Yeenoghu

(Il Principe Demone degli Gnoll, la Bestia del Massacro, il Signore della Rovina, Colui che Riceve Omaggio dal Re dei Ghoul, il Signore Demoniaco dei Ghoul)

Potenza minore dell'Abisso, CM

Sfere d'influenza	gnoll, massacro, ghoul, paralisi
Alias	nessuno
Reame	422° strato/i Boschi Stillanti
Superiore	nessuno
Alleati	Doresain
Nemici	Baphomet, Gorellik, Refnara, Vaprak, gli Jotunbrud
Simbolo	flagello a tre teste
Allineamento dei fedeli	LM, NM, CM

Yeenoghu (yi-NO-gu) rappresenta alla perfezione le ambiziose vette che un potente tanar'ri può raggiungere. Grazie ad antiche alleanze, rituali magici e una lenta opera di sottrazione dei fedeli al vecchio pantheon gnoll, la Bestia del Massacro è riuscita a conquistare il rango di Potenza minore e a sovvertire il culto della grande maggioranza degli gnoll. Si è così guadagnata il titolo di Principe Demone degli Gnoll.

Ha inoltre aggiunto la stirpe dei ghoul e la paralisi alle proprie sfere d'influenza conquistando il Regno Bianco e costringendo alla resa il quasi divino Doresain, Re dei Ghoul. Governa il proprio reame nell'Abisso da un'enorme montagna di ossa spezzate e cerca senza sosta di accrescere la propria influenza, aspirando a diventare un giorno il primo signore demoniaco a raggiungere il rango di Potenza maggiore. I suoi titoli riflettono anche l'impulso che infonde nei seguaci, spingendoli a strappare con violenza e distruzione al mondo tutto ciò che desiderano.

Molto tempo fa Yeenoghu ha voltato le spalle agli interessi consueti della maggior parte dei tanar'ri, preferendo il culto e l'influenza sul Primo Piano Materiale. In quanto signore demoniaco non appartiene ad alcun pantheon e non tollera il politeismo fra i propri seguaci. Per disprezzo e avversione evita di associarsi alla maggior parte delle altre potenze o dei signori tanar'ri, preferendo tramare per sottrarre loro i fedeli.

Il suo unico alleato attuale noto è Doresain, Re dei Ghoul, che giurò fedeltà alla Bestia del Massacro dopo che il Principe Demone ebbe guidato un'invasione del Regno Bianco, il reame abissale del sovrano. Doresain non gradisce affatto questa situazione e probabilmente coglierebbe qualsiasi occasione sicura per liberarsi dal dominio di Yeenoghu. Teme però il potere del Principe Demone degli Gnoll e difficilmente agirà contro di lui, apertamente o in segreto, a meno che le probabilità di successo non siano straordinariamente alte.

In passato il Signore della Rovina ha avuto anche altri alleati. In particolare, un tempo collaborava strettamente con Baphomet, il Signore dei Minotauri; i due sono tuttavia in guerra ormai da millenni. La causa del conflitto è stata dimenticata da entrambe le divinità, ma i sapienti planari ritengono che risalga a un'invasione congiunta di un mondo del Primo Piano Materiale conclusasi con una sconfitta, della quale ciascuno incolpò l'altro. Di conseguenza, anche nelle circostanze migliori i seguaci delle due divinità intrattengono rapporti pessimi.

Fra gli altri nemici del Principe Demone degli Gnoll figurano Gorellik e Refnara, ciò che resta dell'antico pantheon gnoll. Nessuno dei due è ancora morto per la perdita dei fedeli, ma non si può dire lo stesso di altre divinità minori, ormai dimenticate. Entrambe le potenze odiano Yeenoghu con fervore incontenibile, eppure nessuna è disposta a collaborare con altri per abbattere l'usurpatore tanar'ri. Ciascuna conserva ancora piccole basi di potere in varie sfere di cristallo e la Bestia del Massacro continua a cercarle per poterle infine annientare.

Yeenoghu detesta anche gli Jotunbrud, per ragioni simili a quelle che lo oppongono al vecchio pantheon gnoll. Sebbene gnoll e giganti non vadano d'accordo, i primi considerano le divinità dei secondi ammirevoli e degne di culto. Yeenoghu le vede quindi come minacce al proprio potere e incita costantemente i seguaci a purificare i loro mondi dagli gnoll che venerano gli Jotunbrud. Allo stesso modo, Vaprak e Yeenoghu nutrono un'ostilità

reciproca, poiché sia gli gnoll sia gli ogre ammirano il patrono dell'altra razza e il Signore della Rovina concede ai propri sacerdoti un certo potere sui troll.

