori o Principe dei Demoni dell'Aria, Pazuzu si interessa principalmente del Piano Materiale. Vi si reca molto più spesso della maggior parte dei principi dei demoni. E, più di ogni altro principe, si diverte a tentare o ingannare le creature di allineamento buono per farle cadere nel male.

Pazuzu è un umanoide alto circa 2,1 metri, con quattro ali piumate e scure. Anche la sua grande testa presenta un po' di piumaggio, oltre a grandi occhi rossi e a una bocca dal becco tagliente e irto di denti.

Il Principe dei Demoni dell'Aria usa come simbolo un rapace in picchiata.

Combattimento

Pazuzu utilizza la sua arma a soffio molto spesso, in quanto è la sua principale tattica offensiva. In battaglia, attende in aria, scende in picchiata per attaccare e vola

via di nuovo. Persino quando riesce ad afferrare una vittima con la sua capacità di afferrare migliorato è improbabile che mantenga a lungo la presa, a meno che l'avversario non si trovi in aria.

Di solito si prepara a combattere con *aura sacrilega* e *invisibilità migliorata*, fornendo alla propria Classe Armatura e ai tiri salvezza un bonus di +4 contro avversari buoni.

Arma a soffio (Sop): Pazuzu può emanare un cono di 9 metri di gas acido e insetti che infligge 14d6 danni (Riflessi CD 36 dimezza) e che ha anche gli effetti dell'incantesimo *freddo strisciante*. (Gli insetti sono immuni agli effetti del gas acido.) Dopo aver usato la sua arma a soffio, deve attendere 1d4 round per poter soffiare di nuovo.

Afferrare migliorato (Str): Se Pazuzu colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con il morso, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta, senza provocare attacco di opportunità (bonus di lotta +47). Se mantiene la presa può anche usare gli speroni nello stesso round. Pazuzu può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare le sue fauci per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Pazuzu non viene considerato in lotta). In entrambi i casi, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente i danni da morso.

Balzo (Str): Se Pazuzu attacca un avversario dall'aria durante il primo round di combattimento, può compiere un attacco completo anche se ha già effettuato un'azione di movimento.

Speroni (Str): Se attacca dall'aria, Pazuzu può effettuare due attacchi con gli speroni (+41 in mischia) infliggendo 2d8+5 danni con ciascuno. Può attaccare con gli speroni anche se balza addosso a un avversario o se mantiene la presa con la capacità afferrare migliorato.

Capacità magiche: A volontà - *aura sacrilega*, *blasfemia*, *controllare tempo atmosferico*, *controllare venti*, *dissacrare*, *dissolvere superiore*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *individuazione dei pensieri*, *influenza sacrilega*, *invisibilità migliorata*, *invocare il fulmine*, *linguaggi* (solo se stesso), *muro di vento*, *oscurità profonda*, *profanare*, *suggestione*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore*, *trasformazione*, *zanna magica superiore*; 1 volta al giorno - *sciame di meteore*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 20 + livello dell'incantesimo.

Vista cieca (Str): Percependo lievi movimenti nell'aria, Pazuzu è consapevole di qualsiasi cosa intorno a lui entro 30 metri. L'invisibilità e l'oscurità sono irrilevanti, sebbene non sia comunque in grado di rilevare le creature in forma eterea. Pazuzu non deve, di solito, effettuare prove di Ascoltare o di Osservare per notare creature nel raggio di azione della sua vista cieca.

Guarigione rapida (Str): Pazuzu recupera punti ferita al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento, e non permette a una creatura di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo recise.

Zanna magica superiore: Pazuzu possiede l'effetto permanente di questo incantesimo (20° livello dell'incantatore) su ognuno dei suoi artigli anteriori e sulle sue fauci. Questo fornisce un bonus di +5 al tiro per colpire e ai tiri per i danni (già inclusi nelle statistiche sopra riportate). Se qualcuno lo dissolvesse, l'effetto può essere sostituito dalla capacità magica di Pazuzu.

Tratti degli esterni: Pazuzu è dotato di scurovisione nel raggio di 18 metri. Non può essere rianimato o fatto risorgere.

