

LUDI GIORNATE
DI GIOCO
A TRENTO
SAN DONA DI TRENTO
SALA CIRCOSCRIZIONALE
Sabato 22 marzo 2003
Domenica 23 marzo 2003

Wa.R.p.
War & Role playing Games

TENEBRAE

LA RESA DEI CONTI



FIGURA LUTTINOSA



Tenebrae – La resa dei conti

La Storia fino ad ora ...

Anno Domini 1199?

Sono passati oltre cinquant'anni da quando un criminale di nome **Magnus**, è stato giustiziato sul ponte di San Lorenzo, sotto il quale scorre l'Adigium (in quella che oggi è chiamata "la tonca"), accusato d'eresia, stregoneria e omicidio.

L'inquisizione ha fatto il suo dovere, ma il giorno dopo dell'esecuzione, Tridentum si è risvegliata in quello che oggi è chiamato **l'incubo di Magnus**: l'intera città, infatti, è stata portata in un mondo di tenebre, abitato da demoni e da barbari.

Solamente la guida illuminata **del principe Massimiliano** ha permesso alla città di salvarsi: il vescovo, infatti, ha organizzato una milizia, che ha combattuto i demoni, e ha stretto alleanza con le tribù delle lande demoniache (così sono chiamati i territori circostanti a Tridentum dai barbari), in cambio di cibo.

La lotta dei demoni è continuata per tutto questo tempo..

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.

Figura Luminosa

Raccontare tutto quello che mi è successo non è semplice.

Perché la mia anima non è all'inferno? Che cosa sono diventato? Che cosa ci faccio qui? Qual è il mio destino? Forse, anche le pedine del gioco hanno la possibilità di divenire qualcuno?

Non ho visto il paradiso e forse questo è solamente il purgatorio a cui sono obbligato per ora..

Forse è meglio partire dalla fine, o meglio dal mio secondo inizio.

Io sono morto.

Ucciso, con rabbia e ferocia dettata dal potere del male, dalle stesse persone che ora sto cercando di salvare. Maria, Pietro, Larin e Marius: loro quattro con l'aiuto di Paolo mi hanno inseguito, braccato, punito per il male che ho compiuto.

Ho ucciso la persona per me più cara a Tridentum, Massimiliano, il principe vescovo. Gli ho piantato un pugnale avvelenato nel cuore: ricordo ancora quando sono entrato di nascosto nella sua stanza, come lui mi aveva ordinato. Ricordo le sue ultime parole, mentre piangevo in silenzio e con un sol colpo lo uccidevo, come lui mi aveva implorato.

“Devi fare questo per evitare che il male si impossessi del mio corpo, non ti preoccupare: la mia anima è salva, come la tua, Malin, ragazzo mio, ricordalo sempre”

I suoi occhi li ho davanti ogni giorno, e mi chiedo se la mia anima sarà veramente salva prima o poi: merito di giungere alla luce del paradiso? Io ho tolto intenzionalmente una vita.. che cosa posso fare per redimermi, se non salvarne un'altra? Ma come? E' questa la punizione per essere stato sempre a guardare, trasportato dagli eventi e non dalla mia volontà?

Ma Quel Giorno.. Quel Giorno sono scappato dal palazzo del vescovo a Tridentum come in un incubo, guidato dal potere di Magnus: ho combattuto con tutte le mie forze contro di lui, ho lasciato molti indizi dietro di me, per fare in modo che loro mi seguissero, come Massimiliano mi aveva detto di fare.

Già loro. Loro sapevano solamente che io ero un semplice assistente del vescovo. Non sapevano e forse non sanno che il vescovo stesso mi aveva avvicinato a Magnus, per poter capire i suoi piani. Massimiliano mi aveva fatto scivolare nell'oscurità di quell'uomo per poter salvare tutta Tridentum e non solo.

Io un semplice ragazzo di Tridentum, fedele alla chiesa e a Massimiliano come ai miei genitori, che sono morti nell'epidemia di peste che si è scatenata oramai molti anni fa.

Io, Malin.

Mentre il mio spirito lasciava il corpo su Dos Trent, vedevo le conseguenze delle mie azioni: avevo fallito.

Magnus, usando i suoi poteri maledetti, era riuscito a impossessarsi del corpo del defunto Vescovo

Massimiliano e a condannare la sua anima all'inferno.. maledetto! Giuro che lo troverò e lo distruggerò per sempre, per impedirgli di rovinare ancora la vita alle altre persone e per poter finalmente guadagnare la luce eterna del Paradiso, e un po' di riposo: anche ora sento la sua presenza su Tridentum, nonostante la distanza, sento la sua malvagia presenza che aleggia come un incubo su Tridentum, piegandola al suo volere..

Magnus però si era già impossessato completamente anche delle menti di tutti gli abitanti di Tridentum, compresi Pietro, Marius, Maria e Larin (tutti piegati e messi gli uni contro gli altri), ma non dello sgherro del suo nemico Balthazar, ... Paolo.

Quel demone, quel mostro non è migliore di Magnus, in quanto a malvagità.. maledico la mia stupidità nel credere di aver fatto tutto quello che dovevo: avessi avuto le forze per ucciderlo...

Poi una grande luce, davanti a me, e la mia anima imprigionata in un servitore nella città dei demoni, un essere fatto di carne, con un grande vuoto nero dentro di se, come ogni demone. Impossibile parlare, controllare quel corpo.. non capivo perché ero stato mandato lì! .. e da chi poi?

