

**LUDI** GIORNATE  
DI GIOCO  
A TRENTO  
SAN DONÀ DI TRENTO  
SALA CIRCOSCRIZIONALE

SABATO 22 MARZO 2003  
DOMENICA 23 MARZO 2003

**Wa.R.p.**  
War & Role playing Games

# TENEBRAE

LA RESA DEI CONTI



# LARIN



## Tenebrae – La resa dei conti

### La Storia fino ad ora ...

Quattrecentesimo anniversario della morte del primo anziano (datazione dei barbari dal giorno dell'inizio della guerra contro i demoni)

Sono passati cinquanta anniversari da quando i cacciatori sono apparsi dal nulla, assieme alla loro città, in mezzo alle lande. Le tribù barbare delle lande, di cui tu fai parte, hanno da sempre combattuto i demoni, in questo mondo di tenebra: la magia demoniaca, assieme alla forza dei vostri guerrieri, ha sempre permesso di tenere a bada i demoni.

Tutto questo prima della comparsa dei cacciatori.

Loro sono esseri molto simili ai barbari, con due occhi, una bocca, due gambe e due braccia: potrebbero essere scambiati per barbari, se non fosse per la loro lingua e per il loro modo di vestire.

Le tribù hanno cercato un contatto con i cacciatori, guidati da quello che è chiamato il **principe vescovo Massimiliano**: le tribù forniscono infatti i cacciatori di cibo, il frutto viola (Svetz), mentre loro contraccambiano aiutandoli nella lotta contro i demoni.

Il paesaggio della lande è sempre lo stesso; terra sterile, difficile da coltivare, e dove cresce ben poco, tranne il frutto viola, che cresce in quantità e dal quale le tribù ricavano gran parte di quello di cui hanno bisogno. I cacciatori parlano di un leggendario mondo di luce (la Terra, la chiamano), dove una palla in alto riscalda tutto rendendo la terra fertile: hanno promesso che porteranno le tribù con loro, oltre le tenebre.

### Alcune note ...

**Magnus**: tutto quello che si sa di quest'uomo è che era un servitore di Satana, sulla Terra. Ricercato per i suoi crimini in tutto il Sacro Romano Impero Germanico del tempo, fu catturato a Tridentum (Trento) e ucciso nella "tonca", che consiste nel rinchiudere il carcerato in una gabbia e lasciarlo affogare nel fiume Adigium. Magnus subì questa sorte, ma il suo corpo non fu mai ritrovato...

**Incubo di Magnus**: il malvagio stregone, prima di morire, maledisse tutta Tridentum, invocando il potere di Satana. Il giorno dopo il sole non sorse più, l'oscurità avvolse per sempre tutta Tridentum e tutti coloro che si trovavano nelle sue mura, portandoli nelle lande demoniache.

**Le Lande demoniache**: le lande sono un territorio ostile e inospitale. Il cibo scarseggia, come pure i fiumi che attraversano questo mondo sconosciuto ed oscuro, dove il sole non esiste ed il clima (tuttavia mite), permette la vita di pochi esseri viventi. Abitato dai demoni e dai barbari e da poche specie vegetali tra cui il misterioso frutto viola, Svetz, è una terra in gran parte sconosciuta..

**Demoni**: i veri signori delle lande sono esseri mostruosi che amano cacciare i barbari e distruggere tutto quello che incontrano, comprese le poche forme di vita che sopravvivono nelle lande. Non si sa nulla sulle loro vere motivazioni o degli obbiettivi che cercano di perseguire.

**Barbari**: simili come aspetto agli umani di Tridentum, hanno però costumi completamente diversi. Sono guerrieri forti e valorosi, che combattono una guerra persa in partenza contro i demoni. Alcune delle loro femmine, dette maghe selvagge, sono in grado di padroneggiare la magia dei demoni e piegarla al loro servizio.

**Tridentum** (nome Latino di Trento): trasportata dal potere di Magnus nelle lande, è l'unica città conosciuta costruita dagli uomini in questo mondo. La città, durante questi cinquant'anni di scontri e lotte per la sopravvivenza, ha sofferto momenti davvero drammatici, ma grazie alla guida del principe Vescovo Massimiliano, si è sempre ripresa, ed ha instaurato buoni rapporti con i barbari delle valli vicine.