Evoca mostri aerei (Mag): Una volta al giorno Pazuzu può evocare automaticamente 2d6+3 gargoyle, 1d6+3 arpie, 1d4 manticore, oppure 1 viverna. Queste creature particolarmente forti hanno il massimo dei punti ferita e il bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno Pazuzu può evocare automaticamente 1d4+1 succubi, 1d2+1 vrolock, o 1 balor.

Tratti dei tanar'ri: Pazuzu è immune al veleno e all'elettricità. Ha resistenza al fuoco, al freddo e all'acido 20. Pazuzu può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio (tranne con i dretch).

***Abilità:** Pazuzu ottiene un bonus di +10 alle prove effettuate mentre si trova in aria, e un bonus di +10 alle prove di Addestrare Animali e Empatia Animale con creature alate.

Obiettivi di Pazuzu

Disinteressato alle conquiste, Pazuzu non considera gli altri signori dei demoni come rivali. Questo atteggiamento è dovuto in parte all'arroganza (si considera superiore agli altri e presuppone di avere già il controllo su ciò che nell'Abisso ha valore) e in parte al fatto che i suoi obiettivi non hanno nulla a che fare con quelli della maggior parte degli altri signori dei demoni.

Pazuzu adora tentare i mortali. Offre personalmente il proprio aiuto a qualsiasi creatura buona che lo invoca, azione che automaticamente fa diventare malvagia una creatura buona. Per richiamarlo di solito è sufficiente intonare per tre volte consecutive il suo nome.

Culto di Pazuzu

Il culto di Pazuzu è piuttosto insolito. Raramente le comunità sono devote a questo signore dei demoni. Piuttosto, sono singoli individui che stringono alleanze con lui. E persino questo comportamento si riscontra più spesso tra arpie, gargoyle, manticore, viverne e (raramente) folletti malvagi o draghi.

Pazuzu incoraggia i suoi sacerdoti a usare i loro poteri per corrompere le anime delle creature buone. Gode quando le creature che si dimostrano superiori alla tentazione vengono sacrificate su altari a lui dedicati. I

suoi templi di solito giacciono nelle profondità della terra, in cima ad alti dirupi o irregolari picchi montuosi raggiungibili solo da creature in grado di volare o di utilizzare simili mezzi di spostamento.

I suoi sacerdoti indossano abiti multicolori, spesso con piume attaccate al tessuto, oppure non indossano nulla.

A volte si riferiscono a se stessi con il nome di Artigli di Pazuzu.

I chierici affiliati a Pazuzu solitamente hanno accesso ai domini dell'Aria, Demoniaci e del Male.

Cultisti

Agribulix, un'eccezionale arpia chierico che venera Pazuzu, abita insieme a un piccolo gruppo di altre arpie. Agribulix cerca di farle uscire dalla loro tana per rubare un oggetto magico con cui alterare il proprio aspetto in modo da poter stare in una città umana.

Sotto tali spoglie, spera di poter usare il suo canto ammaliatore per indurre i mortali buoni a compiere azioni malvagie. Sfruttando la sua magica voce per farli avvicinare a sé, è più facile far ascoltare loro le tentazioni da lei offerte nel nome del suo signore. Lei spera che, corrompendo queste creature, Pazuzu venga incoraggiato a garantirle il potere di istituire un tempio personale al comando dei propri soldati Pazuniti.

➤ **Agribulix:** Arpia Chr 6; GS 10; umanoide mostruoso Medio; DV 7d8+7 più 6d8+6; 82 pf; Iniz +3; Vel 6 m, volare 18 m (normale); CA 17 (contatto 13, colta alla sprovvista 14); Att +16 in mischia (1d3+5, 2 artigli), oppure +15/+10/+5 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo composito potente* +1 [bonus di Forza +4]); AS canto ammaliatore, intimidire non morti 9 volte al giorno; QS scurovisione 18 m; AL NM; TS Temp +8, Rifl +10, Vol +12; For 19, Des 17, Cos 13, Int 8, Sag 15, Car 22.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Concentrazione +4, Conoscenze (arcane) +3, Diplomazia +8, Intimidire +8, Intrattenere (buffoneria, canto, limerick, melodia, odi, poemi epici, raccontare storie) +13, Osservare +8, Raggiare +12; Attacco in Volo, Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo composito), Schivare, Servitore di un Demone†.

