

Angeli/Demoni: L'Estasi

Un supplemento per lo Storyteller System™

di Christopher Blaukey



CHIMERA E

Angeli/Demoni: L'Estasi

Un supplemento per lo Storyteller System™

Gli Autori

Autore:

Testo originale © 1994 Christopher Blankey

chris@blankey.net

Illustrazione di copertina:

Frans Floris, The Fall of the Rebellious Angels, 1554

Illustrazioni nel testo:

Openclipart.org

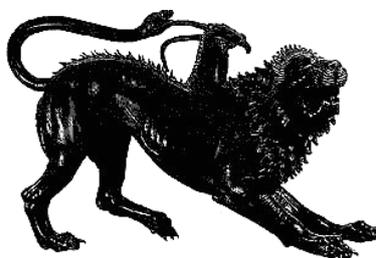
Traduzione, impaginazione e realizzazione file PDF a cura del Chimerae Hobby Group

Indice

Prologo	3
Introduzione	4
Capitolo 1: la buona battaglia.	5
Capitolo 2: creazione del personaggio	7
Capitolo 3: tratti	9
Capitolo 4: sistemi	17
Capitolo 5: il Mondo di Tenebra™	19
Capitolo 6: suggerimenti di gioco	21
Epilogo	22

Copyright © 2016 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHR4 – 1ª Edizione – Aprile 2016

Prologo

Non preoccuparti, figliolo. Non c'è niente che non va.

Il mio nome è Simon e provengo da un regno molto al di là di quelli che sei in grado di comprendere. Non voglio farti del male. Sono stato mandato per aiutarti.

Vedi, figliolo, ci sono molte cose in questo universo che non sei ancora in grado di capire. Parlo di vampiri e licantropi, di maghi e di fate. Ma non devi avere paura di quello di cui non riesci a renderti conto. Perché se lo temerai, non potrai mai coglierne il senso.

Ci sono esseri che camminano tra la tua razza ma non appartengono al tuo mondo. Non sono di carne e sangue, anche se si annidano in essi come sanguisughe. Queste creature sono venute nell'Eden in cerca soltanto della tua distruzione. Vogliono trascinarti nel vuoto senza fine e divorare la tua anima. Queste creature non sono del tuo universo e non potrai mai comprenderle. Di queste creature devi soltanto avere paura.

Sappi che puoi chiamarle Belial. Anche se nessun nome può descrivere la vera essenza della loro malvagità. Sappi che non hanno un corpo proprio e devono agire dall'interno di qualcuno della tua razza. Sappi che io sono venuto qui per combatterle e che nell'essenza sono un loro fratello. Sappi che sono un Cherubino e che sono la tua sola difesa contro questa invasione. Perché solo io posso comprenderli, solo io posso percepire la loro malvagità.

Sappi anche che io ti amo e che Colui che mi ha mandato ti ama ancora di più. Le nostre lame sono affilate e i nostri occhi sono rivolti verso l'orizzonte. Siamo pronti per ingaggiare battaglia e nessun prezzo è troppo caro da pagare per ottenere la vittoria.

Perché non ti lasceremo mai portare via senza prima aver combattuto.

Introduzione

Benvenuto in Angeli/Demoni: L'Estasi, un supplemento per lo Storyteller System™. Ispirato dalla qualità professionale del supplemento di pubblico dominio "Highlander" per lo stesso sistema, ho deciso di modificare un gioco che avevo sviluppato per il mio sistema Reflex e convertirlo allo Storyteller System™. Facendo ciò, spero di aver portato un'utile aggiunta al Mondo di Tenebra™ e alle partite che giocherai, siano esse a Vampiri, Licantropi, Maghi, ecc.

Cos'è esattamente Angeli/Demoni: L'Estasi e come si collega al resto del Mondo di Tenebra? Bé, Angeli/Demoni racconta la battaglia in corso tra i primi nati di Dio, gli angeli, e i servitori di Lucifero, i demoni. O, per usare i nomi che loro stessi si attribuiscono, i Cherubini e i Belial. La mitologia che riguarda questi esseri è probabilmente nota alla maggior parte dei lettori, appartenendo alla cultura giudaico - cristiana, e indipendentemente da quali siano le tue idee sulla loro reale esistenza, devi partire dal presupposto che nel Mondo di Tenebra essi sono assolutamente veri.

Questi sono gli ultimi giorni. La fine del mondo è vicina e presto tutti i virtuosi ascenderanno all'Estasi. Ma il potere di Satana è divenuto forte e i suoi seguaci, i Belial, si muovono sulla superficie dell'Eden corrompendo, traviando, pervertendo. Ma non

avendo una forma fisica, queste bestie devono prendere possesso dei corpi degli uomini per continuare nella loro scellerata missione. Possedendo il corpo, sopprimendo la mente, ammorbando tutti quelli che gli stanno intorno. Passano da un corpo all'altro per continuare la loro opera di distruzione, portando sempre più mortali sull'orlo della dannazione eterna.

Tuttavia, questo male non agisce impunito, perché anche Dio ha i propri agenti al lavoro tra i suoi figli. Questi esseri, i Cherubini, si mescolano all'umanità usando lo stesso metodo dei loro nemici. Da corpo a corpo, da persona a persona. La loro missione è però all'antitesi di quella dei Belial. Non sono stati inviati sulla Terra per salvare l'umanità, ciò va oltre i loro poteri. Sono sulla superficie dell'Eden per una disperata difesa contro i Belial. Stanno guadagnando tempo in vista del Giorno del

Giudizio, affrontando e sconfiggendo i Belial dovunque li incontrino.

È per questa disperata lotta contro il tempo che entrambe le fazioni riuniscono le proprie forze. Riusciranno i Cherubini a respingere i Belial e far giungere il Giorno del Giudizio, oppure i Belial divoreranno le anime di tutti i mortali e non lasceranno nessuno degno di ascendere all'Estasi? Solo i giocatori di Angeli/Demoni: L'Estasi sapranno dare un risposta.



Capitolo 1: la buona battaglia

Come detto in precedenza, sono gli ultimi giorni. Il diavolo tiene il mondo per la gola e le sue dita stringono con vigore. I suoi poteri sono divenuti forti e se le sue azioni non saranno ostacolate il mondo precipiterà nell'abisso entro un anno. Siamo sull'orlo dell'oblio e basta solo una forte spinta per piombarci dentro. Tu sei un Cherubino, un angelo, più vecchio del tempo stesso, creato ancora prima che ci fosse un mondo da difendere. Quelli contro cui combatti sono i tuoi fratelli, i Belial, gli angeli caduti. E il più grande della loro razza: Lucifero.

Non hai forma fisica sulla Terra (o Eden, come la chiamate voi angeli), il tuo solo mezzo per accedere al regno mortale è attraverso il corpo di un mortale. I Belial chiamano questo processo Possessione, i Cherubini lo chiamano Entrata. Anche se questi poteri ottengono lo stesso effetto, lo fanno in maniera molto differente. Tra i Cherubini, l'Entrata è un incontro di menti, un'esperienza profonda con splendide conseguenze. Tra i Belial, la Possessione è una vivisezione mentale. La vittima della Possessione è soggiogata nel suo inferno in miniatura per tutta la durata dell'incontro e solitamente di essa rimane solo un farfugliante ammasso di malvagità.



Nel regno mortale i Cherubini hanno accesso a sette poteri, i Belial a sei. Non devi

confondere questi poteri con quelli reali degli angeli, perché il regno degli uomini è molto distante dal loro e mantenere il legame con il proprio luogo di origine richiede gran parte della loro energia e potenza.

