

Wa.R.p.
War & Role playing Games



TENEBRAE
TRIDENTUM OSCURA

Secondo Kirsh del primo ciclo maggiore

Da tempi immemori i demoni hanno avuto il controllo delle lande, trasformandole le loro esigenze. Solamente piccoli esseri inutili, apparsi insieme ai demoni il giorno della creazione, si opponevano al dominio assoluto.

Per questo la guerra sulle lande è sempre esistita: guerra contro i barbari tinti d'azzurro, creature che avevano una notevole forza, e, in rari casi, in grado di controllare la magia demoniaca.

Tutto questo finché gli invasori non sono comparsi, alterando un equilibrio millenario: anche loro simili ai barbari, ma con una forza diversa e pericolosa.

La fede.

Qualcosa che né i barbari delle lande, né i demoni possiedono, qualcosa che deve essere distrutto, così come vogliono gli oscuri signori.

La loro città, Tridentum, è situata in un punto focale della magia demoniaca, e questo ha permesso la comparsa d'oggetti magici di straordinaria potenza. Il signore di queste lande, **BALTHAZAR**, ha decretato la guerra contro gli invasori, e contro il loro capo, il **vescovo Massimiliano**.

Per questo ha creato demoni che possono mescolarsi con gli invasori, per colpirli dall'interno, demoni come te: gli stupidi umani non riescono nemmeno a rendersi conto di chi sei in realtà!

Sta di fatto tu sei uno dei cinque che sono stati chiamati dal vescovo, 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 vedi **Massimiliano**, principe vescovo di Tridentum per quello che è: un uomo malato....

E non è un bello spettacolo: la sua pelle è tutta scavata, come se un demone stesse divorando il suo corpo dall'interno (un regalo del tuo oscuro signore..). In compenso cogli il suo sguardo, carico di speranza e amore, e ti senti rivoltare, sicuro che sarà il primo a morire, una volta che l'**incubo di Magnus** sarà sconfitto.

Aspetto: sei un uomo perfettamente normale, di 25 anni, con corti capelli biondi, e occhi azzurri. Sei alto 1.70, e pesi 67 kg. Questo però è l'aspetto umano che il tuo signore ha scelto. In realtà sei un demone alto 2,5 m, con grandi ali nere, e che tanto d'artigiani al posto delle ridicole mani umane.

Background: BALTHAZAR, il demone sultano di questa regione delle lande demoniache, ti ha creato come suo schiavo, donandoti poteri magici innati, e una grande intelligenza. Lo ha fatto perché vuole che l'invasione degli umani sia fermata, e subito.

Quella città, assieme ai suoi abitanti, rappresentano un pericolo per tutte le lande demoniache: quelle schifose creature, infatti, stanno modificando lo spazio delle lande facendo crescere strane piante, e turbando un sacro equilibrio, e introducendo qualcosa che si chiama religione.

Per questo, visto che la guerra contro gli umani in questo momento è in parità (sembra impossibile che delle creature bianchicce e piccole come loro possono avere dei poteri così grandi.. loro la chiamano fede, e deve essere distrutta!), BALTHAZAR ha deciso di mandare te, trasformandoti in un umano di nome Paolo, dentro la città, e farti partecipare ad una missione che lo stesso loro capo (il vescovo Massimiliano, come lo chiamano loro), ha deciso.

Tu vai raccontando che la tua compagnia di cacciatori è stata massacrata dai demoni, e che tu sei riuscito a salvarti uccidendone uno con la forza delle mani: sembra che questo genere di cose faccia molta presa sugli invasori.

Quale sia la missione, sai di doverla portare a termine, mentre cerchi un modo per distruggere gli esseri umani, anche se, ogni momento che passi assieme a loro, è come se.. è come se.. imparassi qualcosa di nuovo, come se stare con questi esseri inferiori fosse la cosa giusta.. in fondo...