Canto ammaliatore (Sop): Quando Agribulix canta, tutte le creature nel raggio di 90 metri devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 19) o esserne completamente ammaliate.

Questo effetto di charme segue le regole per la propagazione. Se il tiro salvezza riesce, la creatura non può più essere soggetta agli effetti del canto di Agribulix per un giorno. Una vittima del canto cammina verso Agribulix, scegliendo la strada più rapida possibile. Se questa conduce in una zona pericolosa (attraverso le fiamme, giù da un burrone ecc.) può effettuare un secondo

tiro salvezza. Le creature affascinate non possono eseguire altra azione che non sia difendersi. Una vittima a 1,5 metri da Agribulix rimane ferma e non oppone resistenza ai suoi attacchi. L'effetto continua per tutta la durata del canto.

Incantesimi preparati (5/5/5/3; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, resistenza; 1° - carne demoniaca*†, comando, contrastare elementi, favore divino, scudo della fede; 2° - blocca persone, forza straordinaria, muro di vento*, oscurità, vigore; 3° - cura ferite gravi, dissolvi magie, forma gassosa*.

***Incantesimi di dominio.** Domini: Aria (scaccia o distrugge le creature di terra 3 volte al giorno), Demoniaci (acquisisce un bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni quando combatte senz'armi).

Proprietà: Bracciali dell'armatura +3, arco lungo composito potente (bonus di Forza +4), 24 frecce, pozione di vedere invisibilità, pergamena di lama d'ossa†.

Servitori di Pazuzu

Pazuzu comanda sei balor, e ognuno di loro è un individuo d'élite con un particolare addestramento da guerriero (guerrieri di 5° livello). Noti come le Sei Ali di Pazuzu, agiscono come assassini e guardie del corpo. A sua volta, ogni balor comanda un'unità di centinaia di vrock.

➤ **Sei Ali di Pazuzu** (6): Balor Grr 5; GS 23; esterno Grande (Caotico, Malvagio); DV 13d8+78 più 5d10+30; 193 pf; Iniz +5; Vel 12 m, volare 27 m (buona); CA 43 (contatto 10, colto alla sprovvista 42); Att +24 in mischia (1d6+7 più paura, 2 schianti), oppure +24/+19/+14/+9 in mischia (2d6+10/17-20, *spadone vorpal* +1) e +23 a distanza (1d2+3 più intralciare, frusta); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m (4,5 m con frusta); AS fiamme corporee, intralciare, paura, capacità magiche; QS Spasmo mortale, individuazione del magico, riduzione del danno 30/+3, tratti degli esterni, vedere invisibilità, RI 28, evoca tanar'ri, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +18, Rifl +10, Vol +14; For 24, Des 12, Cos 23, Int 20, Sag 21, Car 18.

Abilità e talenti: Artigianato (creare armi) +12, Ascoltare +28, Cercare +20, Concentrazione +21, Conoscenze (piani) +17, Diplomazia +15, Intimidire +6, Raggiare +19, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +13, Osservare +29, Percepire Inganni +25, Sapienza Magica +21, Scrutare +21; Ambidestria, Arma Focalizzata (frusta), Arma Focalizzata (spadone), Arma Specializzata (spadone), Attacco Poderoso, Combattere con due Armi, Critico Migliorato (spadone), Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata.

Fiamme corporee (Sop): Un'Ala di Pazuzu può avvolgere il proprio corpo in fiamme crepitanti come

azione gratuita. Non viene danneggiato in alcun modo, ma chiunque sia ingaggiato in una lotta con lui subisce 4d6 danni da fuoco ogni round.

Intralcia (Str): La frusta di un'Ala di Pazuzu intralcia un nemico in maniera molto simile ad un attacco con una rete. La frusta ha una gittata massima di 12 metri, un incremento di gittata di 3 metri e 20 punti ferita. La frusta non ha bisogno di essere riavvolta. Se la frusta colpisce, la vittima e l'Ala di Pazuzu eseguono immediatamente prove contrapposte di Forza; se il balor vince, trascina la vittima verso il suo corpo fiammeggiante (vedi la capacità di fiamme corporee). Il bersaglio rimane attaccato al corpo del balor fino a quando non riesce a fuggire alla frusta.

