

I Demoni nella Terra Di Mezzo

Sourcebook di Pierdomenico Baccalario e Marco Menozzi per GiRSA



Quando Melkor Morgoth, l'Oscuro Signore Padre di ogni male, si stabilì nella fortezza di Angband, aveva intorno a sé numerosi servitori, esseri di oscurità e fuoco, antichi Maiar corrotti dalle tenebre e divenuti mostri e demoni immondi. I più famosi sono senza dubbio i Balrog, terribili servitori : le loro efferate gesta sono narrate prevalentemente nei Quenta Silmarillion dalla cacciata di Ungoliant all'uccisione di Feanor fino alla distruzione di Gondolin.

Quando Morgoth venne abbattuto dall'ira dei Valar, molti di questi demoni furono annientati, altri (pochi) scapparono nelle Terre Selvagge per sfuggire alla furia di Valinor. Durante gli anni bui della Seconda Era, alcuni di questi demoni uscirono dai loro nascondigli e si avvicinarono agli insediamenti umani, rimanendo comunque sempre lontani dalle terre degli Elfi. Non è dato sapere quanti di questi mostri vivessero nelle terre dell'Est e del Sud.

Oggigiorno...

Durante la Terza Era alcuni diventano oggetto di leggende, altri vengono uccisi ed altri ancora vivono nascosti nei luoghi più selvaggi della Terra di Mezzo. In gran parte indifferenti all'ascesa ed alla caduta di Sauron, questi ancestrali e potentissimi demoni osservano lo scorrere del tempo con sempre maggiore apatia, destinati un giorno a diventare solo leggenda. Come detto è ben difficile avere notizie certe sui demoni orientali e dell'Harad : di loro si hanno solo alcuni cenni ; è quindi inevitabile concentrare la nostra attenzione su quelli che vivono in Occidente.

Nelle desolate terre del Forodwaith, oltre i Warg e Vagabondi, si possono incontrare due creature molto antiche e sul cui conto corrono svariate leggende. Uno di essi è creduto essere il Re dei Vagabondi e viene detto l'Uomo del Nord. L'altro è forse l'essere più incredibile della Terra di Mezzo, è chiamato Kheleklom e durante la Seconda Era fu l'unico essere oscuro capace di avvicinarsi al Lindon. Procedendo verso Sud si incontrano le Montagne Nebbiose, dimora di esseri orrendi fra cui vanno menzionati il Balrog di Moria e l'Essere dell'Oscurità o Thaurdù, come lo chiamano gli Elfi. Più ad Est vi è il Bosco Atro già dimora dei Ragni Giganti e del Ragno Albero.

Una menzione infine per l'Orco del Khand e per Gorgurth, che dei demoni è forse il più spaventoso.

L'Uomo del Nord

Dall'aspetto può sembrare un enorme Vagabondo, ricoperto da una fitta pelliccia ; invece questi viveva anticamente nel Thangorodrim ed era un Maia di potere piuttosto basso, ma di una grandissima forza e resistenza, tanto da essere una delle guardie di Angband. Quando però Beren e Luthien rubarono il Silmaril lui fu costretto a fuggire e a rifugiarsi nel Nord. In seguito vagò per quelle terre, perdendo sempre più potere e temendo di avvicinarsi agli insediamenti umani. Resistenza: è immune a stordimento e non subisce danni e critici da contundenti, perdita d'equilibrio, presa, urto e freddo. Subisce invece danni doppi dal fuoco.

Clava: completamente in ferro fu forgiata in Angband per lui. Dona infatti +30 al BO e +5 al critico. Inoltre se il possessore viene ferito rigenera 8 PF al turno.

Kheleklom

Quest'essere non esiste, almeno non fisicamente, dato che è fatto completamente di vento gelido. Il suo apparire è segnato dall'alzarsi del vento e da una strana eco. È un'entità terribilmente

aggressiva che si mostra alla vista come un mulinello d'aria in grado di parlare il Sindarin e di lanciare incantesimi. Un nemico tremendo perché virtualmente inattaccabile: l'unica speranza di sopravvivere è quella della fuga, poiché non insegue mai le prede.