Carattere : nonostante la tua forma umana, hai preservato la tua arroganza in battaglia, la tua ferocia: sei spietato con i nemici, chiunque siano (anche demoni dunque!). Hai deciso però di mascherare il tuo vero io con una facciata insicura, per renderti così più umano: sai che quelle creature sono intelligenti, e che basta poco per tradirsi. Per questo parli molto, ma a sproposito, delle cose più inutili, creando storie sulle tue gesta: questa è la tua difesa, cercare di confondere gli umani con chiacchiere e storie inventate sul momento.

Rapporti:

Maria: questa donna umana, è stata in passato un criminale per gli invasori: sembra che n'abbia ucciso uno, senza rimpianti. Forse è proprio lei il simbolo che gli invasori non sono perfetti come vogliono sembrare: nutri una simpatia (mascherando che come demone vorresti anche lei morta e fatta a pezzi) nei suoi confronti. Forse lei potrebbe essere una valida alleata nella tua missione.

Pietro: è uno dei tuoi più mortali nemici, e per questo devi stare molto attento quando parli con lui: altri invasori come lui hanno ucciso molti demoni, con quella che loro chiamano "fedè". Sai che questo è un potere pericoloso, molto: sei però convinto che nessuno ti possa scoprire, nemmeno quello che in città sembra essere il più potente dei sacerdoti.

Marius: questo è l'avversario mortale del tuo signore, **BALTHAZAR**: questo umano possiede una forza, una tenacia e un potere completamente diverso dagli altri invasori umani. Combatte con ferocia, senza risparmiarsi. Notevolmente pericoloso: per questo vuoi che sia tuo alleato, anche per allontanarlo dalla sua amicizia con l'altro tuo nemico, Pietro.

Larin: questa donna fa parte delle tribù barbare, con le quali siete in guerra da sempre: lei domina anche le forze della magia delle lande, e questo la rende davvero molto pericolosa. Il suo però fidarsi degli invasori però è punto debole, visto che non immagina nemmeno chi sia tu in realtà: usandola nel modo giusto (adulandola per il suo aspetto? Sembra che la gente delle tribù come gli invasori siano molto sensibili a simili cose, soprattutto le donne), potrebbe diventare un'arma nelle tue mani. Un arma contro i cacciatori.

Obiettivo: distruggere quello che gli umani chiamano incubo di Magnus (Magnus è colui che ha portato la città degli invasori nelle lande), e con esso il potere chiamato "fedè", ricacciando gli invasori umani da dove sono venuti. Della missione del vescovo t'importa finché ti potrà aiutare nel tuo obiettivo.

Nota: non puoi rompere da solo l'illusione sul tuo vero aspetto, quindi usa con attenzione i tuoi poteri: la fiducia degli umani potrebbe essere molto utile in futuro...

I tuoi poteri, come quelli di tutti i demoni, hanno degli effetti visibili: stai attento... infatti anche il più semplice dei tuoi poteri rivela un'aura azzurognola attorno al tuo falso corpo..

DATI PERSONAGGIO

NOME DEL PERSONAGGIO:	PAOLO IL CACCIATORE DI DEMONI		
Razza	DEMONE	Sesso	MASCHILE
Altezza	1.70	Peso	67
Capelli	BIONDI	Occhi	AZZURRO GHIACCIO
Età	14 GIORNI	Classe	DEMONE 4°

CARATTERISTICHE

TIRI SALVEZZA

	Valore	Modificatore		
FORZA	20	+5	TEMPRA (cos)	+10
DESTREZZA	12	+1	RIFLESSI (des)	+2
COSTITUZIONE	18	+4	VOLONTA' (sag)	+2
INTELLIGENZA	16	+3		
SAGGEZZA	9	-1	INIZIATIVA (des)	+1
CARISMA	13	+1		

CLASSE ARMATURA

	Armat.ura	Scudo	Des.	Taglia	Natura le	Altro
19 = 10 +	+6	00	+1	00	+1	+1
CA colto alla sprovvista	19		Fallimento inc. arcani	00		
CA attacchi di contatto	19		Penalità armatura	00		
Armatura e Scudo usati	CORAZZA DI BANDE +1				Bonus max. des.	+1

