



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 4°

CARATTERISTICHE			TIRI SALVEZZA	
	Valore	Modificato		
		re		
FORZA	12	+1	TEMPRA (cos)	+6
DESTREZZA	14	+2	RIFLESSI (des)	+3
COSTITUZIONE	15	+2	VOLONTA' (sag)	+10
INTELLIGENZA	10	00		
SAGGEZZA	18	+4	INIZIATIVA (des)	2
CARISMA	14	+2		

CLASSE ARMATURA							PUNTI FERITA	
	Armat	Scudo	Des.	Taglia	Natura	Altro	Punti Ferita	Ferite
	ura				le			
12 = 10 +	00	00	+2	00	00	00	36	
CA colto alla sprovvista	10		Fallimento inc. arcani			00		
CA attacchi di contatto	10		Penalità armatura			00		
Armatura e Scudo usati	NESSUNA					Bonus max. des.		
						+2		

ARMI									
ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus talenti	Bonus altro	Incremento gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza
nessuna									Bonus altro

TALENTI	PRIVILEGI DI CLASSE
VOLONTA' DI FERRO	LANCIO SPONTANEO
	INCANTESIMI DIVINI
	INCANTESIMI BUONI
	SCACCIARE DEMONI (5 VOLTE AL GIORNO)

ELENCO INCANTESIMI						
PR EP.	NOME	Liv	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE	TIRO SALVE ZZA
	Orazioni					
	Guida	0	Contatto	1 minuto	Manuale del giocatore pag. 213	14
	Resistenza	0	Contatto	1 minuto per livello	Manuale del giocatore pag. 251	14
	Purificare cibo e bevande	0	3 m	Istantanea	Manuale del giocatore pag. 249	14
	Pregchiere					
	Benedire un arma	1	Contatto	1 minuto per livello	Manuale del giocatore pag. 181	15
	Cura Ferite Leggere	1	Contatto	Istantanea	Manuale del giocatore pag. 195	15
	Presenze					
	Cura Ferite Moderate	2	Contatto	Istantanea	Manuale del giocatore pag. 195	16
	Aiuto	2	Contatto	1 minuto per livello	Manuale del giocatore pag. 175	16

ABILITÀ

ABILITA'	CARE TT.	TOT.	GRAD O	BONU S	ALTR O
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA ♣ ♣ [SALTARE]	DES				
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI ♣ [EMPATIA ANIMALE]	CAR				
<input type="checkbox"/> ALCIMIA ♣	INT				
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ♣ ♣ ♣ [UTILIZZARE CORDE]	DES				
<input type="radio"/> ASCOLTARE ♣ ♣ [TALENTO:SENSI ACUTI]	SAG				
<input type="radio"/> CAMUFFARE ♣ [RAGGIRARE]	CAR				
<input type="radio"/> CAVALCARE ♣ [ADDESTRARE ANIMALI]	DES				
<input type="radio"/> CERCARE	INT				
<input type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA ♣	SAG				
<input type="radio"/> CONCENTRAZIONE ♣	COS				
<input type="radio"/> CONOSCENZA RELIGIONI (CRISTIANESIMO)	SAG	11	7	4	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (STORIA LOCALE)	INT	5	5		
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (STORIA ANTICA)	INT	7	7		
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT				
<input type="radio"/> DIPLOMAZIA [RAGGIRARE,PERCEPIRE INGANNO]	CAR				
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ♣ ♣	INT				
<input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE	CAR				
<input type="radio"/> EQUILIBRIO ♣ ♣ [ACROBAZIA]	DES				
<input type="radio"/> FALSIFICARE (♣ PER ALTRO LETTORE)	INT				
<input type="radio"/> GUARIRE ♣ [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG				
<input type="radio"/> INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR				
<input type="radio"/> LEGGERE/SCRIVERE (LATINO)	INT	7	7		
<input type="radio"/> LEGGERE/SCRIVERE (GRECO)	INT	6	6		
<input type="radio"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ♣ ♣	DES				
<input type="radio"/> NASCONDERSI ♣ ♣	DES				
<input type="radio"/> NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO)	FOR				
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO (1 VOLTA AL GIORNO)	SAG				
<input type="radio"/> OSSERVARE ♣	SAG				
<input type="radio"/> PERCEPIRE INGANNI (♣ PER DIVERSA PERSONA)	SAG				
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE	SAG				
<input type="radio"/> RACCOGLIERE INFORMAZIONI ♣	CAR				
<input type="radio"/> RAGGIRARE ♣ (♣ IN COMBATTIMENTO)	CAR				
<input type="radio"/> SALTARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ♣ [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI]	INT				
<input type="radio"/> SCALARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="radio"/> SCRUTARE	INT				
<input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE ♣ ♣ [RAGGIRARE]	DES				
<input type="radio"/> UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES				
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ♣ ♣	CAR				
<input type="radio"/> VALUTARE	INT				

MASSIMO GRADO ABILITA: DELLA PROPRIA CLASSE = LIVELLO PG + 3 , DI CLASSE INCROCIATA = (LIVELLO PG+3) : 2
 [ABILITÀ / TALENTO] 5 GRADI O PIÙ NELL'ABILITÀ O IL TALENTO DANNO NORMALMENTE IL BONUS DI + 2 (SINERGIA)
 LEGENDA:
 ○ POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE SENZA ADDESTRAMENTO;
 ○/□ ABILITÀ DI CLASSE;
 ○/■ ABILITÀ DI CLASSE INCROCIATA;

●/■ ABILITÀ PROIBITE;
 ♣ È POSSIBILE UTILIZZARLA PIÙ VOLTE CONSECUTIVAMENTE;
 ♣ SI APPLICA LA PENALITÀ PER ARMATURA E/O INGOMBRO;