

orribile pensiero e sogno, ed egli iniziò a scrivere il suo *Libro delle Fosche Tenebre* [vedi p. 223 della *Guida del Dungeon Master*].

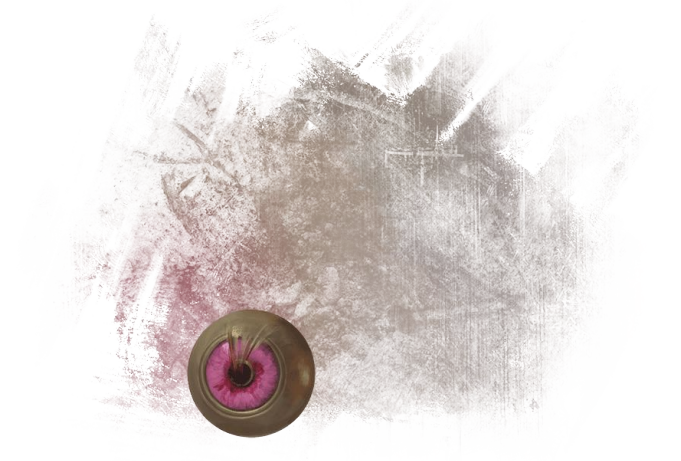
Secondo la leggenda, Vecna ha continuato ad espandere il suo dominio nel mondo di Greyhawk. Regnò per diversi secoli da una torre di ossidiana che sorgeva dal fondo delle acque nere del lago Nyr Dyv per allungarsi ben al di sopra della sua superficie. Durante quest'era, su sollecitazione della voce, Vecna conquistò vasti regni e seppellì diverse grandi città sotto la terra e la roccia. Generazioni dopo, quando la sua forma fisica iniziò finalmente a soccombere alle ingiurie del tempo, l'odio purulento di Vecna non permise di morire. Egli invocò le arti proibite della negromanzia per trasformarsi in un lich, un essere spaventoso in grado di sfuggire alla portata della morte.

Un giorno Vecna si stancò del suo dominio su Oerth e iniziò a diffondere il suo male su altri mondi, ancora guidato dalla voce misteriosa e dal suo odio inestinguibile per tutte le cose vere e pure. Si dice che per un certo periodo abbia abitato un palazzo noto come la Cittadella di Cavitius, situato in un vasto campo di cenere da qualche parte vicino al confine tra i Piani della Terra e del Fuoco.

## VECNA

**S**u innumerevoli mondi, il suo nome evoca storie di terrore e crudeltà. Vecna il Re Morente. Vecna il Sussurrato. Vecna il Signore della Torre Putrefatta. Per più di centomila anni, un odio ardente lo portò dalle origini più umili ad un trono da conquistatore, in seguito a regni che si trovano al di là della vita e della morte e infine allo stato di divinità. Molti hanno subito la sua terribile collera, ma pochi possono raccontare come da umile scriba abbia lasciato una cicatrice profonda per eoni sul multiverso prima di ascendere del tutto al di là del piano materiale. Non sono pervenuti che pochi frammenti della vera storia di Vecna.

Si dice che Vecna sia nato in una casta infima del mondo di Oerth, figlio di una strega dei boschi e di un padre che non ha mai conosciuto. Un ordine di maghi esiliò la madre di Vecna nelle terre desolate con l'accusa di aver praticato l'arte proibita della negromanzia. Lo stesso ordine ridusse il figlio orfano in servitù e lo sfruttò dapprima come lustrascarpe, poi come scriba. Vecna trascorse la maggior parte della sua infanzia ad educarsi segretamente alle arti dei suoi padroni, infiltrandosi nella loro biblioteca di testi magici ogni notte dopo mezzanotte. Fu durante queste intense sessioni di studio che udì per la prima volta una voce rassicurante nella sua testa, un sussurro proveniente da un altro mondo che gli prometteva vendetta se solo avesse ceduto all'odio che stava infestando il suo cuore. Una volta che Vecna ebbe imparato tutto ciò che poteva dai suoi maestri e dai loro libri, li massacrò. Quella stessa notte, la voce lo esortò a registrare ogni suo



