

Danzando tra le Sfere

Un supplemento per **Angeli/Demoni: L'Estasi**
di **Christopher Blanke**



CHIMERA E

Danzando tra le Sfere

Un supplemento per *Angeli/Demoni: L'Estasi*

Gli Autori

Autore:

Testo originale © 1994 Christopher Blankey

chris@blankey.net

Illustrazione di copertina:

Pieter Bruegel il Vecchio, Caduta degli angeli ribelli, 1562

Illustrazioni nel testo:

Openclipart.org

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

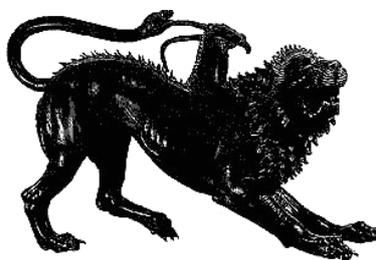
Indice

Introduzione	3
Capitolo 1: danzando tra le sfere	5
Capitolo 2: fisica angelica	10
Capitolo 3: questa è la storia	12

Per giocare con questa espansione è necessario il regolamento *CHR4 Angeli/Demoni: L'Estasi*, che puoi scaricare gratuitamente e in italiano dal sito del Chimerae Hobby Group.

Copyright © 2017 CHIMERAЕ HOBBY GROUP

Tutti i diritti riservati



CHIMERAЕ

www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHR5 – 1ª Edizione – Giugno 2017

Introduzione

Benvenuto a Danzando tra le Sfere, un supplemento per Angeli/Demoni: L'Estasi, un gioco per lo Storyteller System™. Se hai già letto il regolamento principale (scaricabile gratuitamente in italiano dal nostro sito www.chimerae.it) noterai che questo supplemento non contiene nessuna modifica o aggiunta alle regole. Si tratta semplicemente di materiale addizionale sulla natura e il luogo di origine di Cherubini e Belial, e introduce dettagli che sono stati volutamente lasciati fuori dal manuale delle regole. Spero che questo supplemento sarà in grado di chiarire tutti gli interrogativi che, come giocatore o Narratore, potresti avere a proposito degli angeli.

Ricorda che tutto il contenuto di queste pagine è totalmente opzionale e non è necessario per giocare una campagna di Angeli/Demoni. Se l'idea che hai degli angeli si adatta meglio alla tua campagna, utilizzala senza tenere conto delle informazioni presentate nel seguito di questo volume. Angeli/Demoni: L'Estasi ha a che fare con un argomento che è difficile rendere appieno in termini umani. È possibile descrivere la forma degli angeli al di fuori della sfera dell'Eden con miriadi di analogie o modelli. Si tratta di qualcosa che va al di là della comprensione degli uomini. Se il tuo modo di immaginare gli angeli ti piace più di quello presentato in questo supplemento, ti invito a continuare a utilizzarlo. Servirà ad aggiungere atmosfera e profondità alla tua campagna specifica.

Questo supplemento è diviso in tre parti principali:

- Danzando tra le sfere: una guida turistica alle sfere del Paradiso e dell'Inferno.
- Fisica angelica: quanti angeli possono danzare sulla capocchia di uno spillo? Tutto quello che avresti sempre voluto sapere sugli angeli ma che non hai mai osato chiedere.
- Questa è la storia: la storia mortale vista dalla prospettiva dei Cherubini.

Non c'è bisogno di leggerli seguendo quest'ordine, puoi cominciare dalla sezione che ti sembra più interessante.

Prima di addentrarci nella parte principale del testo, potrebbe essere utile

fornire un breve lessico dei termini più utilizzati in Angeli/Demoni: L'Estasi.

- **Angelo:** termine che si riferisce alla razza dei primi esseri creati da Dio. Essi sono stati generati prima dell'universo e hanno contribuito alla sua costruzione. Alcuni hanno ceduto al lato malvagio del libero arbitrio e sono caduti in disgrazia. Viene anche comunemente usato per indicare i Cherubini.

- **Belial:** gli angeli caduti. Dopo la creazione dell'universo questi pochi angeli sono divenuti avidi e malvagi. Hanno perso il favore di Dio e sono stati scaraventati negli abissi infernali. Qui il più grande di tutti loro – Lucifero – ha creato le sfere dell'Inferno a somiglianza di quelle celesti.

- **Cherubini:** gli angeli che sono rimasti fedeli a Dio durante la caduta dei Belial. Agli albori dei tempi questi esseri erano gli amministratori dell'Eden, ma sono stati sollevati da questo incarico dopo la Venuta. Negli ultimi lustri sono ritornati nell'Eden per opporsi alla diretta influenza dei Belial.

- **Coro:** una divisione dei Cherubini basata sui loro compiti. Ci sono sette Cori celesti, divisi in sette sfere: le Spade, gli Scudi, i Troni, le Dominazioni, le Virtù, i Poteri e i Principati. I cori delle Spade e degli Scudi sono i soli che hanno delle interazioni con l'umanità. I giocatori appartengono al Coro delle Spade.

- **Demone:** comunemente usato per riferirsi ai Belial. Impiegato anche per descrivere molte creature del Tellurian che non hanno niente a che fare coi Belial.

- **Eden:** il termine che gli angeli usano per riferirsi alla nostra realtà e nello specifico alla Terra.

- **Guardiani:** i Cherubini che appartengono al Coro degli Scudi. Operano all'unisono con quelli del coro delle Dominazioni per proteggere gli umani dalla malasorte.

