



PIETRO

IL SACERDOTE

DI DIO

TENEBRAE
TRIDENTUM OScura

Anno Domini 1199.

Sono passati oltre cinquant'anni da quando un criminale di nome Magnus, è stato giustiziato sul ponte di San Lorenzo, sotto il quale scorre l'Adigium (in quella che oggi è chiamata "la tonca"), accusato d'eresia, stregoneria e omicidio.

L'inquisizione ha fatto il suo dovere, ma il giorno dopo dell'esecuzione, Tridentum si è risvegliata in quello che oggi è chiamato **l'incubo di Magnus**: l'intera città infatti è stata portata in un mondo di tenebre (dove il sole non esiste, e non si vedono nemmeno le stelle), abitato da demoni e da barbari. Solamente la guida illuminata del principe **vescovo Massimiliano** ha permesso alla città di salvarsi: il vescovo infatti ha organizzato una milizia, che ha combattuto i demoni, e ha stretto alleanza con le tribù delle lande demoniache (così sono chiamati i territori circostanti a Tridentum dai barbari), in cambio di cibo.

La lotta dei demoni è continuata per tutto questo tempo, e ora sembra che la città sia in svantaggio, siccome il suo vescovo, Massimiliano, è gravemente malato, e la milizia comincia ad indietreggiare di fronte alle armate dei demoni, che ogni giorno sono sempre di più, nonostante l'aiuto offerto da oggetti magici che compaiono dal nulla. Fino a adesso nessuno è riuscito a spiegare che cosa sta succedendo e soprattutto da dove vengono questi oggetti...

Molti coraggiosi hanno osato cercare di oltrepassare le tenebre, ma non sono mai tornati, o sono tornati cambiati nel profondo.

Sta di fatto che tu sei uno dei cinque che sono stati chiamati qui per fare in modo che Tridentum non sia cancellata: Massimiliano ha infatti predetto che, in questa terra dimenticata da Dio, i demoni riusciranno a vincere se qualcuno non riesce a superare le tenebre che circondano la città..

Le porte del palazzo del vescovo, in piazza fiera si aprono e voi vedi Massimiliano, principe vescovo di Tridentum come mai l'avevi visto....

E non è un bello spettacolo: la sua pelle è tutta scavata, come se un demone stesse divorando il suo corpo dall'interno. In compenso cogli il suo sguardo, carico di speranza e amore, e ti senti molto meglio, sicuro che anche questa è una prova dettata da Dio, nell'**incubo di Magnus**.

Aspetto: sei alto 1.75, e hai un fisico ben allenato (nonostante tu abbia 52 anni) come vuole la chiesa. Hai corti capelli castani, e vivaci occhi scuri. Porti sempre l'abito da prete, e non ti separi mai dalla tua Bibbia.

Background: i tuoi genitori, all'epoca dell'inizio dell'incubo, ti avevano già affidato alla Chiesa. Da quando l'incubo è iniziato, non li hai più rivisti: loro sono rimasti, almeno credi, fuori dall'incubo: oramai saranno già in Paradiso.

Hai passato molti anni ad operare il bene, a combattere i demoni con la forza della fede (e delle volte con la forza delle armi), e sei diventato un illuminato di Dio.

La tua fiducia in Dio è infinita, e sai che l'incubo è solamente una prova per le anime di tutti gli abitanti di Tridentum, prima della ricompensa finale, la felicità eterna: per questo preghi con insistenza ogni giorno Dio che l'incubo non finisca, perché pensi che esso rafforzi lo spirito delle persone, e le renda migliori, in vista di una più gran ricompensa.

Hai visto molte persone non resistere e lasciarsi morire, ma hai visto anche animi che hanno saputo superare ogni problema: Massimiliano, il vescovo, è uno di questi.

Egli ha istituito una milizia, che difende i confini della città, e anche un gruppo di preti illuminati di Dio: tu sei uno di loro, forse il migliore, ma non vuoi peccare di superbia, anche se nel corso degli anni, assieme al tuo fidato amico Marius, hai combattuto molti demoni, aiutato dalla forza della fede.