I sette poteri dei Cherubini sono:

1. Potere dell'Entrata: l'abilità di entrare nel corpo di un mortale.
2. Potere dell'Uscita: l'abilità di uscire dal corpo di un mortale (scoprirai che è importante come quello dell'Entrata).
3. Benedizione: l'abilità di rinforzare il corpo e la volontà di un mortale.
4. Imposizione delle Mani: l'abilità di guarire i malati e i feriti.
5. Tromba di Gabriele: l'abilità di comandare i mortali per brevi periodi di tempo attraverso la Forza di Volontà.
6. Occhio del Profeta: l'abilità di scoprire la verità dai mortali.
7. Borsa del Paradiso: l'abilità di preservare l'anima di un mortale per Dio.

I poteri dei Belial sono più semplici:

1. Potere della Possessione: l'abilità di prendere il controllo di un corpo mortale.
2. Potere del Rilascio: l'abilità di uscire dal corpo di un mortale.
3. Blasfemia: l'abilità di indebolire un mortale.
4. Dispensare il Dolore: l'abilità di infliggere danno e sofferenza.
5. Ipnottizzare: l'abilità di prendere il controllo di una mente mortale.
6. Borsa dell'Inferno: l'abilità di comprare l'anima di un mortale per il diavolo.

Anche se i Cherubini sono suddivisi in diversi cori, ognuno con un differente compito in Paradiso, Angeli/Demoni si occupa esclusivamente dei cori di angeli che interagiscono direttamente con il regno mortale. Ogni coro è diviso in sette sfere che denotano la maggiore vicinanza a Dio. Man mano che un Cherubino ascende attraverso queste sfere, aumenta di potere ma contestualmente il suo legame con l'Eden

diminuisce, rendendogli più difficile Entrare o Uscire dai corpi dei mortali. L'Inferno funziona allo stesso modo, ma in negativo rispetto al Paradiso. Ci sono sei livelli all'Inferno e la distanza dall'Eden ha sui Belial gli stessi effetti che ha sui Cherubini. Ecco il Tellurian visto dalla prospettiva dei Cherubini e dei Belial:

Le sette sfere del Paradiso:	7. Saturno 6. Giove 5. Marte 4. Sole 3. Mercurio 2. Venere 1. Luna
Il Tellurian:	Umbra Profonda Umbra Vicina
Realtà Ordinaria:	Eden
Il Tellurian:	Umbra Vicina Umbra Profonda
Le sei sfere dell'Inferno:	1. Purgatorio 2. Stige 3. Erebo 4. Tartaro 5. Ade 6. Sheol

Ciò che sta oltre le sette sfere del Paradiso e al di sotto dei sei livelli dell'Inferno è al di là della percezione degli angeli.

I Cherubini possono agire liberamente nel regno dell'umanità, devono rispettare una sola regola: non lasciare che il fato di un mortale cambi a causa della loro presenza. Questa regola, essendo abbastanza vaga, ha dato adito a molti dibattiti. Solo un'implicazione pare essere chiara: non porre fine alla vita di alcun mortale, per nessuna ragione. Questa regola è seguita alla lettera da tutti i Cherubini e la sua violazione causa una rapida punizione.

I Belial, ovviamente, non hanno tali restrizioni. Sono liberi di fare ciò che vogliono finché continuano a inviare delle anime nell'abisso...



Capitolo 2: creazione del personaggio

Nota: il testo presume che i giocatori interpreteranno dei personaggi Cherubini. Anche se ciò è fortemente consigliato, non c'è nulla nelle regole che impedisce a un giocatore di interpretare un personaggio Belial. Spetta al Narratore decidere se davvero vuole consentire a un simile personaggio di partecipare alle sue partite.

Giocare un personaggio di Angeli/Demoni rappresenterà una nuova sfida persino per i giocatori più esperti. Diversamente dagli altri giochi ambientati nel Mondo di Tenebra, i giocatori non stanno interpretando dei personaggi formati nella società umana. Vampiri, licanthropi, mummie, immortali e maghi, sebbene soprannaturali, sono fondamentalmente umani. I Cherubini sono venuti alla luce prima della nascita del tempo, il loro intelletto e la loro saggezza oltrepassano di gran lunga quelli che gli umani potrebbero mai sognare di raggiungere. Sono, per farla breve, gli esseri perfetti. Fortunatamente questi non sono i personaggi che i giocatori dovranno interpretare. Come accade anche per i poteri dei Cherubini, molto del loro intelletto è impegnato nel mantenere un legame col Paradiso. Quando sono nell'Eden, devono sottostare alle limitazioni fisiche e mentali dell'umanità. Non sono i super-esseri che appaiono in Paradiso e sono soggetti agli errori degli uomini.

Ne consegue che i giocatori di Angeli/Demoni devono creare un personaggio come tutti gli altri. Egli non rappresenta però le effettive abilità del personaggio, ma la parte di esse che possono materializzarsi nella realtà. Un Cherubino che si trova nella propria sfera è una forza che l'umanità non è in grado di comprendere. Anche tenendo a mente tutto quanto è stato appena detto, un personaggio di Angeli/Demoni è ancora mentalmente superiore ai mortali mentre si trova sulla Terra. Ma se viene confrontato con la sua vera forma, resta tuttavia solo un povero sciocco.

Concetto del personaggio

Gli angeli non sono maschi o femmine. Non sono alti o bassi, belli o brutti, grassi o magri. Non devi determinare nessuna caratteristica fisica per un personaggio di Angeli/Demoni, anche se devi fare il doppio del lavoro per definire quelle mentali. I personaggi di Angeli/Demoni hanno una Natura come qualsiasi personaggio mortale. Può essere quella che vuoi, virtuosa o individualista. Potrebbe sembrare un po' insolito che un Cherubino sia egoista, o che un Demone sia onesto, ma devi tenere a mente che gli angeli, proprio come gli umani, hanno il potere del libero arbitrio. È proprio questo che ha causato la caduta di Satana e potrebbe far accadere qualcosa di molto simile anche ai personaggi. Ricorda, nemmeno i Cherubini sono al sicuro dalle grinfie di Lucifero.

I personaggi di Angeli/Demoni molto raramente hanno un Carattere diverso dalla loro Natura. Socialmente sono creature molto semplici, dicono quello che pensano e non negano le proprie emozioni.

I giocatori iniziano con i personaggi nella Sfera della Luna, la più bassa, e devono ascendere grazie alle buone azioni se desiderano diventare più potenti.

Attributi

Un personaggio di Angeli/Demoni può distribuire punti solo tra cinque dei nove attributi: Carisma, Persuasione, Percezione, Intelligenza e Prontezza. Esseri privi di corpo non hanno alcun bisogno di Forza, Destrezza, Costituzione e Aspetto. Questi quattro attributi cambieranno ogni volta che il personaggio entrerà in un nuovo ospite e saranno determinati dal Narratore quando il personaggio passerà da un corpo all'altro.

Nelle cinque caratteristiche che deve definire, il personaggio inizia con una base di partenza di 2 punti per ognuna. Ha quindi 9 pallini da distribuire tra questi attributi e può alzare il valore di ognuno di essi anche sopra 5 punti. Come già detto, gli Angeli sono comunque mentalmente superiori ai mortali.

Abilità

Le abilità, invece, sono determinate esattamente come per Vampiri / Licantropi / Maghi. Perché esseri con questo potere non hanno valori di abilità così alti come quelli degli attributi? Per due ragioni. Innanzitutto, le abilità non vengono utilizzate al di fuori dell'Eden, per cui tutto ciò che gli angeli hanno appreso, lo hanno imparato sulla Terra. Infine, gli angeli non trascorrono molto tempo all'interno di un corpo, per cui non passano troppo tempo a impararne le abilità. Anche se sono molto antichi, non sono davvero in una posizione che gli permette di apprendere molto bene una singola abilità. Per questo hanno le normali abilità.



