

La Licanthropia in Sine Requie

di: Lorenzo Fossi

La maledizione della licanthropia ha avuto inizio durante la "guerra gallica" di Cesare, quando un centurione romano, dopo che la sua centuria aveva fatto prigioniera un'intera tribù di galli, decise di passarli tutti per le armi. Proprio mentre i legionari romani (in una notte di luna piena) stavano per massacrare gli oltre 200 prigionieri (donne e bambini compresi) comparve un uomo: un Druido della tribù che era scampato alla cattura, che ordinò ai romani di liberare i galli, se non volevano incorrere nella sua ira funesta e nei suoi poteri. Il centurione (Tale Mario Iulio Curiato) gli rise in faccia e prima massacrò tutti i galli, poi uccise lo stesso Druido piantandogli il suo pilum nello stomaco. Il Druido, morente, maledì Mario e tutta la sua centuria a una sorte terribile: dal momento che i romani si erano dimostrati più simili a bestie che a uomini, tali sarebbero diventati al sorgere della luna piena, e così tutti i loro discendenti e tutti coloro che vengano morsi da uno di loro ma non uccisi. La neonata centuria si distinse, dunque, fin da subito nella guerra gallica al servizio di Cesare, ma la loro maledizione impose un pesante dazio sulla sanità mentale dei legionari.



Oggi, sebbene i licanthropi siano passati attraverso le persecuzioni dell'inquisizione e di numerosi occultisti, ne rimangono comunque un numero piuttosto elevato (200-250), sparsi per tutta l'Europa e il Nord America. Non sono organizzati come una società unitaria: alcuni servono il IV Reich, altri lo Stato Papale (l'Inquisizione è disposta a chiudere un occhio, anzi forse entrambi, in certi casi) ma la maggior parte vagano per le foreste vivendo come selvaggi cacciatori.

STATISTICHE DI GIOCO

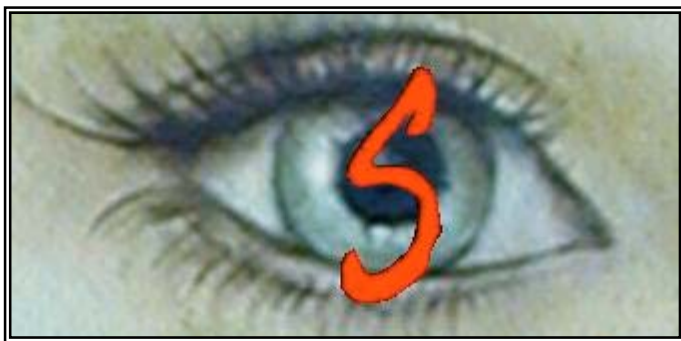
Tutti i licanthropi hanno l'abilità "Self-control" come i Morti intelligenti: indipendentemente dalla forma in cui si trova in quel momento un licanthropo offeso gravemente (o semplicemente incavolato per un qualche motivo) deve tirare su Volontà + Self-control oppure cadere in uno stato di ira sanguinaria e attaccare la fonte della sua arrabbiatura, indipendentemente dalle conseguenze (per questo molti sono stati abbattuti come cani rabbiosi prima ancora che potessero cambiare forma).

Inoltre tutti i licanthropi hanno accesso all'abilità "Maledizione della Belva" (Volontà) grazie alla quale possono trasformarsi, come vi potrete immaginare (e con una penalità di -2), in lupi particolarmente grossi e pericolosi (forza fisica e coordinazione 8 invece che 6) oppure (con penalità di -4) in ibridi. Un ibrido è in sostanza un uomo-lupo: il personaggio mantiene la capacità di camminare su 2 gambe e di usare oggetti, ma guadagna la capacità di portare attacchi con artigliate o morsi (danno +1), oltre che +3 alla Forza fisica, +3 alla Coordinazione, +3 ai Riflessi ma -3 all'Equilibrio Mentale. La trasformazione dura al massimo un numero di ore pari al punteggio di Forza fisica del Pg (in forma umana) al giorno. Un personaggio sotto forma di lupo o ibrido deve fare un tiro di Volontà + Self-control ogni 3 turni o cedere ai suoi più bassi istinti bestiali abbandonando la propria umanità: se questo succede la mente del Pg regredisce fino a livelli animali per 30 minuti (potrebbe persino attaccare e uccidere i suoi amici, per poi magari sbranarli e risvegliarsi col volto coperto dal loro sangue). La trasformazione è automatica tutte le notti di luna piena nelle quali il Pg si trasforma che lo voglia o no, e in quell'occasione dura tutta la notte. Si ha inoltre un'ulteriore penalità di -3 a tutti i tiri per la trasformazione effettuati di giorno. La trasformazione richiede un intero turno per essere ultimata.