- **Magnificenti:** il nome dato ai figli di una coppia formata da un Cherubino e un umano. È risaputo che hanno dei poteri diversi da quelli di qualsiasi altra creatura.

- **Sfera:** la gerarchia di base dei cieli e degli inferi. Ci sono sette sfere in Paradiso e sei nell'Inferno.



Capitolo 1: danzando tra le sfere

“Benvenuti turisti! È bello vedere quanti di voi sono ascesi dal piano mortale per unirsi a noi oggi. Spero che abbiate portato tutto il necessario, compreso il pranzo al sacco e il testamento con le ultime volontà. Perché, come saprete, guardare il volto di un angelo significa morte sicura! Seriamente gente, voglio dare un benvenuto particolare al gruppo di Celestini del Reame del Tempo. È bello vedere che voi ragazzi vi siate finalmente CREATI un po' di tempo per venire a unirvi al nostro piccolo tour. Sono che siete molto occupati, il tempo continua a correre! Ora, se volete guardare tutti alla vostra sinistra...”

Tralasciando alcune rare eccezioni, il Paradiso non è aperto ai turisti. Nonostante nessun mortale possa comprenderne le dimensioni e la luce, nessuna creatura vivente può penetrare il confine che divide la sfera inferiore dei cieli e il limite di Tellurian. Questa legge è immutabile e senza eccezioni, e dovrebbe venire violata solo in casi unici. L'Inferno, d'altra parte, è lieto di accogliere i visitatori. Ma sono pochi, se mai esistono, quelli che riescono a fare ritorno da esso.

I Cherubini non sono ovviamente ostacolati da alcuna di queste restrizioni. Possono viaggiare liberamente tra il Paradiso e la Terra, e in tutti i luoghi che stanno nel mezzo, seguendo le regole viste in Angeli/Demoni: L'Estasi. Perciò la domanda diventa: com'è possibile ambientare una partita al di fuori dei confini di Tellurian? La risposta non è facile da dare.

Quando, in qualsiasi situazione di gioco, anche al di fuori della realtà mortale, il Narratore descrive l'ambiente che li circonda, i giocatori reagiscono di conseguenza. Ma una tale descrizione è alquanto difficile da fare per le sfere. Queste infatti non assomigliano a niente: non sono collinose, non sono pianeggianti, non hanno nemmeno un colore o una superficie, in pratica non sono niente né nessun luogo. Sono e basta. (Che descrizione utile, non è vero? Non sei contento di stare leggendo un testo che chiarisce tutti i dubbi che hai riguardo agli angeli?) Per cui, come è

possibile giocare al loro interno? Ho un paio di suggerimenti in proposito.

Il primo metodo è chiamato la metafora cangiante. Una volta compreso che non è possibile descrivere il Paradiso, puoi continuamente cambiare la rappresentazione che ne fai, in modo tale che i giocatori non ne abbiano una in particolare a cui fare riferimento. Per esempio, la prima volta che i personaggi si trovano nella loro sfera, potresti descriverla secondo i canoni classici delle nuvolette e dei beati con le arpe. La seconda volta che vi fanno ritorno, potresti descriverla come un grattacielo, con un corridoio e degli uffici per ognuno degli angeli. La terza volta che rientrano nella sfera potresti descriverla come uno spettro di luce, che nelle sfere inferiori tende al rosso e in quelle superiori al blu. E così via.

Come puoi vedere, questo metodo ha i suoi vantaggi e svantaggi. È positivo perché i giocatori si interesseranno alla metafora. Non saranno completamente presi dall'idea di essere in Paradiso. Si divertiranno a giocare secondo quanto dettato dall'ambientazione della metafora. È negativo perché considera Paradiso e Inferno in maniera alquanto triviale. I giocatori potrebbero dimenticare le loro vere motivazioni se si immedesimano troppo nell'interpretare dei gangster o qualcosa del genere. Ciò potrebbe dar loro una percezione del Paradiso o dell'Inferno che probabilmente non gli piacerà.

L'altra opzione è di scegliere una metafora e attenersi a essa. Le classiche nuvolette e arpe per il Paradiso, e fuoco e zolfo per l'Inferno. Anche questo va bene, ma è alquanto noioso e dopo un po' i giocatori istintivamente percepiranno che “il Paradiso è fatto proprio così”. Perciò quando dovrai cambiare qualcosa per spiegare un concetto particolare, potrebbero reagire negativamente. (“Avevi detto che gli angeli possono avere al massimo sei ali! Perché quello ne ha otto?”)

Spetta a te scegliere il metodo che funziona meglio per le tue partite. Non importa per quale deciderai di optare, dovrai essere sicuro di mantenere sempre un senso della gerarchia nella tua metafora. Questa è infatti la

maggior consapevolezza che i giocatori devono avere. Che Dio è al di sopra di loro, l'Inferno è al di sotto, e la Terra è intrappolata nel mezzo.

La seconda domanda che ti starai probabilmente facendo è che tipo di gioco di ruolo puoi fare tra le sfere. Se i personaggi non hanno un corpo, come possono interagire tra loro? Dunque, la maggior parte del tempo che i giocatori passeranno nelle sfere sarà all'inizio o alla fine della loro missione. Dapprima gli verrà detto quello che devono fare e poi si dirigeranno giù verso l'Eden. Il modo in cui saranno incaricati della missione potrebbe essere fortemente influenzato dalla metafora che hai deciso di utilizzare, ma solitamente si avrà l'apparizione di uno degli arcangeli che informerà i giocatori di dove recarsi e del perché. Non è obbligatorio che vada sempre in questo modo, però.