Vantaggi

In questa caratteristica i personaggi di Angeli/Demoni sono abbastanza noiosi. Nessuna fantastica Disciplina, Dono e Sfera, non hanno Punti Sangue, Gnosi, Arete, Background o Furia (a meno che non entrino nel corpo di un vampiro, licantropo, mago o immortale, naturalmente – vedi il capitolo 5 per

ulteriori dettagli). Dopo tutto, in fatto di Vantaggi sono davvero insignificanti. L'unico tratto che hanno è la Forza di Volontà, che utilizzano in quasi ogni situazione.

Oltre a poter usare la Forza di Volontà come per qualsiasi altro personaggio, in Angeli/Demoni può essere adoperata per aumentare i propri poteri. Tutti i personaggi iniziano con un punteggio di Forza di Volontà di 5 punti e possono ulteriormente aumentarne il valore con i punti liberi.

In questa versione dello Storyteller System™, i Background non vengono utilizzati. Non si tratta però di una regola immutabile, e se puoi immaginare un qualche Background che abbia senso per un personaggio angelico (io sinceramente non ci riesco), sentiti libero di inserirlo nelle tue partite e distribuisce 7 punti da spartire tra i Background. Ma, a meno che l'ispirazione non ti illumini, si tratta di un vantaggio inutile.

Tocchi finali

I personaggi di Angeli/Demoni hanno 15 punti liberi da spendere. Questa procedura è identica a quella di Vampiri / Licantropi / Maghi, eccetto per i costi in punti indicati di seguito:

Costo in punti:

Attributi	5 punti per pallino
Forza di Volontà	3 punti per pallino
Abilità	2 punti per pallino
Background (se utilizzato)	1 punto per pallino

Questo è tutto ciò che fondamentalmente occorre per creare un personaggio di Angeli/Demoni. Potresti voler specificare le motivazioni e i metodi del tuo personaggio, e quanto differiscono da quelli usuali dei Cherubini o dei Belial. Sei libero di esplorare le possibilità che il gioco offre e di definire con precisione quello che un angelo dovrebbe essere per te. Ricorda, anche il Paradiso ha i suoi cani sciolti.

Capitolo 3: tratti

In questo capitolo analizzeremo i due aspetti sotto cui Angeli/Demoni si differenzia dal normale Storyteller System™. Se qualcosa non è specificato in questa sezione, fai riferimento ai manuali di Vampiri: La Masquerade™, Licantropi: L'Apocalisse™ o Maghi: Il Risveglio™ per trovare la risposta.

Forza di Volontà

In Angeli/Demoni, la Forza di Volontà non è utilizzata soltanto per le normali meccaniche descritte nello Storyteller System™, ma è anche la fonte dei poteri degli angeli. Gli angeli non canalizzano e usano la Quintessenza come fanno i Maghi, sono di un regno al di fuori di Tellurian e i loro schemi e modelli non sono formati dalla sua materia e dai suoi elementi. I Cherubini e i Belial manifestano i loro poteri interamente attraverso la Forza di Volontà. Non sono Maghi o Tecnomanti, e non utilizzano nessuna delle loro conoscenze o abilità.

Gli angeli possono adoperare la propria Forza di Volontà per generare i poteri descritti più avanti. Un angelo recupera la sua Forza di Volontà a un ritmo molto più veloce rispetto ai mortali: un punto per ogni ora di riposo o di sonno. Riguarda inoltre tutta la Forza di Volontà ogni volta che ritorna alla sua sfera di origine. In nessun caso la Forza di Volontà può superare il punteggio massimo.

Ogni volta che un angelo scende a Forza di Volontà 0, non ha più potere per mantenere il contatto con il suo ospite. Viene immediatamente espulso e ritorna alla propria sfera di origine finché non recupera completamente. Questa è considerata un'Uscita automatica (vedi sotto) e non c'è possibilità di fallimento critico.

Poteri

Abbiamo già visto una descrizione basilare dei poteri dei Cherubini e dei Belial, ma in questa sezione entreremo nelle meccaniche di gioco di ogni potere. Come possono essere usati in gioco e quali sono i loro effetti.

I Poteri dei Cherubini

1. Potere dell'Entrata.

Con il Potere dell'Uscita, è quello più usato tra tutti quelli dei Cherubini. È il potere che permette al Cherubino di Entrare nel corpo di un mortale e unire la sua mente a quella della persona che vive in esso. Non è un potere che va usato alla leggera da un Cherubino, perché un fallimento potrebbe causare al bersaglio delle ferite o conseguenze ancora peggiori.

Quando un giocatore desidera entrare in un corpo in un luogo specifico, deve innanzitutto trovare un ospite adatto. Le restrizioni per un Cherubino sono riportate qui sotto, a seconda della sfera:

- **Luna:** l'Entrata può avvenire solo in un mortale di onore e virtù (Umanità 8 o più). Difficoltà 4.
- **Venere:** l'Entrata può avvenire solo in un mortale privo di intenti malvagi (Umanità 6 o più). Difficoltà 5.
- **Mercurio:** l'Entrata può avvenire in qualsiasi mortale non intrinsecamente malvagio (Umanità 4 o più). Difficoltà 6.
- **Sole:** l'Entrata può avvenire in qualsiasi mortale. Difficoltà 7.
- **Marte:** può entrare nell'Eden senza un ospite mortale per 1d10 ore, ma in forma simile a un fantasma ed eterea. Difficoltà 8.
- **Giove:** può entrare nell'Eden senza un ospite mortale e a volere, in forma solida. Difficoltà 9.
- **Saturno:** può entrare nell'Eden senza un ospite mortale e a volere, ed è completamente vivo. Difficoltà 10.

Nota: se un personaggio di una sfera superiore entra in un ospite che ricade nella descrizione di una sfera inferiore, NON può usare la Difficoltà più bassa per effettuare il tiro. L'Ingresso diventa più difficile quando si sale nell'ordine delle sfere.

Il Narratore informerà il giocatore di quanti ospiti sono presenti in uno specifico luogo e in quali può entrare. Il giocatore quindi sceglie quello in cui desidera entrare e tira un

numero di dadi uguale alla sua Forza di Volontà attuale usando la difficoltà riportata in precedenza. Dopo aver determinato il numero di successi, fai riferimento alla tabella seguente:

Successo	Risultato
Fallimento Critico	Il tentativo fallisce e il bersaglio subisce un danno dall'esperienza (il Narratore deve determinare i dettagli a seconda della gravità del Fallimento Critico, ecc.). Perdi 5 punti di Forza di Volontà.
Nessun successo	Il tentativo è fallito, il bersaglio ha la sensazione di aver fatto un brutto sogno. Perdi 4 punti di Forza di Volontà.
1 o 2 successi	Il tentativo ha successo, ma solo parzialmente. La personalità del bersaglio è totalmente soppressa e la forma fisica acquisisce alcune qualità angeliche. Perdi 3 punti di Forza di Volontà.
3 o 4 successi	Il tentativo ha successo ma la personalità del bersaglio viene totalmente soppressa. Perdi 2 punti di Forza di Volontà.
5 o 6 successi	Il tentativo ha successo, qualche integrazione della personalità. Sei in grado di riconoscere i membri della famiglia, indossare le pantofole preferite, ecc. Perdi 2 punti di Forza di Volontà.
7 o 8 successi	Il tentativo ha successo, integrazione delle memorie più importanti e delle abilità principali (quelle con 3 o più pallini). Perdi 1 punto di Forza di Volontà.
9 successi	Il tentativo ha successo, integrazione completa di tutte le memorie e abilità. L'ospite è parzialmente consapevole e ricettivo. Perdi 1 punto di Forza di Volontà.
10 successi	Il tentativo ha successo. Il bersaglio è completamente consapevole. Nessun punto di Forza di Volontà perso.