Paura (Sop): Una creatura compita da uno schianto di un'Ala di Pazuzu deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 20) o fuggire terrorizzata per 1d6 round.

Capacità magiche: A volontà – *aura sacrilega*, *blasfemia*, *dissacrare*, *dissolvere superiore*, *individuazione del bene*, *individuazione della legge*, *influenza sacrilega*, *lettura del magico*, *linguaggi* (solo se stesso), *muro di fuoco*, *oscurità profonda*, *paura*, *pirotecnica*, *profanare*, *simbolo* (qualsiasi), *suggestione*, *telecinesi*, *teletrasporto senza errore* (solo se stesso e 22,5 kg di oggetti); 1 volta al giorno - *implosione* e *tempesta di fuoco*. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo.

Spasmo mortale (Str): Una volta ucciso, un'Ala di Pazuzu esplode in un accecante lampo di luce che infligge 50 danni a qualunque cosa entro 30 metri (tiro salvezza sui Riflessi con CD 22 per dimezzare).

Individuazione del magico (Sop): Un'Ala di Pazuzu individua continuamente il magico come se usasse l'incantesimo omonimo (20° livello dell'incantatore).

Tratti degli esterni: Un'Ala di Pazuzu è dotata di scurovisione nel raggio di 18 metri. Non può essere rianimata o fatta risorgere, ma un *desiderio* o un *miracolo* lapuò riportare in vita.

Vedere invisibilità (Sop): Un'Ala di Pazuzu è sempre in grado di vedere l'invisibilità come se usasse l'incantesimo omonimo (20° livello dell'incantatore).

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, un'ala di Pazuzu può evocare automaticamente 1d4 dretch, 1d4 hezrou, o 1 nalfeshnee, glabrezu, marilith, o balor.

Tratti dei tanar'ri: Un'Ala di Pazuzu è immune al veleno e all'elettricità. Ha resistenza al fuoco, al freddo e all'acido 20. Un'Ala di Pazuzu può comunicare telepaticamente con qualunque creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio (tranne con i dretch).

Abilità: Il balor ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare e Osservare.

Proprietà: *spadone vorpal* +1, *armatura completa* +5, *frusta*.

RHYXALI LA PRINCIPESSA DEI DEMONI D'OMBRA

Esterno Grande (Caotico, Malvagio)

Dadi Vita: 36d8+252 (414 pf)

Iniziativa: +15

Velocità: 12 m

CA: 40 (–1 taglia, +11 Des, +6 cognitivo, +14 naturale), contatto 26, colto alla sprovvista 29

Attacchi: *Spada lunga* +5 +44/+39/+34/+29 in mischia e *spada lunga* +5 +44 in mischia

Danni: *Spada lunga* +5 1d8+11/17–20 (mano primaria), *spada lunga* +5 1d8+8/17–20 (mano secondaria)

Faccia/Portata: 1,5 m per 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Attacco furtivo +10d6, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 15/+6, guarigione rapida 5, forma incorporea, tratti degli esterni, RI 38, *evoca tanar'ri*, *evoca demoni d'ombra*†, tratti dei tanar'ri

Tiri salvezza: Temp +27, Rifl +31, Vol +26

Caratteristiche: For 23, Des 32, Cos 25, Int 28, Sag 23, Car 28

Abilità: Acrobazia +47, Ascoltare +42, Artista della Fuga +39, Camuffarsi +34, Cercare +45, Concentrazione +23, Conoscenze (arcane) +35, Conoscenze (piani) +45, Diplomazia +48, Disattivare Congegni +37, Equilibrio +51, Intimidire +39, Muoversi Silenziosamente +47, Nascondersi +43, Osservare +42, Percepire Inganni +42, Raccogliere Informazioni +35, Raggiungere +25, Saltare +10, Sapienza Magica +27, Scalare +24, Scrutare +35

Talenti: Ambidestria, Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Combattere con due Armi, Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Lingua Oscura†, Maestria, Schivare

