

## Avversari dei personaggio giocanti per l'avventura Tenebrae – Tridentum Oscura

Tutti gli avversari dei giocatori (demoni) in questa avventura, se colpiti dall'acqua santa (che si trova al Duomo di Trento) subiscono 1d8 danni.

### Demone Marino



Pf 26 (per tentacolo, il corpo non può essere colpito!)

Ca 13 (pelle)

Attacco Base +4

Attacchi: ribaltare barca (ci riesce dopo tre round in cui fa solo quello..)

3 Tentacoli (4 danni per tentacolo al bersaglio.. + bersaglio per round)

Speciale: nuota

### Demone Minore



Pf 10

Ca 12

Attacco Base +2

Attacchi: 2 artigliata (2 danni) per round

1 morso per round (6 danni)

## **Demoni Maggiori**



Pf 40

Ca 16

Attacco Base +6

Attacchi: 2 artigliata (4 danni) per round  
1 morso (8) per round

Speciale: può volare  
Magie: mani brucianti (x2) (11 danni)  
Oscurità raggio 4,5 m(x1) [lo usa per scappare]

## BALTHAZAR



Pf 80

Ca 24

Attacco Base +10

Attacchi: 2 artigliata (8 danni) per round  
1 morso (14) per round

Speciale: può volare  
Magie: mani brucianti (x2) (22 danni)  
Oscurità raggio 4,5 m(x1) [lo usa per scappare]  
Freccia Acida di Melf (x2) (6 danni per 2 round)  
Immagini Illusorie (x1)(crea 4 immagini indistinguibili di BALTHAZAR)  
Tocco del Vampiro (x1) (toglie 12 pf al bersaglio x 1 turno)  
Urlo (x1) (infligge 6 pf e le vittime restano assordate per 3 round)

Nota: BALTHAZAR nel combattimento contro i pg fugge appena ferito da Marius all'ala: è indebolito per via del rito e non vuole rischiare.

## **OSCURO/MALIN**

Pf 15

CA 14 (veste nera)

Attacco Base +2

Attacchi: 1 Bastone (4 danni)

Speciale: Magie: 2 dardi incantato (x2) (3 danni)  
.. le altre magie è troppo stanco per lanciarle!

## **DEMONE/MAGNUS**

Pf 20

CA 16

Attacco Base +8

Attacchi: 2 Artigliata per round (10 danni)

Speciale: il corpo sembra che stia quasi per esplodere ed è quello che farà una volta ridotto a 0 pf (infliggere dei danni ai pg solamente se non sono moribondi!)

Nota: In questa forma Magnus avrebbe molti altri poteri (ben più letali!), ma non li può utilizzare, visto che la magia di BALTHAZAR glielo impedisce!