**Principe Vescovo Massimiliano**: E' lui la guida carismatica della città. Salito al potere quanto Tridentum era ancora sulla terra, ha mantenuto il suo ruolo anche dopo l'Incubo di Magnus. E' grazie alla sua illuminata guida che i cittadini hanno sopportato lo stravolgimento delle loro vite nelle Lande demoniache.

## Larin

P..

Non riesco a pensare il suo nome.

Io Larin, maga selvaggia, addestrata dagli sciamani delle tribù per divenire una guida nella lotta contro i demoni: ho abbandonato la mia famiglia, i miei amici, tutto, pur di continuare a conoscere il potere demoniaco.

E ce l'ho fatta. Sono la migliore, tra quei pochi fortunati che sanno padroneggiare la magia come me: tanto brava da essere mandata alla città dei cacciatori di demoni, misteriosi esseri venuti da un mondo di luce, per combattere i demoni. Sono stata mandata a Tridentum come ambasciatrice presso il capo dei cacciatori, Massimiliano.

Li, l'ho conosciuto, e amato.. amare.. ma era amore quello che provavo per Pa..?

O piuttosto amavo di lui i suoi incredibili poteri magici, frutto del suo essere cacciatore di demoni? No..

Non dopo quello che ha fatto: un demone, un nostro compagno, un mostro vicino a me, che ci ha condotti in mezzo ai demoni per poterci torturare e farmi ancora una volta di più, male.

Perché il capo dei cacciatori, Massimiliano, ci ha mandato qui? Forse lui non sapeva di Paolo, sperare che noi cinque potessimo uccidere Balthazar? Perché nessuno di noi ha protestato al suo ordine?

Paol.. quell'essere che credevo di amare.. forse ha avrà usato la magia per ingannarmi, per farmi sua, anima e corpo. Perché i miei tatuaggi non hanno funzionato con lui?

I miei tatuaggi, il mio status di maga, la mia protezione dai demoni, tutta me stessa.

I demoni li hanno cancellati, li hanno tolti dal mio corpo, sostituiti con orribili cicatrici: il mio volto è sfigurato per sempre dopo che hanno usato i loro artigli su di me..

Sono distrutta.. non sono più Larin, sono un mostro.. un MOSTRO!

Perché non siamo e non sono morta?

Loro mi hanno studiata, cercando di capire come potevo usare la loro magia, le loro essenze, per lanciare le magie: quante volte sono stata vicino alla morte per colpa dei demoni?

Ma qualcosa mi ha tenuto in vita.. una piccola luce dentro di me, ma ..non capisco.. eppure loro mi hanno curata per poi torturarmi ancora...

E lui era lì e rideva soddisfatto: mai annoiato, mentre mi toccava il ventre con i suoi artigli, stando attento a non ferirmi, quasi premuroso, per quanto lo può essere un demone con il volto di un cacciatore.

Così anche lui se ne è accorto: nessun altro demone lo sa, come non lo sanno i miei compagni, ammesso che quelli che ho visto siano, attraverso la debole luce davanti a me, proprio loro e non un'altra tortura prodotta da quel demonio di Paolo.

L'abominio sta crescendo dentro di me, frutto di Paolo, o meglio della sua natura magica e della mia: la sua soddisfazione fa crescere il mio odio verso questa cosa totalmente estranea da ogni cosa delle lande..

E' dunque questa la punizione per tutti i piaceri che mi ha donato Paolo, in quei giorni prima di giungere in questa città d'incubo? Ora mi sembrano lontani, quei piaceri, allora godevo della sua semplice presenza vicino a me, del suo sguardo che mi toccava il cuore, ma.. NO! Paolo deve pagare! Pagare per quello che mi ha fatto!!

Ma...

C'è come qualcosa che mi ricorda che quello che cresce dentro di me è anche in parte barbaro, in qualche modo figlio delle lande: non è forse forte il sangue dei barbari? Ma non è forse vero che il figlio è anche la sua madre? Mio figlio.. un mostro.. no! Non lo permetterò! Se io sono distrutta, lui può ancora dimostrare con la sua vita di non essere un mostro!