Clima/Terreno: Qualsiasi terreno e sotterraneo

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 24

Tesoro: Quadruplo dello standard

Allineamento: Caotico Malvagio

Avanzamento: —

Rhyxali è un signore dei demoni femmina che comanda i demoni d'ombra. A differenza dei principi come Demogorgon, Orcus, e Graz'zt lei non si fa notare. I suoi servitori conducono un vivace commercio di anime e di informazioni attraverso gli strati dell'Abisso. Controlla un intero strato, la casa dei demoni d'ombra, e non desidera un reame più vasto. Rhyxali sembra interessata a ottenere un maggior potere personale dal commercio in anime e segreti. Si diletta di uccisioni e inganni.

Il suo strato dell'Abisso, chiamato Shaddonon, è un luogo oscuro. Nella penombra, celate tra le foreste di ombra, si trovano città nascoste, piene di demoni emarginati e di ladri di qualsiasi razza. I principali abitanti, comunque, sono i demoni d'ombra.

Pochi hanno visto la vera forma di Rhyxali e sono sopravvissuti per raccontarlo. È una donna umanoide, alta, con la pelle nera e lucente. Il colore del suo incarnato, e il fatto che abbia sei dita per ogni mano, fanno pensare che sia legata a Graz'zt (forse ne è la sorella). Né l'una né l'altro parlano di questo fatto: sembra che siano indifferenti l'uno all'altra.

Il simbolo di Rhyxali è un pugnale nero e lucente.

Combattimento

Rhyxali detesta il combattimento diretto. Preferisce cogliere le vittime alla sprovvista, colpendole di sorpresa senza farsi vedere quando le circostanze le sono favorevoli. Combatte con le sue spade lunghe; di solito, entrambe le lame portano veleni come veleno di bebilith† occhio di diavolo†, o stella infame†, a seconda di chi potrebbe incontrare.

Attacco furtivo: Rhyxali può effettuare attacchi furtivi come un ladro di 20° livello.

Capacità magiche: A volontà – *allucinazione mortale, aura sacrilega, blasfemia, dissacrare, dissolvere superiore, fulmine oscuro†, individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione dei pensieri, immagine maggiore, immagine speculare, influenza perversa†, influenza sacrilega, invisibilità migliorata, miraggio arcano, oscurità dannata†, oscurità profonda, profanare, sfocatura, sogno, suggestione, telecinesi, teletrasporto senza errore, linguaggi (solo se stesso); 1 volta al giorno - disintegrazione, trasformazione, velo. 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo.*

Guarigione rapida: Rhyxali recupera punti ferita al ritmo di 5 per round. La guarigione rapida non permette di recuperare i punti ferita persi a causa della fame, della sete o del soffocamento, e non permette a una creatura di farsi ricrescere o riattaccare parti del corpo recise.

Forma incorporea: Come azione standard, Rhyxali può diventare incorporea per quanto tempo desidera. Finché è incorporea, Rhyxali appare come un'ombra umanoide di taglia Grande. Durante questo lasso di tempo, riceve il sottotipo incorporeo, e alle sue statistiche vanno applicate le seguenti modifiche finché rimane incorporea: esterno Grande (Caotico, Incorporeo, Malvagio); CA 35 (contatto 35, colta alla sprovvista 24); Att +49/+44/+39/+34 in mischia (1d8+5/17–20, spada lunga +5) e +49 in mischia (1d8+5/17–20, spada lunga +5); QS sottotipo incorporeo; For –; Saltare +4, Scalare +18; Attacco Poderoso e Incalzare non disponibili. Ha bisogno di un'azione standard per tornare al suo stato naturale.

Tratti degli esterni: Rhyxali è dotata di scurovisione nel raggio di 18 metri. Non può essere rianimata o fatta risorgere, anche se un *desiderio* o un *miracolo* la può riportare in vita.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno Rhyxali può evocare automaticamente 1d2+1 glabrezu o 1d2 marlith.

Evoca demoni d'ombra (Mag): Tre volte al giorno, Rhyxali può evocare automaticamente 1d6+1 demoni d'ombra.

Tratti dei tanar'ri: Rhyxali è immune al veleno e all'elettricità. Ha resistenza al fuoco, al freddo e all'acido 20. Rhyxali può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura nel raggio di 30 metri che conosca un linguaggio (tranne con i dretch).