Se il tentativo fallisce, il giocatore non può tentare di rientrare nuovamente nello

stesso individuo per almeno un giorno, sempre che possa farlo ancora (la decisione spetta al Narratore). Se il tentativo ha successo, il contatto viene stabilito. Il Narratore deve determinare quali saranno Forza, Costituzione, Destrezza e Aspetto per questo specifico ospite. Deve inoltre comunicare al giocatore quali abilità e vantaggi sono stati acquisiti (se ce ne sono, in caso di 7 o più successi).

Come fanno due personalità a fondersi? Questa è una domanda difficile a cui rispondere e sono certo che ogni Narratore avrà la sua teoria in proposito. Il vantaggio principale per il giocatore è che avrà delle memorie appartenenti all'ospite e non dovrà cercare freneticamente di capire chi e che cosa è. Devi tenere a mente, comunque, che l'angelo ha ancora il controllo della situazione. Il Narratore non può giocare sporco e dire: "Dunque, l'ospite non vuole che tu faccia questa cosa." o "Proprio nel momento critico, il tuo ospite decide di tirare il grilletto." L'ospite è semplicemente uno spettatore degli eventi.



2. Potere dell'Uscita

Vedrai che il potere dell'Uscita è altrettanto importante di quello dell'Entrata. Rompere il legame realizzatosi tra un

Cherubino e il suo ospite comporta la stessa difficoltà che crearlo. Quando un giocatore decide che desidera lasciare il suo ospite attuale, deve tirare un numero di dadi uguale alla sua Forza di Volontà attuale, la difficoltà è la stessa di quella per l'Entrata (vedi sopra). Dopo aver determinato il numero di successi, fai riferimento alla tabella qui sotto:

Successo	Risultato
Fallimento Critico	Il tentativo di uscita è fallito, il Cherubino viene rimandato alla sua sfera assieme alla gran parte della personalità dell'ospite (il Narratore deve determinare quale tipo di danno permanente viene causato all'ospite).
Nessuno	Il tentativo di uscita è fallito. Il Cherubino e l'ospite sono ancora legati. Puoi tentare ancora dopo tre turni. Perdi 3 punti di Forza di Volontà.
1 o 2 successi	Il tentativo di uscita ha successo ma l'ospite rimane alquanto sconcertato e sofferente. Non ha memoria dell'incidente. Perdi 3 punti di Forza di Volontà.
3 o 4 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite rimane leggermente confuso. Ha dei ricordi frammentari dell'incidente. Perdi 2 punti di Forza di Volontà.
5 o 6 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite ha alcuni ricordi dell'incontro (come, dove, ma non perché). Perdi 2 punti di Forza di Volontà.
7 o 8 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite ha alcune reminiscenze di ciò che è accaduto. Perdi 1 punto di Forza di Volontà.
9 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite sente di aver vissuto un'esperienza religiosa. Perdi 1 punto di Forza di Volontà.
10 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite è così profondamente colpito dall'esperienza da doverla comunicare al mondo intero. Nessun punto di Forza di Volontà perso.

Una volta che il Cherubino si è distaccato, è libero di entrare in un altro ospite o di tornare alla sua sfera, come desidera. Se il Cherubino è ridotto a Forza di Volontà 0, deve ritornare alla sua sfera.

Occorre nuovamente rimarcare che il potere dell'Uscita non deve essere usato alla leggera, perché un fallimento può essere molto pericoloso.

Il potere dell'Uscita ha anche un altro importante utilizzo che deve essere spiegato. Quando due Cherubini/Belial sono in contatto fisico, se uno di essi esce dall'ospite anche l'altro è costretto a farlo. Quando due Cherubini/Belial vengono in contatto c'è un arco elettrico che può essere visto da tutti quelli che gli stanno intorno. È formato dalle volontà dei due angeli che si toccano. L'angelo che è costretto a uscire dall'ospite può cercare di resistere tirando un numero di dadi come se stesse facendo un tiro di entrata. L'angelo che ottiene il maggior numero di successi si impone. Se il bersaglio vince questa contesa, rimane nel suo corpo, se l'altro angelo ha la meglio entrambi escono fuori. Se ambedue lasciano i corpi, l'angelo che ha il controllo della situazione può decidere quello che vuole fare. Se ritorna alla sua sfera, allora anche l'altro angelo è costretto a fare lo stesso. Se cerca di rientrare in un corpo nell'Eden, anche l'altro angelo può farlo.

3. Benedizione

Un Cherubino può utilizzare questo potere per rinforzare la volontà o il corpo di un mortale. Con la spesa di Forza di Volontà, il Cherubino è in grado di fare quanto segue (a seconda della sfera cui appartiene):

- **Luna:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può conferire al mortale 1 punto di Forza di Volontà per un'ora. Se non viene usato durante questo periodo, va perduto.
- **Venere:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può conferire al mortale 1 punto di Forza di Volontà per un giorno. Se non viene usato durante questo periodo, va perduto.
- **Mercurio:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può conferire

permanentemente al mortale 1 punto di Forza di Volontà.

- **Sole:** al costo di 3 punti di Forza di Volontà il Cherubino può aumentare uno degli attributi del mortale di un pallino per un'ora (questo incremento può far salire un attributo sopra 5).
- **Marte:** al costo di 3 punti di Forza di Volontà il Cherubino può aumentare uno degli attributi del mortale di un pallino per un giorno (questo incremento può far salire un attributo sopra 5).
- **Giove:** al costo di 3 punti di Forza di Volontà il Cherubino può aumentare permanentemente uno degli attributi del mortale di un pallino (questo incremento può far salire un attributo sopra 5).
- **Saturno:** al costo di 5 punti di Forza di Volontà il Cherubino può aumentare un attributo del mortale di un qualsiasi punteggio (questo incremento può far salire un attributo sopra 5).

La Benedizione è limitata a un singolo utilizzo per individuo per giorno. Un Cherubino di sfera elevata può usare il potere di una sfera inferiore se lo desidera.

4. Imposizione delle Mani

Questo è il potere di guarire i feriti. Puro e semplice. I giocatori avranno un sacco di utilizzi per questo potere se saranno un po' troppo fanatici nella loro missione. Con la spesa di Forza di Volontà un Cherubino può guarire livelli di salute a qualsiasi mortale. Questo potere funziona anche sull'ospite attuale del Cherubino.

- **Luna:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di salute di un mortale di una categoria.
- **Venere:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di salute di un mortale di due categorie.
- **Mercurio:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di salute di un mortale di tre categorie oppure guarire un livello di danno aggravato.
- **Sole:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di

salute di un mortale di quattro categorie oppure guarire due livelli di danni aggravati.

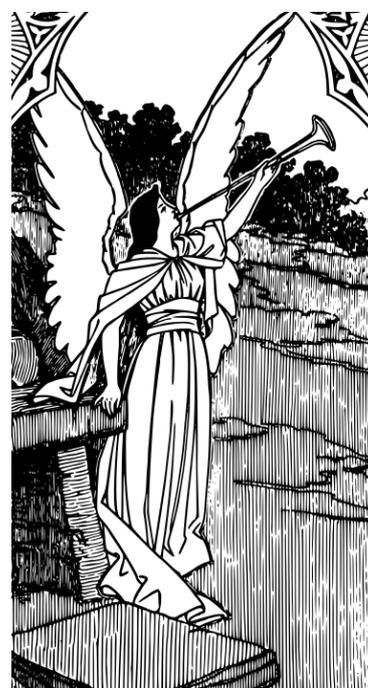
- **Marte:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di salute di un mortale di cinque categorie oppure guarire tre livelli di danni aggravati.
- **Giove:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di salute di un mortale di sei categorie oppure guarire quattro livelli di danni aggravati.
- **Saturno:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può migliorare il livello di salute di un mortale di sette categorie oppure guarire cinque livelli di danni aggravati.

È possibile spendere punti addizionali di Forza di Volontà per guarire livelli di salute multipli. Numerose dicerie affermano che utilizzando questo potere il Cherubino sia in grado di rendere nuovamente mortale un vampiro. Naturalmente si tratta soltanto di voci...