Questo è ciò che accade di solito, ma gli angeli possono anche recarsi nell'Eden per conto proprio. Quando avranno svolto il compito che gli è stato assegnato nell'Eden, probabilmente faranno ritorno dall'arcangelo che glielo ha assegnato e gli riferiranno i risultati ottenuti. Ricorda che i giocatori non possono nascondere nulla agli arcangeli, i quali sono al corrente di tutto ciò che i personaggi hanno fatto nell'Eden. Questo è il momento giusto, se pensi che sia il caso, di far ascendere o retrocedere gli angeli di una sfera.

Una partita che si svolge completamente tra le sfere è alquanto ardua da concepire. Dovresti infatti ideare una qualche forma di conflitto attorno a cui sviluppare l'avventura. Angeli/Demoni: L'Estasi ben si adatta a intrighi politici, grazie alla sua solida struttura di comando. Forse un Belial si è infiltrato nella sfera del Sole facendosi passare per un Cherubino. Riusciranno i giocatori a scoprirlo in tempo per evitare che riesca a

utilizzare i poteri del Paradiso per i suoi scopi? O riuscirà invece a manipolare gli agenti celesti per farli operare contro i mortali che essi stanno disperatamente cercando di salvare? Spero di aver reso l'idea.

I personaggi Cherubini potrebbero a un certo punto ritrovarsi costretti a scendere negli abissi dell'Inferno per dare la caccia a un Belial. (Potrebbero essersi gettati all'inseguimento magari perché il demone ha un'informazione vitale per loro. Al massimo un Cherubino può costringere un Belial a tornare alla sua sfera ma, se si trova già lì, non c'è molto altro che può fargli.) Indipendentemente da quale sia la metafora che scegli per descrivere gli inferi, devi dare ai giocatori una sensazione di angoscia. L'Inferno, non importa quanto banalizzato, non è un posto gradevole. Scendendo nei suoi abissi, i personaggi mettono seriamente alla prova la propria sanità mentale. I Belial potrebbero anche non essere in grado di ferire le loro forme, ma possono sempre mostrargli degli orrori al di sopra di qualsiasi immaginazione. I Belial possono anche entrare nelle sfere celesti... non che lo facciano spesso, ma è possibile che accada.

Dopotutto, il Paradiso e l'Inferno sono aperti a molte interpretazioni differenti. Dato che non ti sarà possibile descriverli in termini umani, hai un sacco di libertà nel renderli oscuri o dettagliati come desideri. Trovo che la cosa migliore sia incentrare le partite di Angeli/Demoni sulle azioni dei personaggi mentre si trovano nell'Eden, lasciando gli avvenimenti che si svolgono nella sfera celeste all'immaginazione dei giocatori. Puoi optare per questo metodo oppure far svolgere l'intera campagna tra le sfere, senza mai far scendere i personaggi sul piano mortale. In questo modo avrai innumerevoli possibilità di estendere i tuoi orizzonti nel giocare di ruolo.



Di seguito è riportata una guida generale alle sfere del Paradiso e dell'Inferno. Ognuna di esse viene descritta con una certa dovizia di particolari. Per quelli che non hanno letto il regolamento principale, riepilogo anche la struttura dell'universo dal punto di vista dei Cherubini:

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 la settima sfera del Paradiso è al di là persino della percezione degli angeli. Si presume che sia la dimora di Dio e il luogo di eterno riposo dei morti, ma ci sono molte discussioni tra gli angeli a questo proposito per stabilire se ciò sia effettivamente vero.

Quello che è al di sotto della sesta sfera dell'Inferno è conosciuto con maggior precisione. Si tratta del cuore del dominio di Satana. Il luogo più tenebroso di tutto l'universo. Qui il Principe Oscuro attende che i suoi piani grandiosi arrivino al successo, permettendogli di emergere dalla sua tetra tana per dominare su tutte le sfere.

La settima sfera del Paradiso: Saturno

Questo è il cancello di ingresso al cuore di Dio. Il punto più alto dell'intero universo. È abitato solo da sette esseri: gli Arcangeli. Michele, Gabriele, Raffaele, Uriel, Azriel,

Chamuel e Jephiel. Agli albori del tempo c'era un ottavo Arcangelo, Lucifero. Prima della sua caduta, Satana apparteneva a questa sfera.

Ognuno di questi Arcangeli è a capo di uno dei cori. Michele – le Spade, Gabriele – gli Scudi, Raffaele – i Troni, Uriel – le Dominazioni, Azreil – le Virtù, Chamuel – i Poteri, Jephiel – i Principati.

Se i personaggi riusciranno a raggiungere questa sfera, saranno diventati dei generali nell'eterna lotta contro il male. I Cherubini di questo livello hanno il potere di entrare nell'Eden come se fossero creature viventi. Sono in grado di vivere e amare frammisti con l'umanità, come qualsiasi altro mortale. I Cherubini di questo livello scendono però molto raramente nell'Eden, perché gli è estremamente difficile formare un legame con esso. Si recano nella sfera dei mortali solo quando non possono fare altrimenti.

La sesta sfera del Paradiso: Giove

I Cherubini di questo livello hanno raggiunto la grandezza agli occhi dei cieli. Sono gli agenti operativi più potenti che il Paradiso ha a disposizione nella sua battaglia contro i Belial. I Cherubini di Giove hanno il potere di entrare nell'Eden senza aver bisogno di un ospite. Appaiono in forma solida e corporea. Quando si trovano nell'Eden, possono prendere l'aspetto di qualsiasi mortale, cambiandolo a volere. Tutti i loro attributi fisici sono sempre di 4 pallini.