Proprietà: Rhyxali brandisce due *spade lunghe* +5.

Obiettivi di Rhyxali

I demoni d'ombra viaggiano per i Piani Inferiori praticamente senza farsi notare. E in questo stato notano qualsiasi cosa e lo riferiscono alla loro signora. Rhyxali vende alcune di queste informazioni a clienti facoltosi (che pagano in magia o in anime) ma tiene le notizie migliori per sé, per sfruttarle di persona.

Come le streghe notturne, anche i demoni d'ombra commerciano in anime. La reputazione di Shaddonon come principale centro di commercio delle anime porta molti visitatori disposti a pagare ingenti somme. Persino altri principi dei demoni inviano degli emissari a Rhyxali per portare a termine degli affari. Praticamente tutti i più potenti demoni considerano Rhyxali come un'alleata anche se in molti temono la sua capacità di colpire inosservata, uccidere, e di andarsene senza farsi notare. Nessuno di loro si fida di lei completamente, ma anche lei li conosce a sufficienza per non fidarsi.

Rhyxali dimostra uno scarso interesse per il Piano Materiale o per i suoi abitanti mortali. I mortali hanno un'anima, e le anime sono una merce; per lei sono solo bestiame.

Culto di Rhyxali

Sono molto pochi i mortali che venerano Rhyxali. D'altronde lei non ricerca la loro adorazione né nota la sua assenza. Sebbene in località isolate ci siano pochi templi in rovina che celebrano funzioni in suo nome, lei non ha un culto vero e proprio ma solo ombre non morte sparse qua e là che sussurrano folli riti a lei dedicati.

Servitori di Rhyxali

Il braccio destro di Rhyxali è una stregona marlith di nome Viractuth. Quando i demoni d'ombra ritornano, lei organizza i segreti e le conoscenze che riferiscono. Abita in una grande e ombrosa biblioteca piena di tomi manoscritti che solo lei è in grado di leggere. L'organizzazione dei libri sembra così confusa che nessuno

oltre a Viractuth può trovare qualcosa di importante nella raccolta, lasciandola libera di decifrarli da sola.

Di solito, un demone d'ombra di taglia Grande di nome Kadasha presta servizio al fianco di Rhyxali. Questa creatura assiste la principessa dei demoni mentre è impegnata a colpire gli avversari. Non solo le guarda le spalle, agisce anche come un eccellente alleato per fiancheggiare la vittima.

➤ **Viractuth:** Marilith femmina Str 5; GS 22; Esterno Grande (Caotico, Malvagio); DV 9d8+45 più 5d4+25; 122 pf; Iniz +3; Vel 12 m; CA 32, contatto 12, colta alla sprovvista 29; Att +15/+10/+5 in mischia (1d8+5/19-20, spada lunga caotica +1) e +15 in mischia (1d8+3/19-20, due spade lunghe caotiche +1) e +15 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga sacrilega +1) e +15 in mischia (1d8+3/19-20, tre spade lunghe sacrileghe +1) e +12 in mischia (4d6+2, schianto di coda); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS afferrare migliorato, capacità magiche, stritolamento 4d6+6; QS riduzione del danno 20/+2, combattere con più armi migliorato, tratti degli esterni, RI 25, *evoca tanar'ri*, tratti dei tanar'ri; AL CM; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +14; For 19, Des 16, Cos 20, Int 19, Sag 18, Car 22.

Abilità e talenti: Ascoltare +24, Cercare +18, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +6, Diplomazia +10, Intimidire +8, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +11, Osservare +24, Percepire Inganni +18, Raggiare +17, Sapienza Magica +19, Scrutare +14; Attacco Poderoso, Combattere con Più Armi, Multiattacco, Multidestrezza, Capacità Magica Rapida†, Capacità Magica Profanata†.

Stritolamento (Str): Viractuth infligge 4d6+6 danni contundenti a un avversario bloccato di taglia Media o minore, con ogni prova di lotta superata. La creatura presa nello stritolamento deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 19) o perdere conoscenza fintantoché rimane tra le spire di Viractuth e per i 2d4 round successivi.