Nel tempo, un paladino caduto noto come Kas il Sanguinario salì tra i ranghi dei vili servitori di Vecna per diventare la guardia personale dell'arcilich ed il reggente di molti dei regni e dei culti fondati dallo stesso Vecna nel multiverso. Come simbolo dell'autorità di Kas, Vecna gli forgiò un'arma terrificante, la lama oggi nota come la *Spada di Kas* [vedi p. 227 della *Guida del Dungeon Master*]. Più tardi, Kas si ribellò a Vecna ed usò la spada per recidere una mano dell'arcilich e strappargli un occhio. Nessuno sa perché Kas abbia tradito Vecna. Alcuni credono che la voce misteriosa che ha parlato a Vecna per eoni abbia iniziato a temere l'arcilich e abbia cominciato a sussurrare anche a Kas.

Dopo il loro scontro, Kas e Vecna sono scomparsi per secoli. Il primo in seguito ricomparve come il sovrano del dominio delle terre desolate di Tovag nella Coltre

Oscura. Il secondo ha trascorso diversi secoli vagando da un mondo all'altro, alla ricerca della sua mano e del suo occhio perduti. Più recentemente, Vecna si è trasferito nei Piani Esterni, dove è diventato così potente da essere considerato un dio. Ha molti ferventi adoratori, tutti affamati di qualche briciola del suo immenso potere.

Le seguenti statistiche di gioco rappresentano Vecna nella sua forma di arcilich prima del tradimento di Kas. Poiché si dice che Vecna abbia padroneggiato la magia tanto da poter viaggiare nel tempo, può apparire in questa forma anche su mondi in cui la sua mano e il suo occhio mozzati sono già artefatti noti [vedi *Occhio e Mano di Vecna* p. 225 della *Guida del Dungeon Master*].

#### IL LIBRO DELLE FOSCHE TENEBRE



Sebbene Vecna porti sempre in sé il *Libro delle Fosche Tenebre* - ha proprio modellato la sua forma di lich per racchiudere in sé il libro - in genere non ha bisogno di invocare la sua ripugnante magia in battaglia. Se il DM desidera affrontare un incontro più impegnativo (e più complesso), Vecna può fare appello ad una qualsiasi delle abilità del libro a seconda dei casi.



## VECNA L'ARCILICH

*Non morto medio (Mago), Legale Malvagio*

**Classe Armatura** 18 (armatura naturale)

**Punti Ferita** 272 (32d8 + 128)

**Velocità** 9 m

FOR	DES	COS	INT	SAG	CAR
14	16	18	22	24	16
(+2)	(+3)	(+4)	(+6)	(+7)	(+3)

**Tiri Salvezza** Cos +12, Int +14, Sag +15

**Abilità** Arcano +22, Storia +14, Intuizione +15, Percezione +15

**Resistenza ai Danni** freddo, fulmine, necrotico

**Immunità ai Danni** veleno; contundente, perforante e tagliente da attacchi non magici

**Immunità alle Condizioni** affascinato, indebolimento, spaventato, paralizzato, avvelenato, stordito

**Sensi vista** pura 36 m, Percezione passiva 25

**Linguaggi** Comune, Draconico, Elfico, Infernale

**Sfida** 26 (90.000 PE) **Bonus Competenza** +8

**Resistenza Legendaria** (5/Giorno). Se Vecna fallisce un tiro salvezza, può scegliere invece di superarlo.

**Equipaggiamento Speciale.** Vecna trasporta un pugnale magico chiamato Diniego. Nelle mani di chiunque non sia Vecna, Diniego è un **pugnale +2**.

**Il Morente.** Se Vecna viene ucciso, la sua anima rifiuta di accettare il suo destino e sopravvive come spirito disincarnato che si modella un nuovo corpo dopo 1d100 anni. L'anima di Vecna può modellare un nuovo corpo anche se il suo vecchio corpo è stato ridotto in cenere o obliato. Quando il nuovo corpo è completo, Vecna recupera tutti i suoi punti ferita e diventa nuovamente attivo. Il nuovo corpo di Vecna può apparire in un punto qualsiasi entro 160 km da dove Vecna è stata ucciso.