Anche i Cherubini di questo livello non scendono spesso nell'Eden. È difficile per loro formare il collegamento. Quando non possono fare altrimenti e devono recarsi sulla Terra, solitamente sbrigano le proprie faccende il più in fretta possibile e se ne ritornano subito alla propria sfera.

La quinta sfera del Paradiso: Marte

La sfera di Marte è realisticamente il limite massimo raggiungibile da quasi tutti i personaggi Cherubini. A questa sfera i poteri di un Cherubino sono forti ma egli ha ancora una buona possibilità di poter entrare nell'Eden. I Cherubini di questa sfera hanno la capacità di recarsi nell'Eden senza bisogno di un ospite, ma non hanno il potere sufficiente per farlo al

meglio. La loro forma è simile a quella di un fantasma, visibile ma immateriale. Possono assumere l'aspetto che desiderano, ma non possono toccare o afferrare niente. Il Cherubino può comunque ancora entrare nell'Eden alla vecchia maniera, usando cioè un ospite immortale, se lo desidera.

La quarta sfera del Paradiso: Sole

I Cherubini di questa sfera sono abbastanza in basso nelle gerarchie celesti da poter fare direttamente il lavoro sporco contro i Belial, ma hanno dei poteri abbastanza forti da essere guerrieri alquanto efficaci. Devono entrare nell'Eden attraverso il corpo dei mortali, ma non sono ristretti nella scelta dal livello di virtù dell'ospite. Ciò può causare a volte delle situazioni insolite, con un Cherubino che entra nel corpo di umani malvagi. I giocatori probabilmente cercheranno di evitarlo, ma possono accadere delle strane cose. I Cherubini non possono entrare in un mortale che ha accettato una moneta dell'inferno, e il contrario vale per i Belial. Queste persone, non importa quanto siano virtuose, sono riservate allo specifico schieramento che le ha comprate.

La terza sfera del Paradiso: Mercurio

I Cherubini di questa e delle sfere inferiori hanno delle blande restrizioni sugli ospiti dell'Eden in cui possono entrare. In Angeli/Demoni: L'Estasi, il Potere dell'Entrata per questa sfera dice "L'Entrata può avvenire in qualsiasi mortale non intrinsecamente malvagio (Umanità 4 o più)". Ciò è abbastanza chiaro per i vampiri che hanno la caratteristica di Umanità, ma per tutti gli altri? In questi casi il Narratore deve decidere individualmente, anche se a questo livello è abbastanza facile trovare un ospite adatto. "Non intrinsecamente malvagio" significa escludere dalle opzioni a disposizione i cattivi dell'avventura, a meno che il Narratore non voglia ricomprendere nella categoria anche qualche altro protagonista.

Perché per gli angeli si applica una restrizione basata sulla virtù dell'ospite? Le persone virtuose (nel bene e nel male) sono più vicine ai due poli opposti dell'universo, quello del bene e quello del male. Una persona con

virtù positive è più vicina ai cieli, per cui a un Cherubino occorre meno potere per entrare in essa. Per i Belial è l'opposto. Minore è il potere dell'angelo, più vicino l'ospite deve essere alla sua sfera.

Nota: questo concetto non va confuso con la difficoltà di entrare nell'Eden. Gli angeli di più grande potere hanno una maggiore difficoltà a entrare in un ospite, ma avendo capacità superiori possono scegliere una vasta gamma di bersagli. È un punto un po' complicato da assimilare, ma offre numerosi spunti per giocare di ruolo.

La seconda sfera del Paradiso: Venere

I Cherubini di questa Sfera sono obbligati a entrare in persone prive di intenti malvagi (Umanità 6 o più). Anche volendo, non avrei potuto essere più vago. La regola generale da seguire in questo caso è che il Cherubino non può entrare in quella che viene definita la "feccia della società": spacciatori, sfruttatori, criminali, avvocati, ecc. Può entrare praticamente in qualsiasi altro ospite, a meno che il Narratore non decida altrimenti.

La prima sfera del Paradiso: Luna

Questa è la sfera in cui iniziano a giocare i personaggi. È il livello inferiore dei cieli e in esso dimorano due categorie di angeli: i Cherubini che stanno cadendo in disgrazia o i Belial che sono riusciti a trascinarsi fuori dall'abisso. A poca distanza dai cancelli dell'Inferno, gli angeli vanno inevitabilmente verso l'alto oppure verso il basso.

Questa è la situazione in cui probabilmente inizieranno a giocare i personaggi e dovranno spiegare il motivo nei loro background. Il personaggio è una testa calda? Crede che tutta questa passività nell'agire costerà la vittoria finale al Paradiso? Ha un passato oscuro? Le sue azioni hanno causato la morte di molti mortali nell'Eden? O il personaggio è un Belial che è riuscito a venir fuori dall'Inferno? Precipitato negli abissi con la caduta originale, ha visto orrori che non è in grado di descrivere. Mentre il Giorno del Giudizio si sta avvicinando, si è infine pentito

ed è tornato ai cieli, ma riuscirà a tenere duro e guadagnarsi un posto? O tornerà alla sua vecchia esistenza e ripiomberà giù negli inferi?