Afferrare migliorato (Str): Se Viractuth colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con l'attacco con lo schianto di coda, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta senza provocare attacco di opportunità (bonus di lotta +17). Se mette a segno l'attacco con lo schianto di coda può anche utilizzare la sua capacità di stritolamento nello stesso round. Viractuth può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare gli artigli per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma Viractuth non viene considerata in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente i danni per schianto di coda e lo stritolamento.

Capacità magiche: A volontà - *animare morti, arma magica, aura sacrilega, autometamorfosi, cerchio magico contro il bene* (solo se stesso), *comprensione dei linguaggi, dissacrare, frantumare, immagine proiettata, individuazione del bene, individuazione della legge, individuazione del magico, infliggi*

ferite gravi, influenza sacrilega, martello del caos, nube mortale, oscurità, pirotecnica, scagliare maledizione, telecinesi, teletrasporto senza errore (solo se stesso più 22,5 kg di oggetti), e *vedere invisibilità*. 13° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 6 + livello dell'incantesimo.

Tratti degli esterni: Viractuth è dotata di scurovisione nel raggio di 18 metri. Non può essere rianimata o fatta risorgere, anche se un *desiderio* o un *miracolo* la può riportare in vita.

Evoca tanar'ri (Mag): Una volta al giorno, Viractuth può tentare di evocare 4d10 dretch, 1d4 hezrou, o 1 nalfeshnee con una probabilità di successo del 50%, o 1 glabrezu o un altro marilith con una probabilità di successo del 20%.

Tratti dei tanar'ri: Viractuth è immune al veleno e all'elettricità. Ha resistenza al fuoco, al freddo e all'acido 20. Viractuth può comunicare telepaticamente con qualunque creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio (tranne con i dretch).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/6; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luci danzanti, mano magica*; 1° - *armatura magica, charme, dardo incantato, scudo*; 2° - *forza straordinaria, invisibilità*.

Proprietà: tre *spade lunghe caotiche* +1, tre *spade lunghe sacrileghe* +1, *bracciali dell'armatura* +2, *bacchetta di arto avvizzito†* (42 cariche).

➤ **Kadasha:** demone d'ombra d'élite avanzato; GS 10; esterno Grande (Caotico, Malvagio, Incorporeo); DV 20d8+40; 130 pf; Iniz +11; Vel volare 12 (perfetta); CA 23 (contatto 23, colto alla sprovvista 16); Att +26 in mischia (1d6 danni infami, 2 artigli); Faccia/Portata 1,5 m per 1,5 m/3 m; AS artigli laceranti, afferrare migliorato, balzo, speroni 1d6 danni infami, capacità magiche; QS incantamento dell'oscurità, immunità, sottotipo incorporeo, impotenza nella luce, tratti degli esterni, danno infame; AL CM; TS Temp +14, Rifl +21, Vol +17; For -, Des 25, Cos 14, Int 17, Sag 17, Car 24.

Abilità e talenti: Ascoltare +28, Cercare +26, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +26, Conoscenze (piani) +22, Diplomazia +24, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +30, Nascondersi +36, Raggiare +27, Osservare +28; Iniziativa Migliorata, Maestria, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Volontà di Ferro.

Artigli laceranti (Sop): Quando gli artigli di Kadasha toccano la carne, diventano corporei, consentendo alla creatura di attaccare con gli artigli, con gli speroni e anche di entrare in lotta con gli avversari, ignorando però la loro armatura. Gli attacchi con gli artigli e con gli speroni vengono quindi effettuati come attacchi da contatto. Le creature prive di carne, come ad esempio alcuni costrutti, sono immuni agli attacchi di un demone d'ombra. Quegli avversari corporei che tentano di entrare in lotta con il demone d'ombra possono solo tentare di scappare; non

possono infliggere danni o immobilizzare in lotta.

Afferrare migliorato (Str): Se Kadasha colpisce un avversario di taglia Media o inferiore con entrambi i suoi attacchi con gli artigli, infligge danni normali e può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +31). Se mette a segno entrambi gli attacchi con gli artigli, può anche infliggere danni da speroni nello stesso round. Kadasha può scegliere di condurre la lotta normalmente, o semplicemente di usare gli artigli per bloccare l'avversario (penalità di -20 alle prove di lotta, ma il demone non viene considerato in lotta). In ogni caso, ogni prova di lotta effettuata nei round successivi infligge automaticamente entrambi i danni da artigli.