In quanto divinità intrusa, Yeenoghu non compare nelle antiche mitologie gnoll e le sue origini sono misteriose. Alcuni sapienti ipotizzano che fosse uno gnoll mortale riuscito a elevarsi fra i ranghi dei tanar'ri; altri credono invece che differisca ben poco dalla maggior parte degli altri principi demoni, che si fecero strada a partire dai ranghi più bassi dell'Abisso.

Di recente, tuttavia, ha cominciato a diffondere fra i sacerdoti il racconto secondo cui avrebbe creato la razza degli gnoll dando demoni in pasto agli ienodonti, che avrebbero poi generato i primi gnoll. Con ogni probabilità, lo scopo è consolidare il suo potere sul popolo eletto: una delle ragioni per cui riuscì a sottrarre seguaci a Gorellik e all'antico pantheon gnoll fu infatti l'assenza di quelle divinità dai miti sulla creazione degli gnoll. Oltre a questo mito artefatto, ogni tribù tende a possedere un proprio ciclo mitologico incentrato sul Principe Demone degli Gnoll, usato per rafforzarne gli insegnamenti.

Pur essendo una Potenza minore, Yeenoghu rimane un tanar'ri e non è ancora riuscito a ottenere la capacità di inviare direttamente i propri avatar sul Primo Piano Materiale. Deve quindi concludere spesso accordi con maghi mortali per servirsi della loro magia dei portali, ricorrendo senza esitazioni all'inganno o alla coercizione pur di assicurarsi la loro collaborazione. Poiché non può accedere liberamente al Primo Piano Materiale, cerca di continuo oggetti magici che gli consentano di inviare i propri avatar ovunque desideri. È però riuscito a creare un particolare servitore, lo shoosuva, e un incantesimo capace di evocare queste creature, così da disporre di agenti diretti fra i propri seguaci.

Avatar di Yeenoghu (Guerriero 28, Sacerdote 17, Mago 12)

Yeenoghu appare come un umanoide alto e scheletrico dalla testa simile a quella di una iena. Il torso ha forma canina; le lunghe braccia e gambe terminano in zampe anziché in mani e piedi, ma ciò non gli impedisce di afferrare gli oggetti. La pelle è liscia e grigia. L'unico pelo del corpo forma una criniera rognosa di un giallo putrido, che dalla testa scende fino a metà schiena.

Trae gli incantesimi sacerdotali dalle sfere Basilare, Animale, Charme, Caos, Combattimento, Elementale della Terra, Guardia, Guarigione, Necromanzia, Protezione, Evocazione e Sole (invertita); può inoltre lanciare incantesimi da mago delle scuole di Necromanzia e Incantamento/Charme.

CA 0; **MV** 15; **PF** 156; **THAC0** −7; **#ATT** 5/2
Danni 3d6+12 (flagello a tre teste +3, +7 For, +2 bonus di specializzazione nel flagello)
RM 20%; **TAGLIA** G (alto 3,6 m)
For 19, **Des** 17, **Cos** 15, **Int** 14, **Sag** 17, **Car** 18
Incantesimi P 9/9/8/7/5/3/2; **M** 4/4/4/4/4/1
Tiri Salvezza PVMM 3; VBB 5; PM 4; Soffio 4; Inc 6

Attacchi/difese speciali: Yeenoghu impugna il flagello a tre teste, un flagello +3 lungo 2,1 m, munito di tre catene di adamantite, ciascuna terminante in una sfera metallica chiodata. Ogni volta che il Signore della Rovina colpisce con quest'arma si effettuano tre tiri per colpire, uno per ogni sfera. Il primo colpo infligge 3d6 danni; il secondo provoca *paura* (*fear*, come la bacchetta), a meno che la vittima non superi un tiro salvezza contro incantesimi; il terzo causa *confusione* (*confusion*), salvo il superamento di un distinto tiro salvezza contro incantesimi. Negli ultimi due casi, ai danni si applica soltanto il bonus di Forza della Bestia del Massacro.