Non sai ancora la missione che oggi ti sarà affidata, ma sai che Massimiliano ha unito a te anche elementi molto diversi, nella speranza che la missione vada a buon fine: saprai guidarli nel nome della fede in questa valle oscura, ma non tollererai che nessuno di loro possa compiere un atto che vada contro la dottrina di Dio.

Carattere : fare “la predica” alle persone , non è solamente per te un dovere, ma anche un piacere: sai di essere nel giusto, e in questo luogo dove tutto è messo alla prova, bisogna seguire alla lettera la parola di Dio: per questo non accetti la prepotenza, l’ingiustizia e i demoni; li combatti con tutte le armi a tua disposizione, sperando un giorno d’essere degno del paradiso.

Alcuni potrebbero pensare che per te non esista altro che il Bene e il Male beh... hanno ragione! I peccatori sono e saranno sempre tali, mentre gli illuminati di Dio, come te, sono destinati alla salvezza eterna.

Rapporti:

Maria: sai che questa donna, un tempo, un criminale, ha deciso di mettersi al servizio di Massimiliano per riavere la sua libertà. Non l’hai mai vista in chiesa, e questo ti preoccupa, perché pensi il suo cuore sia molto lontano da Dio, così come le sue azioni: prima dell’Incubo, una persona del genere sarebbe stata giustiziata, messa nella tonca come Magnus. A tuo giudizio una pecorella, che devi rincodurre alla chiesa, grazie alla tua gran saggezza.

Marius: lui è il migliore cacciatore di demoni di Tridentum, il più forte guerriero della città: più di una volta lo hai visto in azione, ed è per te é un riferimento, ma anche un caro amico. Avete passato anni insieme a combattere i demoni, tu con la tua fede, e Marius con la sua spada: quanti nemici sono caduti sotto la vostra forza! Nell’ultimo periodo non vi siete visti molto, visto che Marius, assieme ai suoi uomini è andato alla caccia del signore dei Demoni, BALTHAZAR, nella speranza di ucciderlo: purtroppo non vi è riuscito. Sei felice che il vescovo abbia chiamato a se anche Marius, perché sai che nessun nemico potrà fermarvi con lui davanti a voi, spada sguainata.

Paolo: anche Paolo è un buon cacciatore di demoni, a quanto si dice, visto che non l’hai mai visto in azione. Sembra, infatti, che abbia combattuto, aiutato da alcune tribù, molto a nord di Tridentum. Rimane che è molto superbo, e che ama cantare le proprie gesta, anche se sai che sono ordinaria amministrazione: pensi che si possa sentire molto solo, visto che proprio la settimana prima i suoi compagni sono stati massacrati, durante una missione, e lui è l’unico sopravvissuto.

Larin: Massimiliano ti avrà ripetuto un milione di volte d’avere fiducia nelle persone, ma tu proprio non riesci a capire come ci si può fidare di una donna (che in pratica si aggira per la città seminuda!), e che pratica la magia dei demoni! Sai che lei deve essere tenuta d’occhio, prima perché è una maga, poi perché è una barbara, infine, perché non è nemmeno cristiana, nonostante sia un ambasciatore dei barbari a Tridentum.

Obiettivo: fare in modo di portare a buon fine la missione che ti sarà affidata, facendo in modo, in qualsiasi caso, che l’incubo **non** abbia fine: le anime degli abitanti di Tridentum hanno ancora bisogno di essere purificate.