5. Tromba di Gabriele

Con questo potere un Cherubino può costringere un mortale a obbedirgli per un breve periodo di tempo. Ciò è ottenuto attraverso comandi verbali e gli effetti variano all'incrementare della sfera del Cherubino:

- **Luna:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può costringere un mortale a compiere un'azione. L'ordine deve essere dato con una o due parole (Salta! Carica! In piedi! Ecc.).



- **Venere:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può costringere un mortale a compiere alcune semplici azioni (Metti questo laggiù! Siediti e stai zitto! Dammi quella pistola! Ecc.).
- **Mercurio:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può costringere un mortale a compiere una serie di azioni (Vai al negozio e comprami delle uova e del latte! Vai da Bobby e digli di non armare la bomba! Ecc.).
- **Sole:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può costringere il mortale a intraprendere un'azione che richiede interpretazione o immaginazione (Prendi quella... cosa e mettila con quell'altro coso! Scrivi un libro! Guadagna dei soldi speculando sul mercato azionario! Ecc.). Può anche programmare alcune semplici azioni che possono essere fatte eseguire in seguito pronunciando una sola parola.
- **Marte:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può costringere un mortale a intraprendere praticamente qualsiasi azione, non importa quanto complessa (Sposati, compra una casa e metti su famiglia! Ecc.) Può anche programmare una serie di azioni da attivare in seguito.
- **Giove:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può costringere un gruppo di mortali a intraprendere una serie di azioni (Andate tutti laggiù! Ecc.).
- **Saturno:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può programmare un gruppo di mortali per fargli intraprendere una serie di azioni che possono essere attivate in seguito da una singola parola (OK, quando dico "pesce", cominciate tutti a correre all'impazzata).

Se il Narratore pensa che il Cherubino voglia imporre al mortale di fare qualcosa che va contro la sua indole, deve far eseguire sia al Cherubino che al mortale un tiro basato sulla Forza di Volontà. Il Cherubino contro difficoltà 8, il mortale contro difficoltà 6. Chi ottiene il maggior numero di successi prende il controllo della situazione.

6. Occhio del Profeta

Questo potere permette al Cherubino di carpire la verità da un mortale, anche se questi desidera mentire. Il potere è lo stesso per tutte le sfere, ciò che cambia sono i requisiti richiesti per attivarlo. Se il bersaglio pronuncia la frase necessaria (vedi sotto), sarà incapace di mentire al Cherubino su qualsiasi argomento.

- **Luna:** se il Cherubino riesce a far ripetere al bersaglio il Padre Nostro e spende 1 punto di Forza di Volontà, allora il mortale non può mentirgli.
- **Venere:** se il Cherubino riesce a fare ripetere al bersaglio la prima frase del Padre Nostro e spende 1 punto di Forza di Volontà, allora il mortale non può mentirgli.
- **Mercurio:** se il Cherubino riesce a far semplicemente dire al bersaglio le prime due parole del Padre Nostro e spende 1 punto di Forza di Volontà, allora il mortale non può mentirgli.
- **Sole:** se il Cherubino riesce a far pronunciare al bersaglio uno qualsiasi dei nomi di Dio (Cristo, Geova, ecc.) e spende 1 punto di Forza di Volontà, allora il mortale non può mentirgli.
- **Marte:** a comando e con la spesa di 1 punto di Forza di Volontà, il Cherubino può rendere un mortale incapace di mentire.
- **Giove:** non c'è nemmeno bisogno di un comando, con la spesa di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può leggere i pensieri superficiali del suo bersaglio.
- **Saturno:** con la spesa di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può scoprire le vere motivazioni e gli intenti del suo bersaglio.

Il bersaglio di questo potere non deve essere al corrente del motivo per cui sta recitando una certa frase. In effetti, se un Cherubino sente qualcuno che pronuncia la frase richiesta, può spendere il suo punto di Forza di Volontà e adoperare il potere. Questo potere funziona solo per l'utilizzatore. Un bersaglio potrebbe essere incapace di mentire al Cherubino ma può ancora dire menzogne a tutti gli altri che gli fanno domande.

7. Borsa del Paradiso

Questo potere è la sola vera arma del Cherubino nella sua lotta contro i Belial. Non è offensivo né difensivo, ma resta pur sempre un'arma.

I Belial hanno il potere Borsa dell'Inferno, per cui è meglio descrivere la Borsa del Paradiso confrontandola con questo. Con il potere Borsa dell'Inferno il Belial può "comprare" l'anima di un mortale. Ciò significa che, il Giorno del Giudizio, Satana può decidere se accettare o rifiutare quella particolare anima (ed è ampiamente risaputo che Satana non rifiuta nessuno). La Borsa del Paradiso è praticamente lo stesso potere a disposizione del Cherubino. Però la maggior differenza è che un'anima "comprata" con la Borsa del Paradiso non ha l'ingresso garantito al regno dei cieli, ma semplicemente significa che Dio può decidere per primo se accettarla o meno. Ovviamente tutto ciò non ha alcuna importanza ai fini del gioco in sé. L'effetto più significativo che la Borsa del Paradiso ha nel gioco è che una volta che un mortale ha scelto di prendere una moneta dalla borsa di uno dei due schieramenti, l'altra fazione non potrà mai ottenere la sua anima. L'effetto di questo potere è permanente e non può mai essere annullato.

Con la spesa di 1 punto di Forza di Volontà il Cherubino può creare una "moneta" del paradiso. Questa si materializza nella realtà assumendo la forma di una vera moneta. Una volta che viene presa da un mortale, scompare in un lampo di luce. Una moneta del paradiso deve essere presa volontariamente da un mortale, egli non può essere forzato a farlo.

Un avvertimento. Distribuire queste monete come caramelle è una cattiva idea. Anche se non ci sono restrizioni sui soggetti cui può essere data una moneta, l'atto di consegnarla a un mortale implica che il Cherubino sarà una sorta di testimone e garante per il mortale nel Giorno del Giudizio. Se distribuisce un mucchio di monete a dei mortali che non le meritano realmente, ti creerai un sacco di guai per il futuro. Il potere non cambia all'ascendere nel Cherubino attraverso le sfere.

I Poteri dei Belial

1. Potere della Possessione

Ai fini del gioco questo potere è praticamente identico al Potere dell'Entrata dei Cherubini. Per l'ospite, tuttavia, le differenze sono come quelle che passano tra il giorno e la notte. Mentre l'Entrata del Cherubino è una fusione di menti e un perfezionamento spirituale, la Possessione dei Belial è una cruda aggressione e uno stupro. Essi strappano le menti mortali dai corpi e vi pongono le proprie. Se il mortale è fortunato il Belial non è abbastanza potente da riuscire a torturarlo e deve sopprimerlo completamente. Se invece il mortale è sfortunato, la sua mente si fonde con quella del Belial e sarà costretto ad assistere impotente mentre il Belial fa i suoi sporchi affari.

Fai riferimento alla tabella del Potere dell'Entrata dei Cherubini per determinare il risultato a seconda del numero di successi ottenuti. Consulta invece la tabella qui sotto per vedere come il potere progredisce attraverso le sfere.

- **Purgatorio:** l'Entrata può avvenire solo in mortali che sono malvagi e corrotti (Umanità 5 o meno). Difficoltà 4.
- **Stige:** l'Entrata può avvenire in qualsiasi mortale che non sia intrinsecamente buono (Umanità 7 o meno). Difficoltà 5.
- **Erebo:** l'Entrata può avvenire in qualsiasi mortale tranne quelli più pregni di onore e virtù (Umanità 9 o meno). Difficoltà 6.
- **Tartaro:** l'Entrata può avvenire in qualsiasi mortale. Difficoltà 7.
- **Ade:** può entrare nell'Eden senza un ospite mortale per 10 ore, ma in forma simile a un fantasma ed eterea. Difficoltà 8.
- **Sheol:** può entrare nell'Eden senza un ospite mortale e a volere, in forma solida. Difficoltà 9.