Yeenoghu può usare a volontà *oscurità nel raggio di 4,5 m* (*darkness, 15' radius*) e *infravisione* (*infravision*). Tre volte al giorno può lanciare ciascuno degli incantesimi *blocca persone* (*hold person*), *blocca mostri* (*hold monster*) e *paralizzazione* (*paralyzation*); una volta al giorno può lanciare ciascuno di *paura* (*fear*, come la bacchetta), *volare* (*fly*), *invisibilità* (*invisibility*) e *autometamorfosi* (*polymorph self*). Una volta al giorno può evocare 3d8 gnoll (oppure 2d8 flind) e, separatamente, 2d6 ghoul (oppure 1d6 ghast). In quanto tanar'ri, Yeenoghu è immune agli attacchi elettrici, alle armi non magiche, al veleno e al fuoco non magico. Subisce metà danni dal fuoco magico, dal freddo, dalle armi d'argento e dagli attacchi gassosi.

Altre manifestazioni

Yeenoghu impartisce attivamente istruzioni ai propri sacerdoti mediante telepatia diretta. Si manifesta però anche come una malsana luce giallo-verde, detta luce dei ghoul, che avvolge oggetti importanti oppure indica una direzione verso la quale desidera guidare i seguaci, come l'imboccatura di una caverna o l'ingresso di un edificio in rovina. A volte il Signore della Rovina conferisce a un seguace il fetore dei ghast, che dura 3d6 turni e colpisce qualsiasi creatura che non lo veneri.

Invia inoltre i suoi servitori prediletti, gli shoosuva (vedi sotto), per istruire, guidare o punire direttamente i sacerdoti. Un sacerdote può anche invocare l'aiuto diretto della Bestia del Massacro, che potrebbe mandargli uno shoosuva: esiste una probabilità base del 2% per livello dell'incantatore che la supplica venga udita e il sacerdote può aggiungere al tiro metà del proprio punteggio di Saggezza. Lo shoosuva rimane soltanto per 1 round per livello dell'incantatore e pretende carne marcia come pagamento per il servizio reso.

Yeenoghu è servito soprattutto da gnoll, flind, ghoul, ghast, signori dei ghoul, ghoul d'ombra e dagli gnoll-ghoul noti come shoosuva, termine gnoll che significa «i ritornati». Questi non morti sono le manifestazioni ultraterrene di potenti sciamani e sacerdoti gnoll. Lo servono anche pochi tanar'ri, principalmente bar-lgura e cambion.

Manifesta il proprio favore facendo trovare reliquie distrutte di Gorellik, Refnara e degli Jotunbrud, ossa appena spezzate e rosicchiate in luoghi dove non dovrebbero essercene e animali da preda inspiegabilmente paralizzati. Esprime invece il proprio malcontento infliggendo una paralisi improvvisa e dolorosa ai sacerdoti e ai loro seguaci, oppure diffondendo un fetore dei ghast pervasivo e insopportabile. Nessun seguace della Bestia del Massacro ne è immune in alcuna circostanza e tutti effettuano i tiri salvezza con una penalità di −4; chi non lo segue subisce gli effetti del normale fetore dei ghast.

La chiesa

Clero	chierici, sacerdoti specialisti, crociati, sciamani, medici-stregoni
Allineamento del clero	LM, NM, CM
Scacciare non morti	Ch: no; SS: no; Cro: no; Sci: no; MS: no
Comandare non morti	Ch: sì; SS: sì (speciale); Cro: no; Sci: no; MS: no

Tutti i chierici, compresi i guerrieri/chierici multiclasse, i sacerdoti specialisti, i crociati, gli sciamani e i medici-stregoni di Yeenoghu ricevono Religione (gnoll) come capacità non relativa alle armi bonus.

Yeenoghu è la principale divinità venerata dagli gnoll nelle sfere conosciute, poiché molto tempo fa riuscì a soppiantare Gorellik, Refnara e le altre divinità nella grande maggioranza delle tribù. Gli gnoll che seguono altri dèi odiano e disprezzano il Principe Demone degli Gnoll, considerandolo un usurpatore e un falso dio. Le tribù devote a Yeenoghu nutrono sentimenti analoghi verso i seguaci di altre divinità; quando gruppi simili si incontrano, lo scontro immediato è quasi inevitabile.

Al di fuori degli gnoll, Yeenoghu è venerato dagli esponenti più organizzati e intelligenti delle stirpi dei ghoul, soprattutto ghast, signori dei ghoul e ghoul d'ombra. Presso queste creature è conosciuto come Colui che Riceve Omaggio dal Re dei Ghoul e il Signore Demoniaco dei Ghoul. La chiesa di Yeenoghu accetta anche membri di altre razze, in particolare umani e umanoidi. Talvolta ogre e troll abbracciano il culto della Bestia del Massacro, ma solo di rado entrano a far parte del clero regolare.