Tellurian ed Eden

Anche se effettivamente non sono sfere del Paradiso o dell'Inferno, sia il Tellurian che l'Eden sono degne di una menzione, visto che si trovano in mezzo tra i cieli e gli inferi. Sono i luoghi cui entrambi questi regni hanno accesso e dove si incontrano. Sia i Cherubini che i Belial sono altrettanto di casa in questi posti. Nell'eterna lotta tra loro, questo è il campo di battaglia.

Ciò solleva molti dibattiti filosofici sulla natura di Satana e Dio. Come può un angelo con i poteri limitati di Satana avere la meglio sull'infinito potere di Dio? Perché Dio non cancella semplicemente tutte le tracce di malvagità dai domini che ha creato? Tutte queste domande, ovviamente, sono oltre lo scopo di questo gioco, ma c'è una cosa che tutti i giocatori dovrebbero tenere a mente: la Jyhad è una guerra che è combattuta tra Licantropo e Wyrms, Antidiluviano e Antidiluviano, Mago e Tecnomante, Immortale e Immortale, mortale e mortale, e Cherubini e Belial rappresentano solamente un altro aspetto di questa battaglia.

La prima sfera dell'Inferno: Purgatorio

Il Purgatorio è considerato un livello dell'Inferno solo perché è controllato da Lucifero. È il primo luogo in cui giunge un angelo dopo la caduta. Secondo la visione classica del Purgatorio, è il posto dove uno medita sui propri peccati. Diversamente da quanto comunemente si crede, a giudicare i peccati commessi dagli angeli caduti è però Satana, il cui unico obiettivo è quello di portare l'angelo in questione dalla sua parte. Proprio come accadde a Gesù nel deserto, all'angelo vengono mostrati il potere e la gloria che potrebbe ottenere se si unisse al lato oscuro. Gli viene spiegato come i Belial possono interagire con i mortali e quindi è inviato nell'Eden con la missione di conquistare un'anima. Di solito è accompagnato da un altro Belial, che ha il compito di assicurarsi che il nuovo arrivato faccia il proprio dovere. Una volta che il nuovo Belial ha guadagnato

un'anima per Satana, viene promosso alla sfera inferiore, lo Stige. Quelli che non riescono a completare con successo la missione loro assegnata sono costretti a ritentare finché non hanno successo. Il solo modo per lasciare il Purgatorio è quello di discendere allo Stige oppure salire alla sfera della Luna compiendo delle buone azioni.

L'unica maniera in cui un Belial può raggiungere questa sfera è mostrando ripetutamente debolezza e compiendo delle buone azioni. È l'ultima possibilità che ha per dimostrare di possedere le qualità richieste per diventare un Belial prima di essere spedito alla sfera della Luna, nel dominio di Dio.

La seconda sfera dell'Inferno: Stige

Questa è la sfera da cui iniziano tutti i Belial davvero malvagi. Essi hanno dimostrato di essere desiderosi di cercare il potere a qualsiasi costo e senza nessun tentennamento. Si spera che nessun personaggio cada mai così in basso ma, se ciò dovesse capitare, il Narratore dovrebbe prendere in considerazione l'idea di ritirare il personaggio e trasformarlo in un avversario PNG, invece di permettere al giocatore di utilizzarlo in gioco.

I Belial di questa sfera sono i soldati semplici della battaglia intrapresa da Satana per controllare il mondo dei mortali. Sono potenti e spietati, e capaci di prendere possesso del corpo della maggior parte degli umani (tranne quelli particolarmente buoni).

La terza sfera dell'Inferno: Erebo

Molti giocatori non incontreranno mai un Belial che appartenga a una sfera inferiore a questa. Questi Belial sono tipi tosti, che si sono guadagnati le proprie medaglie sul campo nella lotta contro il bene.

La quarta sfera dell'Inferno: Tartaro, la quinta sfera dell'Inferno: Ade, e la sesta sfera dell'Inferno: Sheol

Queste sfere sono oltre lo scopo della gran parte delle normali partite di Angeli/Demoni. Per questo ho deciso di lasciarne i dettagli ai singoli Narratori.

Capitolo 2: fisica angelica

“Come? Quanti angeli possono danzare sulla capocchia di uno spillo? Diamine, non lo so! Quanti uomini possono entrare in una Buick? Non farmi domande stupide!”

—Marcel il Cherubino

Cosa sono esattamente i Cherubini? Da dove vengono e di cosa sono fatti? Queste sono domande difficili a cui rispondere e probabilmente è meglio discutere la natura degli angeli in termini di ciò che non sono.

Gli angeli non sono mortali, in nessuno dei molteplici significati della parola. Non sono umani, vampiri, licantropi, maghi, fate, spettri, mummie, né nessun'altra delle migliaia di creature che abitano i piani di Tellurian. La loro trama non è formata dalla quintessenza del nostro universo, si tratta di forze che provengono al di là di esso. D'altra parte, non sono divinità né creatori. Non sono onnipotenti o perfetti. Non sono i giudici o la giuria dell'umanità. Possono commettere errori allo stesso modo dei mortali, anche se in misura minore.

Cosa implica questo per i giocatori? Significa che dovranno cambiare il modo in cui solitamente giocano, anche se probabilmente non così tanto come credono.

