

IRENE RUBEUS

Emissaria di Melpheron

LA STORIA PRECEDENTE

Irene Rubeus era una paladina di Tyr, figlia di prime nozze del Marchese Rubeus, un ricco proprietario terriero che possiede un largo appezzamento di terreno lungo la Costa del Drago. Durante l'assenza di Irene, la seconda moglie del marchese (che lui amava molto più profondamente della prima) morì cadendo da cavallo. Il marchese cadde in uno stato di profonda depressione che lentamente lo condusse alla rovina. Dapprima cominciò ad isolarsi, poi divenne dipendente da diverse droghe illegali acquistate a caro prezzo nei mercati neri di Westgate... Infine è approdato alle pratiche occulte, e nel vano tentativo di cancellare per sempre dalla sua mente il dolore per la perdita della moglie, ha lanciato su se stesso un potente incantesimo, che fallendo gli ha devastato la psiche una volta per tutte.

Irene, un mese dopo la morte della matrigna, fu raggiunta da un corriere. Era impegnata in una crociata contro i nonmorti di alcune sperdute zone nell'Unther, ma saputo della morte della matrigna, decise di tornare a casa il più presto possibile per stare al fianco del padre. Giunta alla tenuta Rubeus però, vi trovò solo orrore e morte. I corpi degli inservienti pendevano impiccati o giacevano impalati davanti al porticato, i cavalli erano stati tutti sgozzati nelle stalle, le cucine erano infestate dalle mosche a causa del sangue delle vittime incrostato sui tavoli... Con il sangue freddo che aveva imparato mantenere da paladina, attraversò nel silenzio i corridoi della sua casa incontrando solo cadaveri ovunque entrasse. Tutti i camerieri, i servitori, le loro mogli, i loro bambini... erano stati massacrati orribilmente. Qualcuno li aveva uccisi, accecato dall'odio. E nella sua mente un doloroso sospetto si faceva strada.

Quando entrando nella stanza del padre si trovò finalmente di fronte il marchese Rubeus, egli era completamente coperto di sangue e stava recitando salmodie senza senso... Nei palmi delle mani teneva sollevati i suoi stessi bulbi oculari,

strappati dalle proprie orbite in un ultimo estremo atto di dolore.

"Non voglio... più vederla..." Balbettò percependo qualcuno avvicinarsi. Lacrime di sangue gli solcavano il volto, uscendo a fatica dalle palpebre livide.



"Cosa... Hai fatto?" Chiese la figlia stringendo i denti per il dolore. Rabbia, disperazione, affetto... un turbinio di emozioni le straziavano l'animo. Il Marchese riconobbe la voce della figlia, e per un istante ancora un barlume di lucidità si fece spazio nella sua mente sconvolta... Sua figlia... Era tornata! Si mosse per abbracciarla, ma incontrò solo la fredda lama della spada bastarda della paladina, che lo trapassò da parte a parte spaccandogli in due il cuore. Di nuovo.

Un vortice di nubi si aprì sopra la villa dei Rubeus, bagliori di lampi apparvero nel cielo, il giorno sembrò eclissarsi e la terra fremere. Una voce rimbombò nell'aria e risuonò suadente nella testa di Irene, superando la barriera di

lacrime che la ragazza stava versando mentre abbracciava disperata il corpo senza vita del padre.

Era il canto di morte di qualcosa di remoto e spaventoso, potente e terrificante. Era la voce di Melpheron...

LE TENEBRE DIVINE

Irene non riesce ancora a perdonarsi per quello ha dovuto fare, né riesce a trovare una ragione per la quale il suo amato padre possa aver compiuto quei gesti tanto inconsulti. Per settimane è rimasta nella villa della sua famiglia, e la litania di Melpheron le ha lentamente avvelenato la psiche.

Lentamente ha ceduto alle lusinghe della voce che la accompagnava in ogni momento di giorno e della notte, rievocando nella sua mente le sconvolgenti immagini dell'uccisione di suo padre. Giunta quasi alla soglia della pazzia e del suicidio, Melpheron ha saputo offrirgli uno scopo: la vendetta. Nella distorta percezione degli eventi suggeritale dal Signore del Sangue, la causa di tanto dolore sono stati gli insegnamenti che essa

ha ricevuto al tempio di Tyr... hanno manipolato la sua volontà con stupidi codici rendendola lo strumento di una legge inflessibile e spietata. Suo padre, al quale era rimasto solo il dolore, stava cercando di lenire le proprie sofferenze rivolgendosi infine a chi non lo avrebbe mai giudicato.