Sotto tutti gli altri aspetti questo potere è esattamente come il Potere dell'Entrata dei Cherubini.

2. Potere del Rilascio

Questo potere è identico al Potere dell'Uscita dei Cherubini. Tuttavia la tabella dell'Uscita deve essere modificata leggermente per rispecchiare l'effetto malvagio del Belial.

Successo	Risultato
Fallimento Critico	Il tentativo di uscita è fallito, il Belial viene rimandato alla sua sfera assieme alla gran parte della personalità dell'ospite (il Narratore deve determinare quale tipo di danno permanente viene causato all'ospite).
Nessuno	Il tentativo di uscita è fallito. Il Belial e l'ospite sono ancora legati. Puoi tentare ancora dopo tre turni. Perdi 3 punti di Forza di Volontà.
1 o 2 successi	Il tentativo di uscita ha successo ma l'ospite rimane alquanto sconcertato e sofferente. Non ha memoria dell'incidente. Perdi 3 punti di Forza di Volontà.
3 o 4 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite rimane leggermente confuso. Ha dei ricordi frammentari dell'incidente. Perdi 2 punti di Forza di Volontà.
5 o 6 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite ha alcuni ricordi dell'incontro (come, dove, ma non perché). Perdi 2 punti di Forza di Volontà.
7 o 8 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite ha alcune reminescenze di ciò che è accaduto. Sarà torturato dall'esperienza per il resto della sua vita. Perdi 1 punto di Forza di Volontà.
9 successi	Il tentativo di uscita ha successo, ma l'ospite ricorda completamente l'incontro ed è ridotto a un folle sbavante. Perdi 1 punto di Forza di Volontà.
10 successi	Il tentativo di uscita ha successo, l'ospite è talmente sconvolto dall'accaduto da suicidarsi. Nessun punto di Forza di Volontà perso.

3. Blasfemia

Questo potere è la risposta del Belial alla Benedizione. Laddove un Cherubino può rafforzare i mortali attraverso l'uso della volontà, il Belial può utilizzarla per farli fallire.

Con la spesa di 1 punto di Forza di Volontà un Belial può togliere un certo numero di successi a qualsiasi risultato, come indicato qui sotto:

- **Purgatorio:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà può togliere al bersaglio 1 successo.
- **Stige:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà può togliere al bersaglio 2 successi.
- **Erebo:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà può togliere al bersaglio 3 successi.
- **Tartaro:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà può togliere al bersaglio 4 successi, 1 dei quali può essere usato per causare un Fallimento Critico.
- **Ade:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà può togliere al bersaglio 5 successi, 2 dei quali possono essere usati per causare un Fallimento Critico.
- **Sheol:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà può togliere al bersaglio tutti i successi e causare un Fallimento Critico.

Se il bersaglio di questo potere ottiene solo 2 successi e il Belial che lo sta usando può rimuovere 3 successi, il successo in negativo non causa un Fallimento Critico. Solo se il potere dice che alcuni dei successi possono essere usati per determinare un Fallimento Critico allora il Belial può indurre la vittima a questo risultato.

4. Dispensare il Dolore

Con questo potere il Belial può infliggere dolore a un bersaglio. Con la spesa di 1 punto di Forza di Volontà il Belial può causare danno come indicato nella tabella che segue. Questo attacco è risolto come qualsiasi altro tipo di attacco nello Storyteller System™.

- **Purgatorio:** danno = successi +3 in combattimento ravvicinato.
- **Stige:** danno = successi +3 a corta gittata (3 metri).
- **Erebo:** danno = successi +3 a lunga gittata (10 metri).
- **Tartaro:** danno = successi +5 in combattimento ravvicinato.
- **Ade:** danno = successi +5 a corta gittata (3 metri).
- **Sheol:** danno = successi +5 a lunga gittata (10 metri).

Questi attacchi infliggono ferite aggravate se vengono usati contro Vampiri / Licantropi.

5. Ipnotizzare

Con questo potere il Belial è in grado di rendere i mortali suoi schiavi, prendendo il controllo delle loro menti per un certo periodo di tempo. Una volta che un mortale è stato ipnotizzato può essere abbandonato a sé stesso e continuerà a fare ciò che il Belial gli ha ordinato.

- **Purgatorio:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Belial può prendere il controllo di un mortale per un'ora.
- **Stige:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Belial può prendere il controllo di un mortale per un giorno.
- **Erebo:** al costo di 1 punto di Forza di Volontà il Belial può prendere il controllo di un mortale indefinitamente.
- **Tartaro:** al costo di 3 punti di Forza di Volontà il Belial può prendere il controllo di un gruppo di mortali (fino a 10) per un periodo di circa un'ora.
- **Ade:** al costo di 3 punti di Forza di Volontà il Belial può prendere il controllo di un gruppo di mortali (fino a 10) per un periodo di un giorno.
- **Sheol:** al costo di 3 punti di Forza di Volontà il Belial può prendere il controllo di un gruppo di mortali (fino a 10) indefinitamente.

Il bersaglio di questo potere ha una possibilità di evitare la dominazione. Entrambi i contendenti tirano un numero di dadi pari alla loro Forza di Volontà contro difficoltà 7. Chi ottiene più successi ha il controllo della situazione.

6. Borsa dell'Inferno

Questo è il potere che i Belial utilizzano per "comprare" le anime dei mortali. Fai riferimento al potere dei Cherubini Borsa del Paradiso per i dettagli sul suo funzionamento.

Nel passato i Belial erano soliti sviluppare piani e schemi molto complicati per ingannare i mortali e fargli prendere le loro monete. A questo fine tutto è concesso, la sola regola da rispettare è che la moneta deve essere presa volontariamente dal mortale. La moneta perde la sua efficacia se viene consegnata o imposta con la forza alla vittima.

Molti Belial ricorrono al metodo più utilizzato e classico per distribuire queste monete: il tradizionale schema del "vendere l'anima al diavolo". In cambio della realizzazione di alcuni desideri, il mortale accetta di vendere la sua anima al diavolo. Il Belial quasi sempre rispetta la sua metà dell'accordo (non è bene farsi una cattiva reputazione a tale riguardo), ma si assicura che per prima cosa il mortale prenda la moneta. Ricorda, una volta che la moneta è stata accettata il patto non può essere infranto. Da nessuno, né in cielo né in terra.

Se il mortale ha preso una moneta del paradiso prima del suo incontro con il Belial, allora la moneta che gli viene data dal demone è completamente priva di utilità. Un mortale scaltro potrebbe essere in grado di usare questo stratagemma a suo vantaggio, compiendo però un'azione alquanto scorretta.

Questo potere non cambia con la sfera di appartenenza del Belial.

Capitolo 4: sistemi

Fusione tra mortale e Cherubino / Belial

Se un giocatore ottiene un risultato basso sul suo tiro di Entrata potrebbe soffrire le conseguenze di una fusione tra il mortale e il Cherubino / Belial. Ciò accade quando le qualità angeliche o demoniache del personaggio si manifestano nella forma fisica dell'ospite mortale. Queste fusioni conferiscono al personaggio dei bonus agli attributi fisici ma gli rendono più difficile interagire con la società. Alcuni giocatori adoreranno questo tipo di fusioni, altri le odieranno.

La fusione Cherubino - mortale cambia il colore della pelle in un bianco grigiastro. Il corpo guadagna circa 15 centimetri in altezza ma perde da 22 a 45 chilogrammi di peso. Le ossa sono più fragili e gli arti si allungano. I tratti del viso diventano netti e acuminati, orecchie, naso, zigomi e occhi brillano di una strana luce. Sulla schiena si forma un paio di piccole ali inabili al volo e un altro dito cresce sul lato delle mani. La fusione Cherubino - mortale perde 1 pallino sia di Forza che di Costituzione, ma ne guadagna 2 in Destrezza. L'Aspetto, com'è facile intuire, diventa un attributo inutile.