DATI PERSONAGGIO			
NOME DEL PERSONAGGIO:	PIETRO SACERDOTE DI DIO		
Razza	UMANA	Sesso	MASCHIO
Altezza	1.75	Peso	70
Capelli	CASTANI	Occhi	SCURI
Età	52	CLASSE	CHIERICO

TRATTI BASE					
TRATTO	TOT.	BASE	BONUS	MALUS	
FORZA – forza fisica del personaggio, lotta corpo a corpo	6	6			
DESTREZZA – agilità, schivare, TRATTO DIFESA	6	6			
COSTITUZIONE – tratto energia vitale, resistenza ai veleni	8	6			
INTELLIGENZA – capacità deduttive e logiche del pg	7	6			
SAGGEZZA – capacità di analizzare i propri errori	10	6			
CARISMA – bellezza e capacità di imporre il proprio volere	7	6			

ARMI					
ARMA	TOT	BASE	BONUS	MALUS	
Nessuna	0	0			

MAGIA		ENERGIA MAGICA			
TRATTO	TOT		TOT		ATTUALE
CONOSCENZA DELLA FEDE	12		12		
SCACCIARE DEMONI (5 volte al giorno può concentrandosi per 2 round fare in modo che i demoni attorno a lui scappino terrorizzati)	7				

EQUIPAGGIAMENTO		ENERGIA VITALE			
			TOT		ATTUALE
Armatura: nessuna Armatura speciale – Fede 10 (armatura 10 contro sorgenti demoniache come potere magico barbarico, dei demoni e attacchi magici dei demoni)			20		

TRATTI ULTERIORI					
Tratto	TOT.	BASE	BONUS	MALUS	
ACROBAZIA		0			
ADDESTRARE ANIMALI		0			
ARTISTA DELLA FUGA		0			
ASCOLTARE	6	6			
CAMUFFARE		0			
CERCARE	6	6			
CONOSCENZA (STORIA LOCALE)	6	6			
CONOSCENZA (RELIGIONE CRISTIANA I)	8	0			
CONOSCENZA (LATINO)	10	0			
CONOSCENZA (GRECO)	8	0			
CONOSCENZA (STORIA ANTICA)	7	0			
DECIFRARE SCRITTURE		0			
DIPLOMAZIA, RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNO		0			
DISATTIVARE CONGEGNI		0			
FALSIFICARE		0			

GUARIRE		0			
INTRATTENERE		0			
LEGGERE LABBRA		0			
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE		0			
NASCONDERSI		0			
NUOTARE		0			
ORIENTAMENTO	6	6			
OSSERVARE, SEGUIRE TRACCE		0			
PERCEPIRE INGANNI		0			
PROFESSIONE		0			
RACCOGLIERE INFORMAZIONI		0			
RAGGIRARE		0			
SALTARE		0			
SAPIENZA MAGICA		0			
SCALARE		0			
SCASSINARE SERRATURE		0			
SCRUTARE		0			
SVUOTARE TASCHE		0			
UTILIZZARE CORDE		0			
UTILIZZARE OGGETTI MAGICI		0			
VALUTARE		0			

ELENCO INCANTESIMI

NOME	COSTO	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE
Orazioni				
Guida	2	Contatto	1 minuto	Da un +1 alla prova di un qualsiasi tratto di un soggetto bersaglio
Resistenza	2	Contatto	5 minuto	Aumenta di 2 l'armatura del soggetto (se non ha nessuna armatura, ne guadagna una magica da 5)
Purificare cibo e bevande	2	3 m	Istantanea	Benedice e purifica il cibo e le bevande nel raggio d'azione, eliminando veleni e rendendo l'acqua potabile
Pregiere				
Benedire un arma	4	Contatto	30 minuti	Aggiunge +2 all'uso del tratto di un'arma e ai danni inflitti da quell'arma
Cura Ferite Leggere	4	Contatto	Istantanea	Cura 2d6 ferite di un soggetto, fino al massimo della sua energia vitale
Presenze				
Cura Ferite Moderate	6	Contatto	Istantanea	Cura 3d6 ferite di un soggetto, fino al massimo della sua energia vitale
Aiuto	6	Contatto	10 minuti	Fornisce al bersaglio toccato 10 punti bonus alla sua energia vitale e +5 ad un tiro di un tratto a sua scelta entro la fine dell'incantesimo