PUNTI FERITA

Punti Ferita	Ferite
51	

ARMI

ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus forza	Bonus altro	Incremento gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza	Bonus altro
ASCIA DI BALTHAZAR +2 (+4*)	+11	=(+3	+ +5	+ +2) 00	19-20 X3	1D12+7	=(1D12	+ +5	+ +2)
ARTIGLIO INVISIBILE (+4*)	+8	=(+3	+ +5	+ 00) 00	00	BLOCCA X2 ROUND	=(00	+ 00	+ 00)
		=(+	+ +)				=(+	+ +)

* = BONUS SOLAMENTE CONTRO GLI UMANI SOMMARE AL COLPIRE E AL FERIRE

TALENTI				PRIVILEGI DI CLASSE				
TEMPRA POSSENTE (+2TS TEMPRA) INIZIATIVA MIGLIORATA (+4 INI) CRITICO MIGLIORATO VOLONTA' DI FERRO (+TS VOLONTA')				SCUROVISIONE BONUS +4 CONTRO GLI UMANI COMPETENZA A RMI E ARMATURE DA GUERRA PESANTI				
ELENCO ABILITA' INNATE								
PREP.	NOME	liv	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE	TIRO SALVEZZA		
3	Individuazione del magico	0	18 m	Concentrazione o 1 minuto per livello	Manuale giocatore pag. 217	13		
1	Individuazione del bene	1	18 m	Concentrazione o 1 minuto per livello	Manuale giocatore pag. 216	14		
1	Vedere invisibilità	2	30m +3 per livello	10 minuti per livello	Manuale giocatore pag. 279	15		
2	Oscurità	2	Contatto	10 minuti per livello	Manuale giocatore pag. 216	15		
ABILITÀ								
ABILITA'				CARETT.	TOT.	GRADO	BONUS	ALTRO
ACROBAZIA 🏹🏹 ↴ [SALTARE]				DES	44			
ARTISTA DELLA FUGA 🏹🏹 ↴ [UTILIZZARE CORDE]				DES				
ASCOLTARE 🏹 ↴ [TALENTO:SENSI ACUTI]				SAG	6	7	-1	
CERCARE				INT				
CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE				SAG				
CONOSCENZA (VELENI)				INT	10	7	3	
CONOSCENZA (LEGGERE/SCRIV. DEMONIAICO)				INT	10	7	3	
CONOSCENZA (LATINO)				INT	10	7	3	
DECIFRARE SCRITTURE E LINGUAGGI				INT				
EQUILIBRIO 🏹🏹 [ACROBAZIA]				DES				
INTIMIDIRE [RAGGIRARE]				CAR	8	7	1	
INTRATTENERE ↴				CAR				
MUOVERSI SILENZIOSAMENTE 🏹🏹				DES				
NASCONDERSI 🏹🏹				DES				
NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO)				FOR				
ORIENTAMENTO (1 VOLTA AL GIORNO)				SAG				
OSSERVARE 🏹 (CERCARE TRACCE)				SAG	15	7	-1	
PERCEPIRE INGANNI (↴ PER DIVERSA PERSONA)				SAG	1	2	-1	
RAGGIRARE 🏹 (↴ IN COMBATTIMENTO)				CAR				
SALTARE 🏹🏹 [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE]				FOR				
SCALARE 🏹🏹 [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE]				FOR				
SCASSINARE SERRATURE				DES				
SCRUTARE				INT				
SVUOTARE TASCHE 🏹 ↴ [RAGGIRARE]				DES				
UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]				DES				
UTILIZZARE OGGETTI MAGICI 🏹 ↴				CAR				
VALUTARE				INT				
🏹🏹 ABILITÀ PROIBITE; ↴ È POSSIBILE UTILIZZARLA PIÙ VOLTE CONSECUTIVAMENTE; SI APPLICA LA PENALITÀ PER ARMATURA E/O INGOMBRO;								