

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 azzurrognola 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	Professione	Guerriero		

TRATTI BASE					
TRATTO	TOT.	BASE	BONUS	MALUS	
FORZA – forza fisica del personaggio, lotta corpo a corpo	8	6			
DESTREZZA – agilità, schivare, TRATTO DIFESA	6	6			
COSTITUZIONE – tratto energia vitale, resistenza ai veleni	12	6			
INTELLIGENZA – capacità deduttive e logiche del pg	6	6			
SAGGEZZA – capacità di analizzare i propri errori	6	6			
CARISMA – bellezza e capacità di imporre il proprio volere	10	6			

ARMI					
ARMA	TOT	BASE	BONUS	MALUS	
Ascia di Balthazar (+2*) / 3d6 danni	10	0			
Artiglio invisibile * / Blocca per 2 round un bersaglio	8	0			

* = SOLO CONTRO UMANI E BARBARI, SOMMARE AL VALORE DEL TRATTO E AL DANNO

MAGIA		ENERGIA MAGICA			
TRATTO	TOT		TOT		ATTUALE
CONOSCENZA DELLA MAGIA DEMONIACA	8		8		

EQUIPAGGIAMENTO		ENERGIA VITALE			
			TOT		ATTUALE
Corazza di Bande – Protezione 8			30		

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 DELLE TERRE SELVAGGE	7	0			
CONOSCENZA (VELENI)	7	0			
CONOSCENZA (LATINO)		0			
CONOSCENZA (LEGGERE SCRIVERE DEMONIACO)	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	7	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 ABILITA' INNATE – INCANTESIMI				
NOME	COSTO	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE
Individuazione del magico	2	18 m	5 minuti	Vede le auree magiche degli oggetti nel raggio d'azione, come una debole luce attorno ad essi
Individuazione del bene	2	18 m	10 minuti	Vede la fede degli esseri viventi nel raggio d'azione, come una luce bianca che li illumina dall'alto
Vedere invisibilità	4	30m	15 minuti	Vede gli esseri protetti da invisibilità nel raggio d'azione.
Oscurità	4	10 m di raggio dal soggetto	30 minuti	Fa calare una tenebra magica impenetrabile nel raggio d'azione

Per utilizzare le Magie, il giocatore deve tirare con 2d6 sul suo tratto CONOSCENZA DELLA MAGIA DEMONIACA e se riesce, spendendo il costo della magia, la magia è funzionante. Ricordo che la magia demoniaca è molto appariscente!