Vorrei cercare di scappare, di tornare dalle mie tribù, in un angolo remoto delle lande, il più possibile lontano da qui, ma non posso scappare? Per andare dove poi? Non è forse Tridentum da molto tempo la mia casa, la mia tribù? Non sono forse i cacciatori di demoni i miei amici? Sì.. le tribù, i barbari non potrebbero capire mai quello che ho subito.. e poi io mi vergogno troppo: loro mi hanno visto sempre come una forte maga selvaggia, ed ora sono solamente un pallido ricordo di come ero un tempo! Odio questo aspetto che incute terrore alle persone attorno a me.. nessuno può capire! Ed il giorno in cui nascerà, se io sarò tra la mia gente, lui verrà subito ucciso.. non posso permettere questo!!

Sì, Tridentum oramai è divenuta la mia casa: lì potrò di certo essere tollerata, se non accettata, e mio figlio avrà maggiori possibilità di salvezza.

Un passo, un altro.. l'aria è pesante, riscaldata da una luce, da un punto che sembra convogliare tutta la poca luce delle lande in se.

Improvvisamente capisco, o meglio la mia mente si apre alla salvezza della luce: i cacciatori credono nella luce, loro vengono dalla luce.. io sono figlia delle lande, come tutti i barbari! Sono nata nelle tenebre, ma forse la luce non è venuta a me?

La luce che si è appena accesa nel mio essere, in quella che Pietro chiama.. anima, si riversa all'esterno, mi libera da questa prigione dei demoni: è una strana figura di luce, di forma vagamente umana, davanti a me. E' questa luce quello che i cacciatori chiamano "fedé"? Come può questa fedé riuscire dove tutti i miei poteri hanno fallito, come può riuscire così semplicemente a liberarci? Devo capire, devo comprendere il perché mi sento così attirata dalla fedé... forse potrebbe esserci speranza anche per mio figlio...

Mi guardo attorno, insicura su che cosa devo fare o dire, ora: la magia, me stessa, il mio bambino, la salvezza della mia gente, Tridentum.

La **strana figura** davanti ai miei occhi, piena di luce, sembra un essere completamente magico, un qualcosa che non appartiene, alle lande.. non è un demone, questo è sicuro, anche se mi accorgo che in qualche modo lui era presente mentre venivamo torturati dai demoni.

Il suo sorriso è in qualche modo rassicurante: illumina tutta me stessa, mi fa ricordare che io sono Larin, e lo sarò sempre.. Perché la sua luce mi attrae così tanto? Voglio delle sue parole, perché io voglio capire perché la piccola luce dentro di me frema vicino a questa strana figura.. che sia veramente un Angelo, come lo chiama Pietro?

**Marius**, il migliore cacciatore di demoni della sua città, non mi ha protetta: anche lui non ha potuto nulla contro i demoni.. avrà capito perché le tribù non sono mai riuscite a sconfiggere i barbari?

La sua gente farà una fine terribile, finché crederà di poter vincere da sola contro i demoni, senza il nostro aiuto.. perché non riesce a capire che la salvezza di Tridentum è legata alle tribù?

Se quel giorno avessi detto a lui di sì e non a Paolo, forse ora le cose sarebbero andate in un modo molto diverso.. ma lui è così arrogante, sicuro nelle sue decisioni, incapace di ascoltare gli altri, convinto di essere il migliore. Ma allora se mi voleva bene, se è così il migliore, perché “HAI LASCIATO CHE I DEMONI MI FACESSERO QUESTO??”

Ma io sento, che lui è diverso da Paolo.. che lui era la persona giusta.. se solo potessimo parlare...

Il sacerdote dei cacciatori, **Pietro**, è l'opposto di Marius: è impazzito.

Lo vedo chiaramente dai suoi occhi.. i demoni gli hanno strappato il braccio destro e gliene hanno messo un altro, ma vedo che non ha retto.. avrebbe forse retto il mio spirito? Ma in lui sento parte dei demoni.. anche lui è un mostro, in qualche modo.. un mostro come loro!