I giocatori devono tenere a mente che sono dei Cherubini, non possono andare in giro a uccidere e malmenare la gente come fanno di solito. Le loro azioni devono rispettare dei limiti. Ciò tuttavia non significa che devono comportarsi all'estremo opposto. Certo, sono degli angeli, ma devono fare quello che è necessario per portare a termine il proprio incarico. Per cui se hanno bisogno di usare un po' di maniere forti per oliare qualche

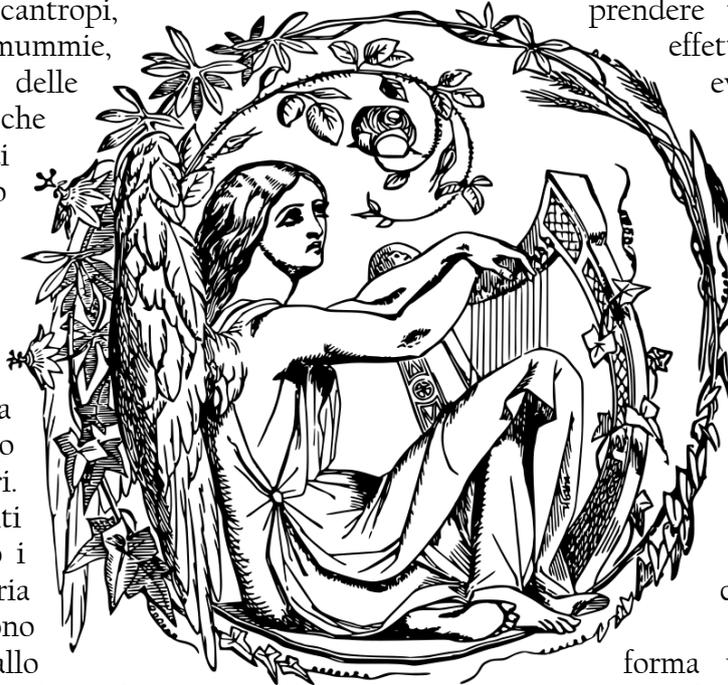
ingranaggio, nessun problema. Dopotutto, magari il tizio non aveva veramente bisogno dei suoi incisivi.

Ciò solleva la questione di quello che un Cherubino può esattamente fare e non fare. Anche se il Narratore ha molta voce in capitolo su questo argomento (come in tanti altri aspetti del gioco), quanto segue dovrebbe fornire delle buone linee guida.

- I Cherubini NON possono uccidere. Nessuna eccezione al riguardo. Si tratta di un divieto assoluto e infrangerlo causerà un rapido declino del Cherubino verso le sfere inferiori. I Cherubini non hanno l'autorità per poter prendere una vita umana. In

effetti, se riusciranno a evitare del tutto la violenza si attireranno le simpatie dei loro superiori, ma non sempre ciò è possibile. Persino l'Arcangelo Michele ha detto una frase divenuta celebre: “A volte tutta la carità dei cieli non è efficace quanto un bel paio di cazzotti!”

- Mentre sono in forma umana, i Cherubini sono soggetti a tutte le debolezze e le paure degli uomini. È risaputo di Cherubini che si sono innamorati di mortali durante il loro soggiorno nell'Eden e una strana razza di ibridi, i Magnificenti, è nata dalla loro unione. Possono essere degli alcolizzati, dei mangiatori compulsivi, estremamente avari, avere il cuore colmo di lussuria, imprecare e ascoltare musica heavy metal... Anche se tutte queste cose non sono viste di buon occhio dai poteri superiori, non sono nemmeno armi di Satana se vengono fatte con moderazione. Dai Cherubini, mentre si trovano nell'Eden, non ci aspetta che siano perfetti, basta che non diventino strumenti del nemico contro cui stanno combattendo. Ricorda che questi sono angeli del Mondo di



Tenebra™, non quelli delle leggende che hai imparato al catechismo. È vero che sono la personificazione del bene, ma quale bene farebbero se non riuscissero a ottenere nessun risultato concreto? I Cherubini sono impegnati in una disperata battaglia contro tutte le forze del male. Devono essere il più umani possibile se vogliono operare in mezzo ai veri umani.

• I Cherubini hanno una responsabilità che si è creata durante gli anni della Lotta. È più una questione di rispetto che una legge vera e propria. Da loro ci si aspetta che lascino la vita e il corpo del mortale che hanno usato come ospite nelle stesse condizioni in cui li hanno trovati prima di entrarci. Spesso ciò è difficile da fare, specialmente se il Cherubino non ha integrato la personalità dell'ospite. Per ottemperare a questa incombenza, i personaggi potrebbero trascorrere un sacco di tempo cercando di non mandare in pezzi la vita di tutti i giorni dell'ospite, mentre nel contempo sono impegnati a dare la caccia e affrontare i Belial. Pensaci su, vedrai quante occasioni per interpretare il tuo personaggio al meglio... ("Mi dispiace figliolo, ma stanotte devo uscire per combattere le forze del male, forse potremo andare al cinema domani sera.")

I Belial invece non hanno restrizioni o linee guida da seguire riguardo al tempo che trascorrono nell'Eden. Tanti più omicidi, stupri

e furti riescono a commettere, tanto meglio si stanno comportando. Non hanno alcuna considerazione per ciò che accadrà al loro ospite. Fino a quando il corpo è in grado di fare quello che il Belial desidera, va tutto bene. Se invece dovesse morire, basta semplicemente spostarsi in un nuovo ospite...