Velocità: può viaggiare ad oltre 450 Km orari ed una volta fermo la sua velocità gli permette di effettuare 6 attacchi sulla TA5 con critico primario da contundenti e secondario da perdita d'equilibrio. Se vuole usare la magia può lanciare due incantesimi al turno.

Intangibilità: non subisce danni da alcuna arma.

Magia: dispone al massimo livello di Aeromanzia, Criomanzia, Ponte Arcano, Fotomanzia ed Idromanzia.

Thaurdù

Non è un esemplare unico, ma ne esistono altri più piccoli, tra i quali uno a Goblin Gate, del quale è l'antenato. È una creatura enorme, lunga oltre 180 metri e dalla forma cangiante, un'enorme massa di carne putrescente in continuo mutare, da cui fuoriescono continuamente organi, arti, appendici e bolle di acido a ritmo frenetico e continuo; non possiede organi sensori tranne il tatto.

Attacco: se colpito strappa di mano ogni oggetto e lo ingloba. Se chi impugna questo oggetto non riesce in una MM normale, Thaurdù arriva alla mano e comincia a inglobare la vittima lentamente, causando 40 PF al turno.

Rigenerazione: può rigenerare 30 PF al turno, anche se considerato morto.

Ragno Albero

Quest'essere assomiglia ad un ragno con fauci e arti da mantide. Sa parlare ed è piuttosto astuto (si dice che sia imparentato con Shelob). È in grado di fondersi con gli alberi divenendo parte di essi; vive nei pressi di Dol Guldur e per questo motivo ben pochi lo hanno mai visto: si dice anzi che sia stato ucciso dal Bianco Consiglio.

Veleno: se non si riesce nel TR contro Veleno, la puntura del Ragno Albero uccide.

Fusione: può penetrare negli alberi come se non fossero reali, e rimanervi a volontà. Può farne uscire gli arti prensili attaccando a sorpresa (dimezza il BD delle vittime).

L'Orco del Khand

Come l'Uomo del Nord anche lui viveva nel Thangorodrim ed era uno dei più temibili servitori di Melkor; partecipò all'assalto di Gondolin riuscendo anche a sfuggire alla Guerra d'Ira varcando l'Ered Lomin e rifugiandosi nel Sud. È un essere di orrido aspetto, tanto da essere capace di uccidere con la sua presenza angosciante. È in grado di assumere anche fattezze umane e si narra anche che alcuni Re del Khand fossero in realtà l'Orco. Quando Sauron tornò, l'Orco si unì a lui, ma non è dato sapere se durante la Guerra dell'Anello sia morto o meno.

Metamorfosi: può mutare la propria forma in un qualunque essere umano. Non sarà in alcun modo possibile riconoscere la differenza. Sotto metamorfosi le sue capacità fisiche scenderanno di 10 punti mentre quelle mentali rimarranno invariate.

Paura: non trasformato, il suo aspetto è quello di un gigante di tre metri, dalla pelle verdognola ricoperta di pus giallo e da pustole e cisti in gran quantità. Privo di occhi e orecchie possiede comunque le abilità sensorie di un uomo. Se visto in questa forma, è necessario un TR contro Paura di Livello 20; con un Fallimento compreso tra 50 e 100 la vittima fuggirà impazzita.

Spada: è una spada +35 al BO e +15 al BD. Chi la impugna non commette mai Fallimento ed infligge il doppio dei PF.

Scudo: appare come un normale scudo che funge però da moltiplicatore x5 dell'Essenza.

Magia: possiede tutte le Liste Aperte dell'Essenza e quelle dei Maghi.