Si avvicina a me e senza che io possa fare nulla, toglie quel pezzo di stoffa che nascondeva a tutti il mio volto e precipita nella follia più assoluta. Il mio sguardo è fisso su Maria, in un silenzioso grido d'aiuto, mentre vedo che la tanto decantata fedé di cui parlava Pietro non può nulla contro quello che hanno fatto i demoni del mio corpo..

L'Inferno di cui parlava non è forse questo? E la magica **strana figura** che è davanti a noi che cos'è?

Potrebbe essere un Angelo, uno di quegli esseri divini di cui parlava Pietro?

Devo cercare di capire, capire se quello che dice Pietro è vero, se .. se un Dio esiste veramente: devo obbligarlo a parlarmi, a guardarmi negli occhi e a spiegarmi la verità.. devo capire veramente chi è questo Dio, e perché ha mandato questa strana figura, un Angelo, ad aiutarci!

Cerco gli occhi attenti di **Maria**, sicura che lei mi può capire: anche se non è una barbara, tra i cacciatori sono quelle come lei che hanno i figli. Chissà se Maria ha mai avuto un figlio?

Sono spaventata.. il mio non è un figlio normale.. come reagirà Maria quando capirà?

Quando ero sotto il controllo di Paolo, anche Maria era attratta da Paolo, tanto che vedevo il suo sguardo d'odio, abbastanza forte da incenerirmi con gli occhi, se ne avesse avuto la capacità.

E io lo ricambiavo, con gioia, godendo della sua invidia.

Potrà lei perdonarmi? Aiutarmi? Consigliarmi? E' l'unica di cui mi posso fidare, l'unica che può capire che cosa vuol dire essere una madre, prima di ogni altra cosa!

Nota: ho già avuto esperienza con cacciatori molto sensibili alla mia magia e all'aurea blu che mi avvolge ogni volta che lancio un incantesimo, visto che la accomunano a quella dei demoni: perché non riescono a capire che è il modo in cui la magia viene usata che conta?

DATI PERSONAGGIO			
NOME DEL PERSONAGGIO:	Larin la maga selvaggia		
Razza	Barbara	Sesso	Femminile
Altezza	1.80	Peso	62
Capelli	Neri	Occhi	Neri
Età	25?	Classe	Stregone 9°

CARATTERISTICHE			TIRI SALVEZZA	
	Valore	Modificatore		
FORZA	9	-1	TEMPRA (cos)	+6
DESTREZZA	14	+2	RIFLESSI (des)	+7
COSTITUZIONE	16	+3	VOLONTA' (sag)	+8
INTELLIGENZA	18	+4		
SAGGEZZA	14	+2	INIZIATIVA (des)	+6
CARISMA	18	+4		

CLASSE ARMATURA							PUNTI FERITA	
	Armat ura	Scudo	Des.	Taglia	Natura le	Altro	Punti Ferita	Ferite
12 = 10 +	00	00	+2	00	00	00	56	28
CA colto alla sprovvista	10		Fallimento inc. arcani			00		
CA attacchi di contatto	12		Penalità armatura			00		
Armatura e Scudo usati	nessuna				Bonus max. des.			

ARMI										
ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus forza	Bonus altro	Increm. gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza	Bonus altro
Pugno	+3		+3			20/x2	1d3-1	1d3	-1	

TALENTI	PRIVILEGI DI CLASSE
Scurovisione (20m) Schivare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Tiro Ravvicinato, Sensi Acuti	Incantesimi selvaggi Lingue: Volgare,Barbaro, Latino

ELENCO INCANTESIMI					
NOME	Liv	RAGGIO D'AZIONE	DURATA	DESCRIZIONE	TIRO SALVEZZA
<b>Trucchi</b>					
Frastornare	0				14
Individuazione del magico	0				14
Mano Magica	0				14
Raggio di Gelo	0				14
Resistenza	0				14
<b>Prodigi</b>					
Armatura magica	1				15
Sonno	1				15
Dardo incantato	1				15
Mani brucianti	1				15
<b>Magie</b>					
Sfocatura	2				16
Resistere agli elementi	2				16
Ragnatela	2				16
<b>Evocazioni</b>					
Dissolvi magie	3				17
Blocca persone	3				17
Fulmine	3				17
<b>Invocazioni</b>					
Tempesta di ghiaccio	4				18
Muro di Ghiaccio	4				18