I templi dedicati al Principe Demone degli Gnoll si trovano quasi sempre sottoterra. Questi templi rupestri vengono modificati di rado in maniera sostanziale, anche se ospitano decorazioni superficiali e trofei. Di solito contengono un altare leggermente concavo sul quale vengono poste le vittime sacrificali. Ai lati dell'altare si trovano generalmente due piccoli bracieri, usati nei riti e nelle cerimonie.

Occasionalmente, soprattutto per opera delle stirpi dei ghoul, vengono riconsacrati a Yeenoghu anche templi in rovina e dissacrati appartenuti ad altri dèi. I templi gnoll hanno l'80% di probabilità di

essere sorvegliati da 2–8 ghoul, il 30% da 1–2 ghast e il 45% da 1–3 troll. Nessun tempio possiede tutti e tre i tipi di guardiani. Qualsiasi tempio che ne ospiti due, non più del 15% di tutti i templi sorvegliati, combina sempre i ghoul con uno degli altri due tipi.

I novizi al servizio della Bestia del Massacro vengono chiamati con disprezzo scarti, mentre i sacerdoti a pieno titolo sono noti come rovinatori. I sacerdoti specialisti sono detti ghoulmaster. La gerarchia della chiesa è in genere piuttosto lasca e il sacerdote più forte mantiene il dominio con la forza; nella maggior parte dei casi questi sommi sacerdoti sono flind. Essi adottano solitamente titoli personalizzati di propria invenzione, pensati per accrescere la loro reputazione terrificante.

Gli gnoll (60%) e i flind (22%) costituiscono la grande maggioranza del sacerdozio di Yeenoghu. Seguono, in numeri assai inferiori, le stirpi dei ghoul, in particolare ghast (8%) e ghoul d'ombra (5%), oltre a piccoli gruppi di ghoul (1%) e signori dei ghoul (1%). Nel clero si trovano anche pochi umani (2%) e altri umanoidi (1%). Le femmine (10%) sono rare nel sacerdozio, poiché il Signore della Rovina nutre scarso rispetto per il loro genere.

Chierici (28%), sciamani (28%) e ghoulmaster (28%) formano quote uguali del sacerdozio; sono molto meno numerosi i medici-stregoni (8%), i guerrieri/chierici (4%) e i crociati (4%).

Dogma

Massacrate e macellate i vostri nemici. Diffondete l'influenza della Bestia del Massacro e convertite gli altri gnoll al suo culto. Opponetevi agli gnoll che seguono altre divinità, in particolare Gorellik e gli dèi dei giganti. Emulate la forza e la ferocia dei non morti ghoul. Prendete dal mondo tutto ciò che volete. Le razze inferiori sono adatte a poco altro che alla schiavitù. Collaborate con altre razze potenti quando è necessario o vantaggioso, ma divoratele se il cibo scarseggia. Non mostrate pietà verso i nemici della tribù. Eliminate i minotauri ogni volta che li incontrate.

Attività quotidiane

Il clero di Yeenoghu deve incoraggiare la propria tribù a compiere razzie e muovere guerra alle razze vicine. Deve soprattutto promuovere la sconfitta e la distruzione delle tribù gnoll che seguono Gorellik, Refnara o varie divinità dei giganti. Nelle tribù con sacerdoti flind, la struttura generale del gruppo è molto più organizzata e le tattiche di battaglia sono assai più sofisticate.

I sacerdoti devono pregare almeno una notte sì e una no per ricevere guida e messaggi dalla propria divinità. Dopo una settimana senza aver contattato Yeenoghu, il sacerdote ha ogni giorno una probabilità cumulativa del 2% di subire una punizione dalla Bestia del Massacro, più spesso la visita di uno shoosuva. La regola non si applica quando esiste una ragione valida per non poter contattare la divinità, come un viaggio nel flogisto.

Cerimonie importanti e giorni sacri

Una volta al mese, nella notte dell'ultimo quarto di luna, i sacerdoti devono offrire un sacrificio di sangue alla Bestia del Massacro. Preferiscono immolare l'animale totem del clan, se si tratta di una creatura, poi nell'ordine gnoll seguaci di altre divinità, umanoidi più deboli e umani, umanoidi più forti e giganti e infine, se non è disponibile nessun altro, membri deboli della tribù.

Dopo il massacro rituale, i sacerdoti offrono al proprio signore il sangue della vittima, che a loro dire lo rafforza e lo nutre, versandolo lentamente nei piccoli bracieri ai lati dell'altare. Terminato il sacrificio di sangue, banchettano con la carne cruda per emulare i ghoul. Gli gnoll credono che questo atto li renda più forti e più degni del potere concesso dal Principe Demone degli Gnoll.