In verità si tratta di una visione davvero insolita, ma non spaventosa. Molte persone, dopo aver visto la fusione, semplicemente si limiteranno a fissarla con una calma curiosa. Se è camuffata con abiti pesanti, occhiali da sole e un grande cappello, la fusione potrebbe anche passare per un umano. Comunque è meglio che esca soltanto di notte.

La fusione Belial - mortale è di gran lunga più terrificante. La massa corporea raddoppia. L'altezza incrementa di 10-13 centimetri e si aggiungono quasi 70 chilogrammi di muscoli. Dalla fronte spuntano delle corte corna e i denti diventano zanne. Le unghie si mutano in artigli e un paio d'ali semi-utilizzabili spunta dalla schiena. La fusione Belial - mortale guadagna 2 pallini sia in Forza che Costituzione, ma ne perde 1 in

Destrezza. Come per quella Cherubino - mortale, l'Aspetto non viene più considerato. Gli artigli possono essere usati come quelli di un vampiro e le ali gli permettono di planare (ma non di volare). Può anche attaccare con il morso come un licantropo, ma senza infliggere danni aggravati.

Come prevedibile, la fusione Belial - mortale è alquanto terrificante a vedersi. Non ha possibilità di interagire con la società e in effetti ha persino problemi ad articolare parole. Questa fusione è principalmente una macchina assassina.

Prima che i tuoi giocatori lo chiedano: no, non possono entrare intenzionalmente in una fusione. Questa non è un'opzione che possono utilizzare quando lo ritengono opportuno.



Esperienza

I personaggi di Angeli/Demoni guadagnano esperienza come ogni altro personaggio. Aumentare le caratteristiche è però più costoso.

Caratteristica	Costo
Nuova Abilità	5
Forza di Volontà	punteggio attuale x 5
Abilità	punteggio attuale x 4
Attributi	punteggio attuale x 6

Perché i costi sono più alti? Gli angeli sono in giro da sempre, è difficile insegnare a un vecchio cane un nuovo giochetto.

Ascendere attraverso le sfere

Tutti i giocatori vorranno prima o poi far progredire i propri personaggi alla sfera successiva, ma come è possibile farlo? Dunque, i giocatori odieranno questo metodo, ma tutto è completamente lasciato alla decisione del Narratore. I personaggi Cherubini possono ascendere attraverso le sfere per la qualità dei loro servizi e la loro efficacia contro i Belial. I personaggi dovrebbero progredire alla sfera successiva solo se compiono qualcosa di veramente rimarchevole.

I personaggi Belial progrediranno (o meglio discenderanno) attraverso le sfere

raccogliendo le anime dei mortali. Se acquisiscono un mucchio di anime per Lucifero e causano un sacco di morte e devastazione, saranno promossi per la loro efficienza.

Retrocedere di una sfera è molto più facile che ascendere alla successiva. I personaggi Cherubini possono scendere di una sfera molto velocemente, semplicemente facendo una cosa: uccidere. Se un mortale perde la vita a causa dell'intervento diretto di un Cherubino, allora quel Cherubino viene pressoché istantaneamente degradato. E se il cherubino è già nella sfera più bassa, c'è un solo posto dove può andare...

I personaggi Belial sono retrocessi tra le sfere se fanno del bene oppure mostrano compassione o pietà. Si tratta di una debolezza che prima o poi sfocerà inevitabilmente nel fallimento. Questo è l'unico modo in cui una creatura può lasciare l'Inferno: stando in Purgatorio e mostrando compassione e pietà. Per la loro debolezza, saranno fatti ascendere al primo livello del Paradiso.

Narratori, non fate ascendere o retrocedere i vostri personaggi tra le sfere troppo spesso. Ciò darebbe ai giocatori la sensazione che il processo sia alquanto casuale e questa è una cosa da evitare. I giocatori devono sempre capire che hanno meritato il loro avanzamento alla sfera successiva o che il loro fallimento ne ha causato la caduta.

Capitolo 5: il Mondo di Tenebra™

La battaglia eterna

Come funziona esattamente la battaglia tra Cherubini e Belial? Quali armi hanno a disposizione per combattere? La maggior parte della battaglia per i Cherubini è tentare di individuare il nemico. A meno che il Belial non sia una fusione, non c'è modo di distinguerlo a prima vista dagli altri mortali. Se il Cherubino entra in contatto con il Belial invece si manifesta l'arco elettrico creato dalle due volontà, ma senza tocco fisico anche questo fenomeno è praticamente impossibile. Il Cherubino solitamente deve attendere perché il conto delle vittime salga prima di potersi mettere sulle tracce del Belial, ma questo è un metodo di individuazione piuttosto raccapricciante. Un Cherubino deve essere in parte investigatore, in parte guerriero, e sempre assolutamente cauto. È una guerra affatto pericolosa quella che gli angeli stanno combattendo e i mortali sono le sole vittime.

Alleati e antagonisti

Come si colloca Angeli/Demoni nel Mondo di Tenebra™? Come interagiscono i suoi personaggi con le creature soprannaturali che vi abitano?

Fino a questo punto abbiamo spiegato solamente le relazioni tra gli angeli e i mortali sulla Terra, la loro principale area di intervento. Ma il Mondo di Tenebra™ è pieno di creature più insolite e nella loro eterna lotta gli angeli alla fine dovranno entrare in contatto con esse.

L'Umbra

L'Umbra, sia vicina che profonda, non è l'ambiente naturale degli angeli. Essi provengono da un luogo che esiste al di fuori di questo regno pur così vasto, accessibile unicamente attraverso gli estremi confini dell'Umbra. Gli angeli viaggiano attraverso l'Umbra soltanto quando stanno andando o tornando dalla realtà di tutti i giorni. Non sono limitati dal *Gauntlet* o dall'*Horizon* e raramente restano nell'Umbra a lungo. Comunque gli angeli possono entrare nell'Umbra proprio come nell'Eden, se ne hanno la necessità. Anche in questo caso, gli angeli probabilmente

avranno bisogno di un ospite in quel particolare regno. È più semplice per un angelo entrare nell'Umbra perché si trova più vicina alla sfera da cui egli proviene. La difficoltà è ridotta di 1 per l'Umbra vicina e di 2 per quella profonda. Ovviamente le implicazioni di un angelo che entra nella forma di un Celestino sono un po' difficili da immaginare. In questi casi, le decisioni finali sono lasciate ai singoli Narratori.

Vampiri: La Masquerade™

Può un angelo entrare nel corpo di un vampiro? Sì, a patto che il vampiro abbia Umanità sufficiente (come riportato nelle tabelle viste in precedenza). L'angelo ottiene tutti i poteri del vampiro? Sì e no. Se l'angelo riesce a integrarsi abbastanza bene col vampiro allora beneficerà dei suoi Vantaggi e delle Discipline. Ma se la personalità del vampiro viene completamente soppressa l'angelo può solamente utilizzare i Punti Sangue e le altre abilità di base. Inoltre l'angelo deve ancora nutrirsi e se le personalità sono completamente integrate egli può essere vincolato normalmente da un legame di sangue.

È contro le regole degli angeli uccidere un vampiro? Dopo tutto si suppone che non debba uccidere i mortali. La risposta è semplice, no. Dai un'occhiata alla Genesi per scoprirne i motivi.

Nessuno dei poteri mentali dei vampiri funziona su un angelo quando questi si trova in un qualsiasi corpo. Si considera che abbia una generazione superiore persino a quella di Caino.