Riguardo alla natura fisica degli angeli, può essere riassunta abbastanza facilmente: non ne hanno nessuna. So che questo è abbastanza difficile da capire, ma i Cherubini e i Belial non occupano alcuno spazio nell'Eden o nell'Umbra. Quando un angelo è nel corpo di un mortale, è indistinguibile da un normale umano. Non ci sono test, fisici o magici, che permettono di discernere un semplice umano da uno posseduto (anche se, quando inizia a comportarsi in maniera strana, è possibile che comincino a sorgere dei sospetti). C'è una sola eccezione a questa regola: quando due angeli, siano essi Cherubini o Belial, entrano in contatto fisico c'è una fiammata chiaramente visibile. È causata dalle forze di volontà dei due angeli che si attaccano l'una all'altra ed è da essa che nasce l'abilità degli angeli di costringere un altro della loro razza a uscire da un ospite mortale. Il lampo di luce è visibile a chiunque e nell'Umbra brilla come un faro. Questo è il solo modo per individuare un angelo all'interno di un ospite umano.

Capitolo 3: questa è la storia

In principio era il Verbo,
il Verbo era presso Dio
e il Verbo era Dio.

Egli era in principio presso Dio:
tutto è stato fatto per mezzo di lui,
e senza di lui niente è stato fatto di tutto ciò
che esiste.

In lui era la vita
e la vita era la luce degli uomini;
la luce splende nelle tenebre,
ma le tenebre non l'hanno accolta.

—Giovanni 1:1-5

Ci sono molti modi diversi di vedere la storia, molte storie differenti, molti punti di vista. I Cherubini hanno la propria versione dell'inizio dei tempi e del passare delle epoche. Hanno avuto i loro giorni di gloria e potranno assistere alla loro fine. Quella che segue è una breve sinossi della loro versione della storia e di come hanno interagito con il mondo mortale.

L'era degli angeli

In principio Dio creò il paradiso e lo divise in sette sfere. Le popolò con una pletera di angeli. I suoi primogeniti, quelli che più amava nel suo cuore. A questi figli concesse il libero arbitrio, così che il loro amore per lui potesse essere grande come quello che lui aveva per loro. Questi figli prosperarono e vissero nelle sfere del Paradiso.

Ma nella perfezione dei cieli crebbe un seme dal sapore amaro. Perché dal libero arbitrio venne la conoscenza del potere del male. Alcuni angeli, nella loro ricerca della perfezione, misero ordine in questo male per cercare di comprenderlo. Ma, nel loro tentativo, divennero malvagi essi stessi. Si nutrono del suo potere e crebbero alimentati dalla sua avidità. La loro avarizia crebbe e volsero il proprio sguardo verso la ricompensa finale. La sommità stessa del paradiso. Il cuore di Dio. Mentre prendevano le armi per assaltare le sfere più alte, gli angeli di minor potere si radunarono al fianco di Dio. Si eressero contro quelli che avevano scelto il male e contro il più grande di tutti loro: Lucifero, l'Arcangelo di Dio.

La guerra scoppiò, lunga e sanguinosa, il prezzo fu molto alto, ma le forze del paradiso alla fine uscirono vittoriose. Lucifero e i suoi seguaci furono scagliati giù negli abissi più oscuri del vuoto. Là furono lasciati a compiacersi nella loro follia. Satana era caduto, ma non battuto, e creò per se stesso un regno a immagine del paradiso sopra di lui. Fece sei sfere e le riempì con gli angeli caduti. Il loro potere era debole, ma stava crescendo...



La prima era dell'uomo

Nel frattempo, Dio aveva imparato dal proprio errore. I suoi angeli erano i perfetti esemplari della vita. Immortali, intelligenti, forti. Aveva reso le sue creature capaci di percepire fino in fondo l'essenza del male, era inevitabile che alla fine dovessero cadere. Così ideò una nuova razza, che avrebbe posto al centro di un nuovo dominio. Anche questa razza avrebbe avuto il libero arbitrio, ma la consapevolezza del male sarebbe stata loro nascosta. In questo sarebbero stati perfetti.

Così Dio creò l'Eden e tutti i domini che lo circondano. Nel cuore di questo nuovo territorio Dio pose Adamo e incaricò gli angeli che gli erano rimasti fedeli di proteggerlo. Adamo era simile agli angeli attorno a lui:

immortale, intelligente, forte. Ma non aveva ciò che conferiva ai suoi guardiani il vero potere: la consapevolezza del male. Lucifero, il cui potere si era indebolito ma stava comunque aumentando, non era in grado di penetrare in questo nuovo mondo. In silenzio, dalla sua sfera egli osservava il mondo crescere, in attesa che venisse il suo momento.

Comprendendo che Adamo si sentiva solo, Dio creò un secondo essere umano: Eva. I due vissero insieme in una felicità immortale. Il passaggio del tempo non era che un mero diversivo. La loro vita insieme segnò la prima era dell'uomo. Due spiriti immortali protetti dai pericoli dai Cherubini. Questa era durò così a lungo che nessuna unità di misura del tempo può misurarla.

Ma il potere di Lucifero era divenuto forte, era solo una questione di tempo prima che riuscisse a entrare in questo nuovo dominio. Una volta che ebbe la capacità di farlo, vi penetrò attraverso il corpo di un grande drago. Nella forma di questa enorme bestia egli esplorò fino a scoprire il luogo in cui dimoravano Adamo ed Eva. I due umani, non sapendo chi fosse Lucifero, erano impreparati e non poterono difendersi contro di lui. Lo accolsero benevolmente nelle loro vite, perché i draghi erano bestie nobili e giuste, e lo lasciarono vivere nella loro casa.