Nota bene: essendo una maga selvaggia deve compiere dei tiri **Concentrazione** ogni volta che lancia un incantesimo superando la CD (classe difficoltà) dello schema seguente:

- Trucchi                      riesce automaticamente
- Prodigi                     CD 15
- Magie                        CD 20
- Evocazioni                CD 25
- Invocazioni               CD 30

**Incantesimi al giorno:**

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
5	6	6	6	4

# ABILITÀ

ABILITA'	CARA TT.	TOT.	GRAD O	BONU S	ALTR O
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA ♣ ♣ [SALTARE]	DES				
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI ♣ [EMPATIA ANIMALE]	CAR				
<input type="checkbox"/> ALCIMIA ♣	INT				
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ♣ ♣ [UTILIZZARE CORDE]	DES	2		2	
<input type="radio"/> ASCOLTARE ♣ ♣ [TALENTO:SENSI ACUTI]	SAG	9	5	2	2
<input type="radio"/> CAMUFFARE ♣ [RAGGIRARE]	CAR	8	4	4	
<input type="radio"/> CERCARE	INT	10	6	4	
<input type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA ♣	SAG				
<input type="radio"/> CONCENTRAZIONE ♣	COS	15	12	3	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA ARCANI	INT	14	10	4	
<input type="radio"/> CONOSCENZA DELLE LANDE	SAG	7	5	2	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (Lingua degli anziani)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (latino)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (animali delle lande)	INT				
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT				
<input type="radio"/> DIPLOMAZIA [RAGGIRARE,PERCEPIRE INGANNO]	CAR	8	4	4	
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ♣ ♣	INT				
<input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE	CAR				
<input type="radio"/> EQUILIBRIO ♣ ♣ [ACROBAZIA]	DES	6	4	2	
<input type="radio"/> FALSIFICARE (♣ PER ALTRO LETTORE)	INT				
<input type="radio"/> GUARIRE ♣ [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG	4	2	2	
<input type="radio"/> INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR				
<input type="radio"/> INTRATTENERE ♣	CAR				
<input type="checkbox"/> LEGGERE LABBRA (♣ UNA VOLTA PER MINUTO)	INT				
<input type="radio"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ♣ ♣	DES				
<input type="radio"/> NASCONDERSI ♣ ♣	DES				
<input type="radio"/> NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO)	FOR				
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO (NELLE LANDE)	SAG				
<input type="radio"/> OSSERVARE ♣	SAG	4		2	2
<input type="radio"/> PERCEPIRE INGANNI (♣ PER DIVERSA PERSONA)	SAG				
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE	SAG				
<input type="radio"/> RACCOGLIERE INFORMAZIONI ♣	CAR	6	2	4	
<input type="radio"/> RAGGIRARE ♣ (♣ IN COMBATTIMENTO)	CAR	4	4		
<input type="radio"/> SALTARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ♣ [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI]	INT				
<input type="radio"/> SCALARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="radio"/> SCRUTARE	INT				
<input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE ♣ ♣ [RAGGIRARE]	DES				
<input type="radio"/> UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES				
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ♣ ♣	CAR				
<input type="radio"/> VALUTARE	INT	7	4	3	

MASSIMO GRADO ABILITA: DELLA PROPRIA CLASSE = LIVELLO PG + 3 , DI CLASSE INCROCIATA = (LIVELLO PG+3) : 2  
[ ABILITÀ / TALENTO ] 5 GRADI O PIÙ NELL'ABILITÀ O IL TALENTO DANNO NORMALMENTE IL BONUS DI + 2 ( SINERGIA )

LEGENDA:

○ POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE SENZA

ADDESTRAMENTO;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE INCROCIATA;

●/■ ABILITÀ PROIBITE;

♣ È POSSIBILE UTILIZZARLA PIÙ VOLTE

CONSECUTIVAMENTE;

♣ SI APPLICA LA PENALITÀ PER ARMATURA E/O INGOMBRO;