Centri di culto principali

Nelle sfere conosciute esistono moltissimi templi minori dedicati a Yeenoghu. Un luogo di culto abbastanza noto è costituito dalle Sale del Massacro, nella città di Highport, sulla penisola del Pomarj nel mondo di Oerth. Templi gemelli sorgono nelle fortezze della tribù gnoll Occhio Blu e della tribù flind Vittoriosa, nel Pomarj centrale.

Secondo alcune voci provenienti dall'UnderOerth, nei pressi del Mare Senza Sole potrebbe esistere una vasta città di ghoul guidata direttamente dal Re dei Ghoul in persona, oppure da un suo avatar o da un

potente ghoul che agisce direttamente per suo conto. Si dice che vi sorga un tempio forse consacrato a Yeenoghu sotto un nome diverso. Circolano inoltre voci insistenti su un grande tempio situato sotto le Terre Rocciose nel mondo di Toril.

Nello Spazio Selvaggio, la maggior parte degli gnoll e dei flind allestisce templi mobili sui propri vascelli spelljammer prediletti, i Triop. Una temuta nave di questa classe, chiamata *Fleshfeast*, infesta alcune delle rotte commerciali più frequentate del Grinder nel Greyspace. È comandata da Harrekh, un ghoulmaster flind di 9° livello. Si sa che nel suo equipaggio militano almeno tre ghoul e due chierici flind di livello inferiore.

Ordini affiliati

Gli Artigli del Massacro sono gruppi scelti di flind senza tribù, che cercano gnoll e flind devoti a divinità diverse da Yeenoghu per ucciderne i capi e costringere i superstiti a convertirsi al servizio del Signore della Rovina. Sono composti soprattutto da crociati, la grande maggioranza dei crociati al servizio di Yeenoghu, e guerrieri/chierici. Ciascun gruppo agisce indipendentemente dagli altri e se ne trovano sulla maggior parte dei mondi con popolazioni consistenti di flind e gnoll.

Uno di questi gruppi opera a bordo di un vascello Triop lungo l'*Arcane Inner Flow* e nel Triangolo Radiante. Si ritiene che nel Grinder, nel 589 CY, sia stato responsabile del massacro indiscriminato di un'enclave gnoll devota a Karontor.

Paramenti sacerdotali

Quando possono, i sacerdoti gnoll di Yeenoghu indossano tuniche o vesti di un giallo fangoso. Poiché raramente confezionano da soli i propri abiti, la qualità e le condizioni di questi indumenti variano enormemente e spesso erano di un altro colore prima di essere tinti o sbiancati nella tonalità adatta. Li decorano di solito con le ossa di nemici e vittime, prediligendo le falangi svuotate delle dita di mani e piedi. Ossa simili vengono usate spesso anche per ornare la criniera.

Se riescono a dipingere o tingere le ossa alternando il giallo fangoso e il rosso scuro, tanto meglio. Le stirpi dei ghoul preferiscono indossare il nero e il verde del Re dei Ghoul, nel taglio e nello stile prediletti dalla razza cui appartenevano in vita. In rari casi adottano abiti simili a quelli dei sacerdoti gnoll; è probabile allora che non abbiano mai sentito parlare di Doresain, Re dei Ghoul.

I sacerdoti di altre razze vestono in modo analogo agli gnoll, ma i loro abiti sono sempre molto più raffinati e puliti. I simboli sacri usati da tutti i sacerdoti sono un flagello bianco a grandezza naturale, un flagello bianco in miniatura, in entrambi i casi preferibilmente ma non necessariamente a tre teste, oppure la mano essiccata e rinsecchita di un ghoul.

Abbigliamento da avventura

Gnoll e flind usano le migliori armature e attrezzature che riescono a recuperare dopo razzie e battaglie. Poiché figurano fra i membri più influenti della tribù, in genere possono scegliere il bottino subito dopo il capotribù e le sue guardie personali, salvo che siano gli stessi sacerdoti a guidare la tribù.

Sotto questo aspetto assomigliano agli altri gnoll del branco; tuttavia, intrecciano sempre nella criniera piccole ossa provenienti dai sacrifici e portano in vista i propri simboli sacri, così da essere riconoscibili da chiunque conosca la religione gnoll. Le stirpi dei ghoul dispongono più spesso di un equipaggiamento da battaglia formale, completato di frequente da indumenti che mostrano i colori del Re dei Ghoul.