**Natura Inusuale.** Vecna non ha bisogno di aria, cibo, bevande o sonno.

### AZIONI

**Multiattacco.** Vecna usa Volo dei Dannati (se disponibile), Putrido Fato o lancia Incantesimi. Poi effettua due attacchi con il pugnale Diniego.

**Diniego.** Attacco con Arma da Mischia: +13 al tiro per colpire, portata 1,5 m, un bersaglio. Colpito: 7 (1d4 + 5) danni perforanti più 9 (2d8) danni necrotici. Se il bersaglio è una creatura afflitta da magia entropica, subisce 9 (2d8) danni necrotici all'inizio di ogni suo turno. Immediatamente dopo aver subito questo danno nel suo turno, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 20, terminando l'effetto su se stesso in caso di successo. Finché non supera questo tiro, il bersaglio colpito non potrà recuperare punti ferita.

**Volo dei Dannati** (Ricarica 5–6). Vecna evoca un torrente di entità volanti e spettrali che riempiono un cono di 36 m e attraversano tutte le creature in quell'area prima di dissiparsi. Ogni creatura in quell'area deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22. Se il tiro fallisce, la creatura subisce 36 (8d8) danni necrotici ed è spaventata da Vecna per 1 minuto. Se il tiro riesce, la creatura subisce la metà dei danni e non è spaventata. Una creatura spaventata può ripetere il tiro salvezza alla fine di ogni suo turno, terminando l'effetto su se stessa in caso di successo.

**Putrido Fato.** Vecna avvolge di magia necrotica una creatura che egli può vedere ed entro 36 m da sé. Il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione con CD 22, subendo 96 (8d8 + 60) danni necrotici in caso di fallimento, o la metà dei danni in caso di successo. Un umanoide ucciso da questa magia si rianima come uno **zombi** (vedi il *Manuale dei Mostri*) all'inizio del turno successivo di Vecna e agisce immediatamente dopo Vecna nell'ordine di iniziativa. Lo zombi è sotto il controllo di Vecna.

**Incantesimi.** Vecna lancia uno dei seguenti incantesimi, che non richiedono componenti materiali e usano l'Intelligenza come caratteristica da incantatore (tiro salvezza degli incantesimi CD 22):

A volontà: animare morti (azione), individuazione del magico, dissolvi magie, volare, fulmine, mano magica, prestidigitazione

2/Giorno: porta dimensionale, invisibilità, divinazione (azione)

1/Giorno: dominare mostri, globo di invulnerabilità, spostamento planare (solo su se stesso).

### AZIONI BONUS

**Teletrasporto Spregevole.** Vecna si teletrasporta, insieme a qualsiasi equipaggiamento che indossi o trasporti, fino a 9 m in uno spazio non occupato che può vedere. Può fare in modo che ogni creatura a sua scelta entro 4,5 m dal suo spazio di destinazione subisca 10 (3d6) danni psichici. Se almeno una creatura subisce questo danno, Vecna recupera 80 punti ferita.

### REAZIONI

Vecna può compiere fino a tre reazioni per round, ma solo una per turno.

**Controincantesimo Terrificante.** Vecna pronuncia una parola terribile per interrompere il lancio di un incantesimo di una creatura che può vedere. Se l'incantesimo è di 4° livello o inferiore, fallisce e non ha effetto. Se l'incantesimo è di 5° livello o superiore, Vecna effettua una prova di Intelligenza (CD 10 + il livello dell'incantesimo). In caso di successo, l'incantesimo fallisce e l'incantesimo non ha effetto. Qualunque sia il livello dell'incantesimo, l'incantatore subisce 10 (3d6) danni psichici se l'incantesimo fallisce.

**Rimprovero del caduto.** Se viene colpito da un attacco, Vecna può pronuncia una parola orrenda, che infligge 10 (3d6) danni necrotici all'attaccante, poi Vecna si teletrasporta, insieme a qualsiasi equipaggiamento che stia indossando o trasportando, fino a 9 m in uno spazio non occupato che può vedere.