Balzo (Str): Se Kadasha si tuffa o salta addosso a un avversario nel primo round di combattimento, può effettuare un attacco completo (compreso un tentativo di usare gli speroni, vedi sotto) anche se si è mosso.

Speroni (Str): in un qualsiasi round in cui Kadasha riesca a trattenere un avversario (vedi afferrare migliorato, sopra), può effettuare due attacchi con gli speroni (+26 di contatto in mischia) con le sue zampe posteriori, infliggendo 1d6 danni infami ciascuno. Il demone d'ombra può anche tentare di attaccare con gli speroni quando effettua un balzo su un avversario.

Capacità magiche: A volontà: *oscurità*; 1 volta al giorno - *oscurità dannata*; *oscurità profonda*; 1 volta alla settimana - *giara magica*. 10° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo.

Incantamento d'oscurità (Str): il potere di Kadasha aumenta quando si trova nell'oscurità totale. Acquisisce un bonus di potenziamento di +4 alla CA, al tiro per colpire, ai tiri dei danni, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica in tali condizioni.

Immunità (Sop): Kadasha è immune al fuoco, al freddo e all'elettricità, oltre che agli effetti di influenza mentale, al veleno, al sonno, alla paralisi, allo stordimento e alle malattie. Non è soggetto ai colpi critici, ai danni debilitanti, ai danni alle caratteristiche, al risucchio di energia o alla morte per danno massiccio.

Sottotipo incorporeo: Kadasha può essere danneggiata solo da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori, dagli incantesimi, dalle capacità magiche e dalle capacità soprannaturali. Ha una probabilità

del 50% di ignorare qualsiasi danno provocato da una fonte corporea, fatta eccezione per gli effetti di forza o gli attacchi effettuati con armi del *tocco fantasma*. Kadasha può attraversare gli oggetti solidi, ma non gli effetti di forza, a volontà. I suoi attacchi ignorano le armature naturali, le armature, gli scudi, mentre i bonus di deviazione e gli effetti di forza funzionano normalmente su di lui. Kadasha si muove sempre silenziosamente e non può essere udito attraverso prove di Ascoltare, se non lo desidera.

Impotenza nella luce (Str): Kadasha viene prosciugato se esposto alla luce forte (come ad esempio la luce del sole) e ne fugge appena possibile. Finché si trova sotto luce forte, subisce una penalità di -4 alla CA, al tiro per colpire, ai tiri per i danni, ai tiri salvezza e alle abilità e alle prove di caratteristica.

Tratti degli esterni: Kadasha è dotato di scurovisione nel raggio di 18 metri. Non può essere rianimato o fatto risorgere, anche se un *desiderio* o un *miracolo* lo può riportare in vita.

Danni infami (Sop): Tutti i danni inferti dagli artigli di Kadasha sono danni infami.

Proprietà: *Anello di protezione* +2.

RIGUARDO ALL'AUTORE

Monte Cook ha iniziato a lavorare come professionista nell'industria dei giochi nel 1988. Impiegato presso la Iron Crown Enterprises ha lavorato ai giochi *Rolemaster* e *Champions* come editore, sviluppatore e designer. Nel 1994 Monte ha iniziato a lavorare con la TSR come game designer. Come senior game designer presso Wizards of the Coast, ha collaborato alla nuova edizione di *DUNGEONS & DRAGONS* ed è autore della *Guida del Dungeon Master*. Le sue ultime produzioni Wizards includono il *Libro delle Fosche Tenebre* e il *gioco di ruolo de Il Richiamo di Cthulhu* d20.

Diplomato al laboratorio di scrittura di Clarion West, Monte ha pubblicato anche storie brevi e due romanzi.

Nel suo tempo libero corre da tutte le parti per giocare fino a tre volte a settimana, conduce una convention annuale di gioco a casa sua, costruisce grandi diorami con i mattoncini del LEGO, e legge moltissimi fumetti.