Sacerdoti specialisti: Ghoulmaster

Requisiti	Forza 11, Saggezza 9
Requisito primario	Saggezza
Allineamento	LM, CM
Armi permesse	qualsiasi
Armature permesse	qualsiasi
Sfere maggiori	Basilare, Animale, Charme, Caos, Combattimento, Elementale della Terra, Necromanzia, Protezione, Evocazione
Sfere minori	Guardia, Guarigione, Sole (invertita)
Oggetti magici permessi	come i chierici
Capacità richieste	Flagello, Capacità artistica (intaglio dell'osso)
Capacità bonus	Combattimento selvaggio (PHBR10)

- I ghoulmaster devono essere gnoll, flind, ghast, ghoul d'ombra, signori dei ghoul oppure umani.
- I ghoulmaster non possono essere multiclasse.
- I ghoulmaster comandano ghoul, ghast e altri non morti affini come se fossero di due livelli superiori.
- I ghoulmaster sono immuni al tocco paralizzante di ghoul e ghast e alla magia che ne riproduce gli effetti.
- I ghoulmaster ottengono un bonus di +1 ai tiri salvezza contro gli attacchi e la magia che provocano paralisi. Guadagnano un ulteriore bonus di +1 ogni tre livelli raggiunti oltre il 1°, fino a un bonus massimo di +3 al 10° livello.
- Al 2° livello, i ghoulmaster possono lanciare *tocco del ghoul* (*ghoul touch*), come l'incantesimo da mago di 2° livello, una volta al giorno.
- Al 3° livello, i ghoulmaster possono mantenere il controllo permanente su un ghoul ogni due livelli.
- Al 5° livello, i ghoulmaster con più di 20 Punti Ferita possono lanciare *creare talismano dello shoosuva* (*create shoosuva talisman*), come l'incantesimo da sacerdote di 4° livello, una volta alla settimana.
- Al 6° livello, i ghoulmaster possono lanciare *mani da ghast* (*ghastly hands*), come l'incantesimo da mago di 3° livello, una volta al giorno.
- All'8° livello, i ghoulmaster possono lanciare *creazione di ghoul* (*ghoul creation*), come l'incantesimo da sacerdote di 4° livello, una volta al mese.
- Al 9° livello, i ghoulmaster possono mantenere il controllo permanente su un ghast ogni due livelli. Non possono controllare un ghast e un ghoul usando lo stesso intervallo di due livelli.
- Al 10° livello, i ghoulmaster possono lanciare *creazione di ghast* (*ghast creation*), come l'incantesimo da mago di 5° livello, una volta al mese.
- Al 12° livello, i ghoulmaster possono lanciare *guanto del ghoul* (*ghoul gauntlet*), come l'incantesimo da mago di 6° livello, una volta al giorno.

Incantesimi di Yeenoghu

Oltre agli incantesimi elencati di seguito, i sacerdoti del Signore della Rovina possono lanciare *resistere allo scacciare* (*resist turning*), incantesimo da sacerdote di 2° livello descritto in *Priest's Spell Compendium*, vol. II; *tocco del ghoul* (*ghoul touch*), incantesimo da mago di 2° livello usato come incantesimo da sacerdote di 2° livello e descritto in *Wizard's Spell Compendium*, vol. II; *protezione dalla paralisi* (*protection from paralysis*), incantesimo da mago di 2° livello usato come incantesimo da sacerdote di 2° livello e descritto in *Wizard's Spell Compendium*, vol. III; e *mani da ghast* (*ghastly hands*), incantesimo da mago di 3° livello usato come incantesimo da sacerdote di 3° livello e descritto in *Wizard's Spell Compendium*, vol. II.

2° livello

Charm troll (*Charm Troll*)

(Sac 2; Incantamento/Charme)

Sfera	Charme
R. d'azione	72 m
Componenti	V, S
Durata	speciale
Tempo di lancio	5
Area d'effetto	1 troll
Tiro salvezza	nega

Questo incantesimo agisce su un singolo troll. La creatura può effettuare un tiro salvezza contro incantesimi per evitarne l'effetto, applicando gli eventuali modificatori dovuti alla Saggezza (vedi la Tabella 5 del *Manuale del Giocatore*). Se nello stesso round in cui viene lanciato il *charm* il troll subisce danni dal gruppo dell'incantatore, ottiene al tiro salvezza un ulteriore bonus di +1 per ogni Punto Ferita perduto.