Irene ora è convinta che il suo tempio debba pagare per quello che l'hanno costretta a fare. Melpheron le ha indicato come ricreare di nuovo il tremendo incantesimo che suo padre aveva utilizzato per purificarsi da ogni colpa. Irene non ne ha fatto ancora uso su se stessa, ma sta richiamando presso la tenuta Rubeus una parte sempre più cospicua dei paladini di Tyr che servivano sotto di lei nell'Unther.

Manipolando la loro volontà, in parte grazie alla magia ed in parte grazie al suo carisma, sta creando un ordine di paladini decaduti che lei ha nominato *Le Tenebre Divine*. I suoi piani sono semplici, distruggere l'ipocrisia dei paladini di ergersi a legge quando invece sono spinti dal loro codice a compiere gesti di immoralità e crudeltà enormi. E saranno ripagati con la stessa crudeltà. In realtà Melpheron vuole spingere Irene ben oltre questo suo piccolo obiettivo, ma non è saggio che la sua nuova pedina sappia ogni cosa subito...

Così i paladini della Costa della Spada inviati in missioni diplomatiche scompaiono senza lasciare traccia, i gruppi di avventurieri con paladini nel gruppo vengono ritrovati morti ed i loro corpi straziati in maniera orribile. Qualcuno rinforza le orde di nonmorti che i giustizieri di Tyr stavano soverchiando a est... e strane voci girano attorno ai templi della divinità della giustizia, voci di pericolose trame contro Tyr e la sua chiesa... Il terrore aleggia attorno ai custodi dei santuari, ai chierici, ai funzionari religiosi... paura di essere preda di qualcosa di violento e crudele che odia i loro ideali... Il terrore di una morte orrenda...

IRENE RUBEUS

**Paladina (decaduta) 9°/Guardia Nera 3°
Trasfigurata di Melpheron (GS 13)**

Umanoide medio (Umana)

Dadi Vita: 12d10+12 (89 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 metri
CA: 26 (18 se sorpreso, 14 a contatto)
Attacchi: *Spada Bastarda di argento alchemico* +3: +19/+14/+9 (mischia); Dardo da Lancio: +14/+9/+4 (Distanza)

Danno: *Spada Bastarda di argento alchemico* +3: 1d10+6 (mischia); Dardo da Lancio: 1d4 (Distanza)

Allineamento: Neutrale Malvagio
Tiri Salvezza: Tem +13; Rif +9; Vol +9.

| | | |
|-----|----|----|
| FOR | 16 | +3 |
| DES | 15 | +2 |
| COS | 12 | +1 |
| INT | 14 | +2 |
| SAG | 14 | +2 |
| CAR | 17 | +3 |

Abilità:

Cavalcare +12, Cercare +6*, Conoscenze (religioni) +7, Conoscenze (costa del drago) +7, Guarire +12, Intimidire +13, Raggirare +3*, Nascondersi +7, Osservare +5*, Percepire Inganni +4* (*Abilità di classe incrociata). Le abilità sono comprensive di penalità dell'armatura.

Talenti:

Competenza in armi esotiche (Spada Bastarda), Arma focalizzata (Spada Bastarda), Iniziativa migliorata, Attacco poderoso, Incalzare, Spezzare Migliorato.

Qualità speciali:

Aura Malvagia, *Individuazione del bene*, Uso dei veleni, Benedizione oscura, Punire il Bene (4 volte al giorno), Aura di disperazione, Comandare Nonmorti, Imposizione delle mani, Attacco furtivo +1d6, Evocazione immonda, Compagno nonmorto, Voluttà del Sangue (vedi descrizione a pag. 150 del manuale Nephandum); Seduzione violenta (vedi descrizione a pag. 150 del manuale Nephandum), Incantesimi al giorno: 2,1.

Possedimenti

Corazza a piastre di metallo nero con stemmi della casata Rubeus (*Corazza a piastre* +3), *Spada Bastarda di argento alchemico* +3, 6 dardi da lancio, Simbolo sacrilego ottenuto sfregiando il simbolo sacro di Tyr, Scudo di metallo nero con stemma della casata Rubeus (*scudo grande metallico* +2), *Guanti del potere orchesco*, *anello di protezione* +2, *anello dello scudo mentale*. Ulteriori oggetti a discrezione del DM.

Creato da Luigi Cecchi

pauldeggan@yahoo.it

www.pauldeggan.it