Infine un licanthropo in ogni sua forma ha diritto all'abilità "Senso del predatore" (Intuito) che gli consente, col fiuto o altri, simili mezzi, di percepire chiunque sia attorno a lui, anche se nascosto o riparato. Addirittura, alcuni licanthropi sono in grado di capire se nella stanza accanto a quella in cui si trovano c'è qualcuno semplicemente appoggiando le orecchie al muro.

Vista la natura magica dei licanthropi, tutti loro ottengono un +1 ad Affinità Occulta.

Un licanthropo Morto perde tutti i suoi poteri licanthropici, anche se rinasce spesso come un Morto intelligente.



Modificatori per la Licanthropia

Forma Umana	Ab. "Self-control" (Vol)
	Ab. "Maledizione della Belva" (Vol)
	Ab. "Senso del Predatore" (Int)
	Car. "Affinità Occulta" +1
Forma Animale	Come un comune Lupo con: Forza fisica = 8 Coordinazione = 8
Forma Ibrida	Attacco: Artiglio (Taglio +1)
	Attacco: Morso (Morso +1)
	Car. "Forza fisica" +3
	Car. "Coordinazione" +3
	Car. "Riflessi" +3 Car. "Equilibrio Mentale" -3

Sam Foe - Cacciatore di Morti al seguito dell'Inquisitore Filippo Esperii

Profilo: Frà Filippo Esperii, Frate Inquisitore, collabora da sempre col Cacciatore di Morti Sam Foe, un ex soldato americano rimasto in Italia. Foe, una sera, obbedendo agli ordini dell'Inquisitore, uscì dall'accampamento (eretto al limitare di un bosco) da solo per esplorare i dintorni: trovò animali sbranati e divorati e, facendo appello a quel poco che aveva imparato sui Morti, pensò di trovarsi di fronte a un Ferox; subito imbracciò lo shotgun allo scopo di ucciderlo appena lo avesse visto e, qualche tempo dopo, la creatura si manifestò, ma non era un ferox, era una sorta di ibrido tra un uomo e un lupo: un licanthropo! La bestia gli saltò addosso, sbavante, e lo morse ad un braccio. Foe, per tutta risposta, gli sparò in pieno stomaco col suo fucile, tagliando a metà la creatura. Tornato all'accampamento, Foe si fece curare e raccontò tutto a Frate Esperii. Esperii, che di queste cose se ne intendeva, capì che il suo amico e collaboratore aveva contratto la licanthropia; un qualunque Inquisitore avrebbe preso Foe per bruciarlo sul rogo, ma Esperii era di mente eccezionalmente aperta, e i servigi di Foe gli erano sempre stati utili. Esperii e Foe non hanno, quindi, concluso la propria collaborazione ed entrambi continuano a girare l'Italia per estirpare l'eresia e la piaga del risveglio in ogni loro forma. Foe evita di usare le proprie abilità in pubblico (giustamente) e Esperii gli copre le spalle e lo protegge dalle attenzioni di altri Inquisitori dalla mente più chiusa. Foe è, in fondo, buono: distrugge i Morti e gli eretici unicamente per il bene della popolazione italiana, anche se si rende conto di dover pur mangiare: tende a farsi pagare meno degli altri cacciatori, sebbene le sue abilità siano superiori a quelle della maggior parte dei suoi concorrenti. E' l'archetipo del ragazzotto di campagna che si vede nei film di guerra americani.

Tarocco Dominante: La Forza