Licantropi: L'Apocalisse™

Un angelo può entrare nel corpo di un licantropo e le stesse regole viste per i vampiri si applicano per integrare i Doni, ecc. L'angelo può usare i poteri di mutare forma del licantropo, anche se tentare potrebbe risultare forse pericoloso se non riesce a integrare anche le abilità necessarie per farlo correttamente. Sono sicuro che tutti voi riuscite a immaginare quanto sia potente una fusione Belial - licantropo.

Maghi: Il Risveglio™

Gli angeli possono entrare nel corpo di un mago proprio come fanno con qualsiasi altro mortale. Se riescono a integrare le Sfere dei maghi, possono utilizzarle. Ricorda che gli angeli non ottengono i propri poteri dalla Quintessenza. Qualsiasi potere dei maghi che possono acquisire deve provenire esclusivamente dal mago stesso.

La struttura di un angelo è totalmente immutabile. Qualsiasi potere dei maghi che ha effetto sulla mente o sullo spirito non ha alcuna influenza su un angelo. Ovviamente un bel fulmine è in grado di friggere il corpo in cui l'angelo si trova, ma non ha nessuna efficacia sull'angelo vero e proprio.

Mummy: The Resurrection™

Nessuna regola speciale che non sia già stata riportata in precedenza. Le mummie sono buoni ospiti in quanto è impossibile ucciderle accidentalmente.

Hunter: The Reckoning™

Ovviamente i cacciatori sono soltanto dei normali umani. L'unica regola speciale da applicare si ha quando un Cherubino entra in

un personaggio con *Faith*. Quando il Cherubino esce dal mortale, se gli lascia alcune memorie dell'incontro, questi può aumentare il suo punteggio di *Faith* al costo di valore attuale x 3 e oltre il punteggio di 5.

Highlander

Gli immortali sono trattati esattamente allo stesso modo dei normali umani. Anche se l'angelo non riesce a integrare il tratto *Quickening* dell'immortale, ottiene comunque i normali benefici se decapita un altro immortale. L'angelo, indipendentemente dal risultato ottenuto col tiro, ha ancora tutti i poteri dell'ospite, ma potrebbe non avere le abilità necessarie per usarli.

Arcanum

L'arcanum non è realmente a conoscenza dell'esistenza degli angeli. Ha un po' di informazioni su di essi, ma niente di definitivo. (Ricorda, per ogni angelo reale che lascia una traccia tangibile del proprio passaggio, ci sono centinaia di persone che millantano di essere un angelo vero e proprio.) L'arcanum sarebbe molto interessato a ottenere prove inconfutabili sull'esistenza degli angeli.

Capitolo 6: suggerimenti di gioco



Il primo ostacolo che probabilmente incontrerai all'inizio di una campagna di Angeli/Demoni è come farla cominciare. E dopo, il gioco come dovrebbe proseguire? Anche se non ci sono regole precise e immutabili a questo proposito, cercherò di fornire qualche suggerimento per aiutarti nelle tue prime partite.

Quasi ogni partita inizierà con i giocatori che vengono inviati fin giù nell'Eden per investigare su un qualche tipo di problema. Questi disturbi dovrebbero sempre indicare la possibile presenza dei Belial, anche se essi non sono i veri responsabili dei fatti (non rendere ogni avventura uno scontro coi Belial, anche l'umanità ha i suoi demoni). Il Narratore deve indicare ai giocatori il numero e la posizione di tutti gli ospiti adatti in cui potrebbero entrare. Non appena i giocatori avranno scelto il loro punto di ingresso, inizia la partita vera e propria. I giocatori potrebbero volersi accordare su un punto di incontro prestabilito prima di entrare negli ospiti. Ricorda che non

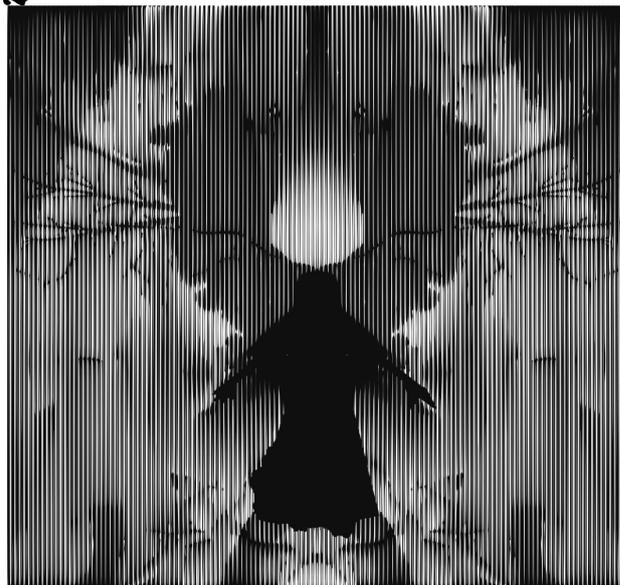
saranno in grado di riconoscersi l'uno con l'altro quando saranno all'interno dei loro ospiti umani. Dopo che i giocatori si saranno riuniti (forse ciò potrebbe richiedere un'avventura a parte), cominceranno a indagare sul problema che li ha fatti venire sulla Terra. Questa parte probabilmente si risolverà in un classico lavoro di investigazione, ma nessuno può sapere cosa ha in programma il Narratore... Una volta che i giocatori avranno individuato la fonte dei guai e scoperto che il nemico è un Belial, dovranno costringerlo a uscire dal suo ospite umano. Facile, non è vero? Sbagliato.

Le possibilità in una partita di Angeli/Demoni sono infinite, ma se anche tu sei come me probabilmente finirai per giocare sempre allo stesso modo. Devi cercare di evitare la trita mentalità dell'entra - trova - affronta - espelli. Perché se ti conformi a essa, anche tutti gli altri che giocano con te lo faranno. Prova a essere creativo. Supera i limiti. Se non va bene, che importa, è solo un gioco. Ma se avrai successo, tutti ti ringrazieranno.

Epilogo

Se sei arrivato a leggere fin qui, sono in debito con te. Se stai leggendo questa sezione significa che hai letto gran parte, o proprio tutto, questo manuale e per questo ti ringrazio. Spero che giocando ti divertirai proprio come ho fatto io nello scrivere queste regole. Non so se ti sono piaciute, ma se le hai apprezzate fammelo sapere, mi incoraggerai a provarci ancora. Se invece non ti sono piaciute, avvertimi ugualmente. Dimmi cosa c'è secondo te di sbagliato e forse, col tuo aiuto, potrò migliorarle. In ogni caso, mi piacerebbe sapere ciò che ne pensi.

Ti ringrazio ancora per aver letto questo manuale e mi auguro che possa essere per te l'inizio di una splendida campagna.



NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness, Aberrant, Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity e Kindred of the East sono marchi registrati della *White Wolf Publishing, Inc.* ed il loro utilizzo NON intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale NON è materiale ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Angeli/Demoni: L'Estasi

Un supplemento per lo **Storyteller System™**

di **Christopher Blanke**

Angeli/Demoni: L'Estasi racconta la battaglia in corso tra i primi nati di **Dio**, gli angeli, e i servitori di **Lucifero**, i demoni. O, per usare i nomi che loro stessi si attribuiscono, i **Cherubini** e i **Belial**.

Questi sono gli ultimi giorni. La fine del mondo è vicina e presto tutti i virtuosi ascenderanno all'**Estasi**. I **Belial** si muovono sulla superficie dell'**Eden** corrompendo, traviando, pervertendo. Tuttavia, questo male non agisce impunito, perché anche i **Cherubini** sono scesi sulla **Terra** per tentare una disperata difesa, affrontando e sconfiggendo i **Belial** dovunque li incontrino.

Riusciranno i **Cherubini** a respingere i **Belial** e far giungere il **Giorno del Giudizio**, oppure i **Belial** divoreranno le anime di tutti i mortali e non lasceranno nessuno degno di ascendere all'**Estasi**?



C H I M E R A E