Lucifero non esitò a tradire la loro fiducia. Mentre Eva passeggiava nei boschi, Lucifero fece in modo di incontrarla e sedurla. Lei si congiunse con la bestia nell'unione più impura. Adamo, intuendo tutto ciò, cadde in preda a un cieco furore e uccise il drago. Lucifero ritornò senza conseguenze alla propria sfera, ma il danno ormai era stato fatto. Il seme della conoscenza era stato piantato. L'umanità ora possedeva la consapevolezza della lussuria e della violenza.

Dio, dal suo Paradiso, vide che la sua creazione era stata corrotta e se ne dolse. Non poteva permettersi di sollevare le proprie forze contro Adamo ma era consapevole che presto questi sarebbe caduto nelle grinfie di Lucifero. La guerra si stagliava minacciosa all'orizzonte. Dio decise di agire immediatamente, nella speranza di porre fine al conflitto ancora prima che iniziasse. Non poteva distruggere Adamo, ma poteva indebolire il suo potere. Prese l'avatar di Adamo, la sua anima immortale, e lo distrusse in milioni di pezzi, privandolo così della sua immortalità. Ma i frammenti dell'avatar non potevano essere semplicemente annientati, perché ciò avrebbe distrutto una parte di Adamo. Invece, Adamo ed Eva divennero in grado di riprodursi, trasmettendo così un pezzetto dell'avatar di Adamo a tutti i suoi figli. Fu così che ebbe origine la razza umana e iniziò la seconda era dell'uomo.

La seconda era dell'uomo

Questi furono i primi anni della razza umana. Nacquero molti nuovi uomini: Caino e Abele, e la loro discendenza. Mentre la razza umana cresceva, lo stesso facevano le creature che si cibavano del suo potere. Le creature dell'Umbra, i Tessitori, il Wyrn. I Cherubini non dovevano più occuparsi della protezione dei figli di Adamo. Divennero invece il collegamento tra Dio e la razza umana. Portarono le leggi di Dio ai suoi figli sulla Terra. In quest'era gli angeli camminavano liberamente tra i mortali. Sia i Cherubini che i Belial operavano tra l'umanità.

In questa situazione i poteri di Lucifero crebbero ancor più velocemente. I Cherubini non erano in grado di controllare la crescente influenza diretta che Satana aveva sui mortali.

Tutto quello che fecero non riuscì a impedire l'aumento di potere di Lucifero. Persino la completa distruzione dell'umanità attraverso il diluvio non fu in grado di arrestarne l'ascesa. Alla fine fu necessario prendere delle misure drastiche per arginare la marea infernale.

Dio aveva inviato i dieci comandamenti ai suoi amati figli. Delle semplici leggi che avrebbero tenuto in scacco le forze dell'Inferno. Ma nemmeno questo bastò a fermare Satana. Occorreva fare qualcosa di più, trovare una soluzione definitiva. I Cherubini furono richiamati dall'Eden e un ultimo messaggero venne inviato dal cielo. Il messaggio che consegnò era semplice: "Fidatevi di Dio e sarete salvati nell'Estasi." Questo ambasciatore non era né un angelo né un uomo. In realtà, non era nemmeno un vero portavoce. Eppure sapeva che il messaggio che portava era vero. Perché non era altri che Dio stesso.

La terza era dell'uomo

La discesa di Dio nell'Eden venne designata in Paradiso come la Venuta. Essa segnò l'inizio della terza era dell'uomo. In

quest'epoca si sarebbe decisa la sorte di tutto il creato. Tutte le chip erano state messe sul tavolo. La battaglia finale tra Paradiso e Inferno era iniziata.

Questa è l'era in cui viviamo e sta volgendo rapidamente al termine. Il potere di Lucifero è grande e le anime degli uomini vengono comprate e vendute. Tranne che in rare eccezioni, ai Cherubini non è permesso recarsi nell'Eden. Dio ha posto il proprio potere nella verità insita nel suo messaggio. Le sue parole si sono diffuse nell'Eden. Tuttavia, sapendo che gli ultimi giorni si avvicinano, è stato necessario usare metodi più diretti. Ancora una volta i Cherubini sono stati inviati nell'Eden per combattere i Belial. La vittoria è tutt'altro che certa e Dio sta utilizzando tutti i poteri a sua disposizione.

Riuscirà la razza umana a sopravvivere per poter giungere all'Ascesa? O sarà interamente risucchiata negli inferi prima del Giorno del Giudizio? Queste sono le domande cui devono rispondere i giocatori di Angeli/Demoni: L'Estasi e solo loro saranno in grado di dare una risposta.

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

Danzando tra le Sfere

Un supplemento per lo **Angeli/Demoni: L'Estasi**
di **Christopher Blankey**

Materiale addizionale sulla natura e il luogo di origine di **Cherubini** e **Belial**, in grado di chiarire tutti gli interrogativi che, come giocatore o Narratore, potresti avere a proposito degli angeli:

Danzando tra le Sfere: una guida turistica alle sfere del **Paradiso** e dell'**Inferno**.

Fisica angelica: quanti angeli possono danzare sulla capocchia di uno spillo? Tutto quello che avresti sempre voluto sapere sugli angeli ma che non hai mai osato chiedere.

Questa è la storia: la storia mortale vista dalla prospettiva dei **Cherubini**.

Per giocare con questa espansione è necessario il regolamento **CHR4 Angeli/Demoni: L'Estasi** che puoi scaricare gratuitamente e in italiano dal sito del **Chimerae Hobby Group**



C H I M E R A E