Se fallisce il tiro salvezza, il bersaglio considera l'incantatore un amico fidato e un alleato al quale prestare ascolto e protezione. L'incantesimo non permette di controllare il troll affascinato come un automa, ma questi interpreta nel modo più favorevole ogni parola o azione dell'incantatore.

Un troll affascinato, per esempio, non obbedirebbe a un ordine suicida; potrebbe però credere

all'incantatore se questi gli assicurasse che, per salvargli la vita, l'unica possibilità è trattenere un drago rosso in carica «soltanto per un minuto o due». L'incantesimo non conferisce capacità linguistiche ulteriori rispetto a quelle possedute normalmente dall'incantatore, che deve quindi parlare la lingua della vittima per comunicarle i propri ordini.

La durata dell'incantesimo dipende dall'Intelligenza del troll affascinato ed è legata al tiro salvezza. L'effetto può essere spezzato quando la creatura supera un nuovo tiro salvezza, effettuato a intervalli regolari in base alla sua Intelligenza come indicato nella tabella seguente. L'incantesimo termina anche se l'incantatore ferisce o tenta apertamente di ferire il troll affascinato, oppure se sulla creatura viene lanciato con successo *dissolvi magie* (*dispel magic*).

Se una creatura subisce contemporaneamente due o più effetti di *charm*, l'esito viene deciso dal DM. Un effetto potrebbe prevalere nettamente, il soggetto potrebbe essere lacerato da desideri contrastanti oppure nuovi tiri salvezza potrebbero annullare entrambi gli incantesimi. Il bersaglio conserva piena memoria degli eventi accaduti mentre era affascinato.

Punteggio di Intelligenza	Intervallo fra i tiri
3 o meno	3 mesi
4–6	2 mesi
7–9	1 mese
10–12	3 settimane
13–14	2 settimane
15–16	1 settimana
17	3 giorni
18	2 giorni
19 o più	1 giorno

L'intervallo indicato è il periodo durante il quale deve avvenire il nuovo tiro salvezza. Il DM determina, casualmente o a propria scelta, quando effettuarlo in segreto entro tale periodo.

4° livello

Creare talismano dello shoosuva (*Create Shoosuva Talisman*)

(Sac 4; Necromanzia)

Sfera Creazione, Necromanzia
R. d'azione 0
Componenti V, S, M
Durata permanente
Tempo di lancio 1 ora
Area d'effetto 1 talismano
Tiro salvezza nessuno

Questo incantesimo permette a un sacerdote di creare un talismano speciale con il quale aprire un portale per uno shoosuva, uno dei servitori unici di Yeenoghu. Finché l'incantatore rimane un devoto seguace della Bestia del Massacro, lo shoosuva attacca immediatamente qualsiasi suo nemico oppure lo assiste in qualunque impresa favorisca gli scopi del Principe Demone degli Gnoll.

Il talismano incantato ha la forma di un teschio di iena in miniatura e deve essere intagliato nelle ossa di un sacerdote gnoll o ghoul morto. Da un singolo cadavere si possono ricavare 5–10 talismani. Per intagliarne uno, il sacerdote deve superare una prova di Capacità artistica (intaglio dell'osso) e subito dopo lanciare sulla piccola scultura questo incantesimo, *maledizione* (*curse*) e *putrefare cibo e bevande* (*putrefy food and drink*). Al termine, l'oggetto assume una malsana tonalità giallo-verde, senza però emettere luce, e può essere usato come simbolo sacro.

Quando desidera i servigi di uno shoosuva, il sacerdote getta il talismano a terra e invoca ad alta voce l'aiuto di Yeenoghu: «O grande Yeenoghu, Principe Demone degli Gnoll, Bestia del Massacro e Signore della Rovina, ti prego di soccorrere il tuo indegno servitore!» Nel round seguente, uno shoosuva giunge attraverso un portale. Dopo che l'incantesimo ha avuto effetto, il talismano deve superare un tiro salvezza contro colpo devastante, come se fosse d'osso. In caso di successo può essere riutilizzato dopo una settimana; in caso contrario si riduce in polvere, ma lo shoosuva viene comunque evocato.

Lo gnoll-ghoul rimane al servizio del sacerdote per un'ora più 1 round per livello del sacerdote. Allo

scadere di questo periodo, il corpo dello shoosuva si dissolve e lo spirito torna nell'Abisso per essere plasmato in una nuova creatura. Se viene ucciso, il corpo si sbriciola e lo spirito ritorna nel reame di Yeenoghu. I sacerdoti che evocano uno shoosuva devono ricompensarlo con carogne in putrefazione; il metodo preferito consiste nel lanciare *putrefare cibo e bevande* (*putrefy food and drink*) sul cadavere di una delle vittime dello gnoll-ghoul.

