

Avversari dei personaggi 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 1d6 danni.

Demone Marino



Costituzione (energia) 20 (per tentacolo, il corpo non può essere colpito!)

Schivare (Difesa) 6

Attacco Tentacolo 7

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



Costituzione (energia) 8

Schivare (Difesa) 6

Morso 7

Artigliata 7

Attacchi: 2 artigliata (2 danni) per round

1 morso per round (6 danni)

Demoni Maggiori



Costituzione (energia) 10

Schivare (difesa) 8

Artigliata 8

Morso 7

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

Speciale: può volare
Magie: mani brucianti (x2) – 1 round di concentrazione 11 danni dei bersagli davanti a lui
Oscurità nel raggio 4,5 m(x1) [lo usa per scappare]

BALTHAZAR



Costituzione (energia) 15

Schivare (difesa) 12

Artigliata 14

Morso 10

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

Speciale: può volare

Magie: mani brucianti (x2) (22 danni, 1 round di concentrazione)

Oscurità raggio 4,5 m(x1) [lo usa per scappare]

Freccia Acida di Melf (x2) (6 danni per 2 round su un bersaglio)

Immagini Illusorie (x1)(crea 4 immagini indistinguibili del demone)

Tocco del Vampiro (x1) (toglie 12 pf al bersaglio x 1 turno e li somma ai pf del demone)

Urlo (x1) (infligge 6 pf e le vittime restano assordate per 3 round, e prendono un malus di -2 sui tratti di difesa e di attacco)

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

Costituzione (energia) 15

Schivare (difesa) 10

Uso Bastone 12

Attacchi: 1 Bastone (4 danni)

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

DEMONE/MAGNUS

Costituzione (energia) 20

Schivare(Difesa)

Artigliata 12

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!

Nota: si suggerisce un moltiplicatore 2,5 per stabilire l'energia vitale dei mostri/antagonisti dei pg