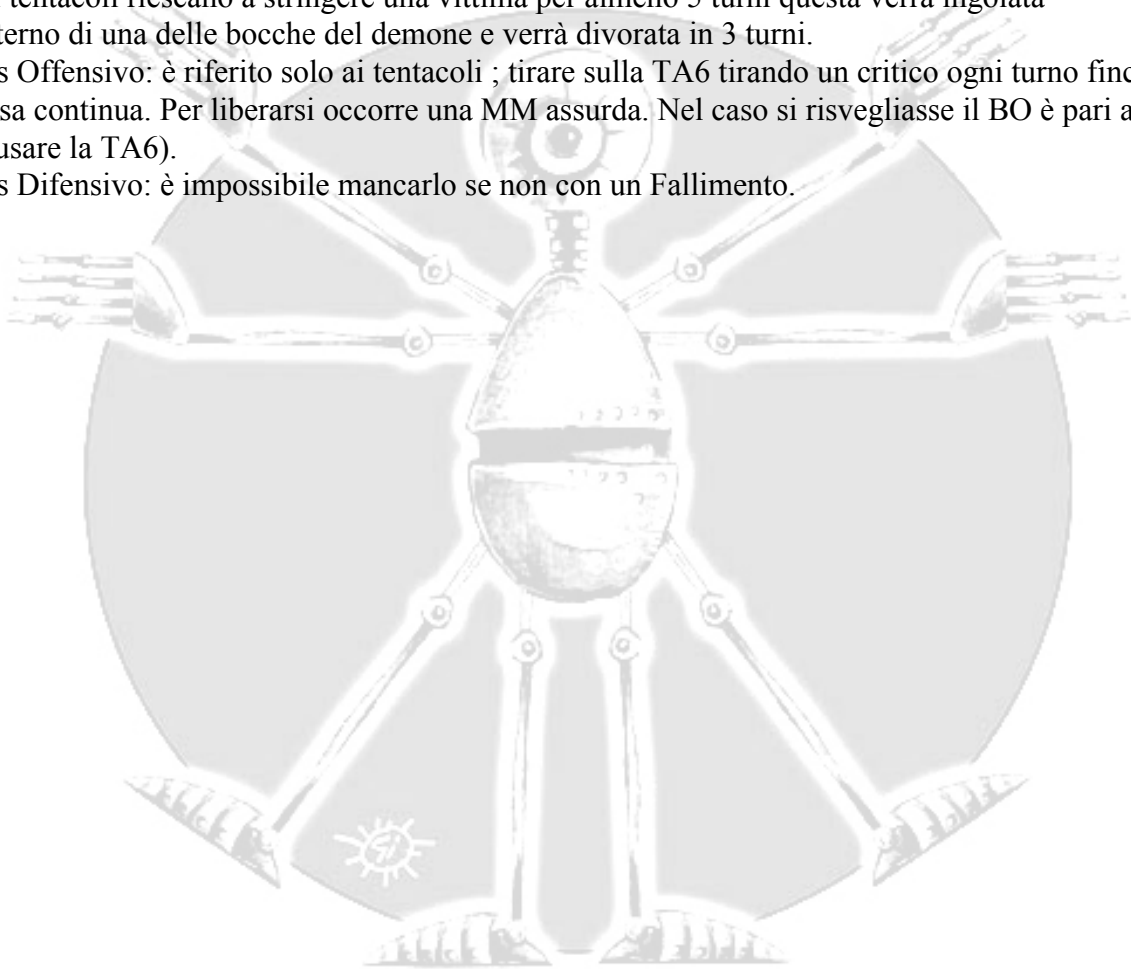
Gorgurth

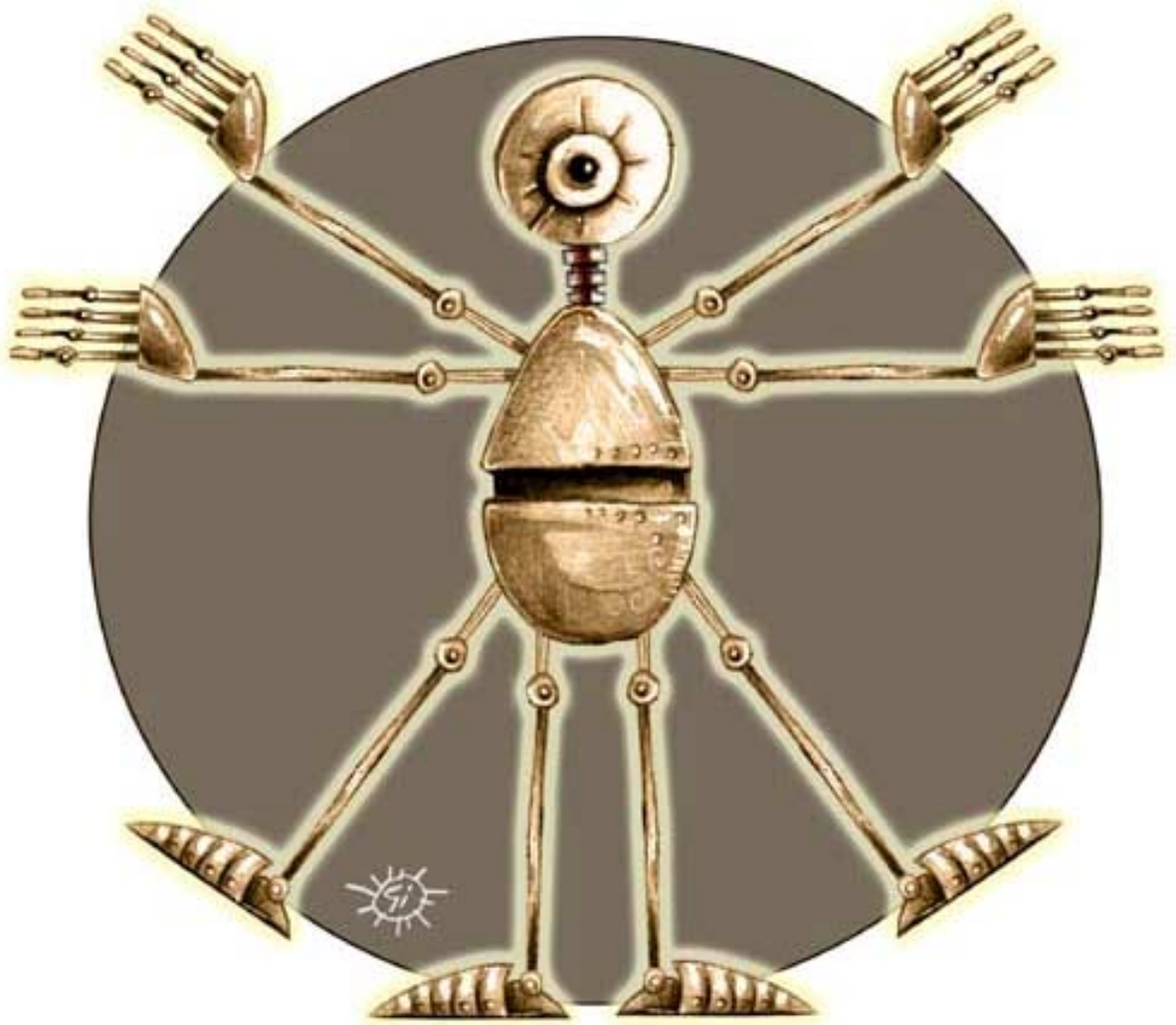
È un colossale serpente marino, lungo, sembra, 10 chilometri, in un letargo pressoché costante; il suo dorso è simile a una barriera corallina con tanto di scogli affioranti, isolette e atolli. Sotto questa immane corazza spessa un centinaio di metri e larga in certi punti 1 km, vi è un corpo molle e biancastro, una sorta di enorme tubo digerente lungo 10 chilometri e del diametro di 3. Dove dovrebbe esserci la testa, vi sono milioni di tentacoli della lunghezza variabile dai 3 ai 150 metri ricoperti da una peluria sensibile al movimento dell'acqua. Infatti, nel momento in cui qualcuno o qualcosa si trova entro il raggio dei tentacoli, uno di questi lo attacca, abbrancandolo con un critico da presa con +15.

Per via delle enormi dimensioni, Gorgurth non risente di alcun critico ed è virtualmente invulnerabile. I suoi tentacoli vanno però considerati come creature a parte con BD 50, MM di 20, corazza di maglia, e circa 10 PF per ogni metro di lunghezza, con un massimo di 300 PF. Nel caso i tentacoli riescano a stringere una vittima per almeno 5 turni questa verrà ingoiata all'interno di una delle bocche del demone e verrà divorata in 3 turni.

Bonus Offensivo: è riferito solo ai tentacoli ; tirare sulla TA6 tirando un critico ogni turno finché la presa continua. Per liberarsi occorre una MM assurda. Nel caso si risvegliasse il BO è pari a 755 (usare la TA6).

Bonus Difensivo: è impossibile mancarlo se non con un Fallimento.





www.anatomika.com