Un sacerdote può possedere un numero qualsiasi di talismani, ma può evocare un solo shoosuva ogni quattro round e deve comunque ripagare ciascuna creatura con un pasto completo di carne marcia. Gli shoosuva non sono in alcun modo sotto il controllo del sacerdote; tutti gli altri gnoll ne sono così terrorizzati da obbedire senza esitazione ai loro ordini. Uno shoosuva attacca l'incantatore soltanto se questi non lo nutre o lo evoca per questioni insignificanti. L'incantesimo può essere lanciato solo da sacerdoti potenti con almeno 21 Punti Ferita.

Shoosuva: CA 3; **MV** 15; **DV** 6; **THAC0** 15; **#ATT** 1; **Danni** 1d10+5; **AS** paralisi progressiva; **DS** speciale; **DE** acqua santa; **RM** 30% (speciale); **TAGLIA** G (alto 1,8 m al garrese); **ML** élite (13–14); **Int** alta (11–12); **AL** CM; **PE** 1.400.
Note: Uno shoosuva appare come un enorme ienodonte emaciato, avvolto da un bagliore giallo fosforescente di intensità simile all'incantesimo *luce* (*light*). Durante la sua permanenza sul Primo Piano Materiale può richiamare qualsiasi gnoll si trovi entro 36 m e sia in grado di udirlo; gli gnoll così «evocati» obbediscono a ogni comando dello shoosuva fino alla morte.
AS: Il morso di uno shoosuva provoca una paralisi lenta nelle vittime che falliscono un tiro salvezza contro paralisi. Ogni round durante il quale subiscono l'effetto, la loro velocità di movimento e i tiri per colpire peggiorano di 1 in modo cumulativo. Quando la velocità di movimento scende a zero, il corpo rimane completamente paralizzato, fatta eccezione per le funzioni vitali fondamentali come la respirazione. La magia capace di rimuovere la paralisi può contrastare l'effetto, mentre *dissolvi magie* (*dispel magic*) non ha efficacia. Per determinare quanto tempo trascorra prima della paralisi totale si usa la velocità di movimento posseduta dal personaggio al momento del morso. Liberarsi dell'equipaggiamento o ricorrere a magie che accelerano il bersaglio non modifica il tempo necessario.
DS: Gli shoosuva sono immuni agli incantesimi e ai poteri psionici che influenzano la mente. Inoltre, possiedono una Resistenza alla Magia del 30% contro gli incantesimi con effetti basati su calore, freddo, elettricità o gas. Possono essere feriti soltanto da armi magiche o d'argento e possono essere scacciati come non morti speciali.
DE: L'acqua santa danneggia gli shoosuva, infliggendo 2d4 danni per fiala.

Creazione di ghoul (*Ghoul Creation*)

(Sac 4; Necromanzia)

Sfera	Necromanzia
R. d'azione	contatto
Componenti	V, S, M
Durata	istantanea
Tempo di lancio	1 turno
Area d'effetto	1 cadavere
Tiro salvezza	nessuno

Creazione di ghoul (*ghoul creation*) può essere lanciato soltanto su un cadavere preparato adeguatamente e crea un singolo ghoul. Il cadavere deve superare un tiro salvezza contro magia della morte oppure viene completamente distrutto dal procedimento.

Il ghoul risultante è normale sotto ogni aspetto per una creatura del suo tipo (vedi *Monstrous Manual*). Al momento della creazione è soggetto all'incantatore, ma ciò può cambiare se non viene trattato bene o se i suoi bisogni non vengono soddisfatti.

Il corpo deve essere immerso in uno speciale liquido la cui preparazione costa 200 mo. Il bagno dura un'ora intera. Prima di lanciare *creazione di ghoul* (*ghoul creation*) occorre lanciare *maledizione* (*curse*); durante il lancio, il cadavere deve trovarsi sotto gli effetti degli incantesimi *canto* (*chant*) e *preghiera* (*prayer*).

Crediti

Monster Mythology Update Project è opera di *AuldDragon*, che ringraziamo per averci concesso il permesso di tradurlo in italiano.
Progetto originale: Monster Mythology Update Project su EN World
Sito dell'autore: AuldDragon's AD&D Blog
Traduzione italiana a cura di dragonslair.it.