Le persone davanti a me scoprirono la vera natura di Paolo, quando cercarono di assassinare Balthazar: un demone. Una creatura del male, distante dalla mia natura come la notte, una creatura senza speranza e senza futuro, come tutta la sua razza!

Sotto ordine di quel maledetto di Magnus, senza possibilità di reagire, e corrotti da Paolo, non riuscirono a fare nulla.

Loro furono torturati.. io ero lì, vicino ai loro aguzzini, in mezzo alla loro fortezza di cui conosco ogni passaggio in cui mi è concesso l'ingresso, sentivo il loro dolore, la morte crescere dentro di loro mentre i mostri attorno a me li curavano e gli infliggevano ancora un'altra punizione.. Avrei voluto molto aiutarli, ma ero come bloccato a guardare e basta, incatenato finché non fosse venuto il tempo per quanto devo compiere. Ho visto come la fortezza dei demoni sia formata di molte aree diverse, collegate tra loro da mostruosi condotti che si snodano all'interno della fortezza: la prigione e l'armeria sono due di queste zone, le uniche

che in questi ultimi tempi riesco a visitare.. tutte le altre mi sono proibite, non ne conosco il motivo.. ma è tutto così confuso..

Quanto tempo è passato dalla loro cattura? Non lo so.. mesi forse qualche anno, ma oramai non posso dirlo con certezza.. nello stato in cui mi ritrovo il passare del tempo è qualcosa di estraneo!

Lentamente, mentre le torture continuavano, io cominciavo ad avere coscienza dei miei nuovi poteri, di come potevo sfuggire alla mia prigionia all'interno di quel demone assistente..

E mi sentivo diverso, o forse per la prima volta nella mia vita mi sono sentito veramente me stesso?

Ho compreso che la era la Fede a darmi potere, la mia ma soprattutto quella di coloro che mi circondano, che avevo la facoltà di fondere me stesso per breve tempo con oggetti di culto; ho anche la convinzione che se agissi sulla spinta della Fede di coloro che mi circondano e per scopi nobili potrei compiere dei miracoli, sebbene non abbia mai tentato nulla di tutto ciò.

Chissà... forse sarà tramite la fede che troverò la mia redenzione.

Perché ho davanti agli occhi delle immagini di distruzione per la terra? Sento che Magnus sta facendo qualcosa di mostruoso, e che qualcuno molto simile a Balthazar utilizzerà le sue conoscenze per distruggere il mondo di luce... ma ora...

Oggi finalmente dopo molto tempo sono libero, la mia anima risplende e da luce a questa stanza buia come la notte eterna: libero i torturati, le loro celle si aprono e li riporto alla realtà.. il momento è giunto.. ma cosa devo fare ? Essere la loro guida per la salvezza di Tridentum o dell'umanità che vive sulla terra, ignara del grande pericolo che incombe?

Ma come potrò spiegare chi sono se non lo so? Per ora cercherò di assecondare quello che credono di me, sperando, di riuscire a dare prima o poi una risposta a questo dubbio. Ora la cosa più importante è uscire al più presto da questa fortezza, sebbene io conosca solamente la strada tra le prigioni e l'armeria, forse da là potremo uscire all'aperto. Dobbiamo fare in fretta, non sprecare tempo, fuggire prima che i demoni ci siano subito addosso: non tarderanno ad accorgersi del mio gesto...

Maria è stata la prima ad aprire gli occhi da quando sono libero, e la sua voce è come la salvezza per me, la conferma che non sono condannato, per ora. La guardo, cerco di sussurrarle qualche parola di conforto, ma lei mi confonde con Cesare, il suo ex-marito morto per colpa della peste, molti anni fa. Sento la sua sofferenza attraversare il mio spirito: capisce che non sono più un essere materiale ma solamente un'anima. Provo un'infinita pietà per lei: le sue sofferenze sono ingiuste, lei non ha mai compiuto nulla di male nella sua vita: è grazie a lei, che mi ha liberato dal controllo di Magnus.. proprio lei che mi ha finito con il suo pugnale, e mi ha dato questa seconda possibilità. Perché allora questo destino crudele? Devo forse aggiungere altro dolore svelandole che io non sono Cesare? No. Io devo mantenere questo segreto per me, fare in modo che la speranza sia ancora in lei, perché il suo Cesare, quello vero, è morto da molto tempo e la sua anima ha già raggiunto il Paradiso!

Lo spirito di **Pietro** è quello più tormentato dai demoni.. il nuovo braccio che ha (non oso ripensare a quegli orribili momenti!) lo ha cambiato, lo sento. Lo incoraggio prontamente con le parole e cerco di fargli capire che la sua fede l'ha salvato, ma i suoi occhi sono persi nel nulla della follia.. che sia impazzito?

Dopo tutto quello che ha passato, non mi stupirebbe affatto.. che cosa posso fare per lui se non ricordargli che la sua fede è la sua forza? E che senza di lui non ce la faremo mai a scappare?

No.. deve capire che la sua vita non è stata un fallimento, capire che quello che ha fatto è veramente giusto: quello che andava fatto.. nessuno è perfetto, anche se lui vorrebbe tanto esserlo...

Improvvisamente anche **Marius** si muove.. i suoi passi sono lenti, ma vedo che la sua forza non è scomparsa, e la sua determinazione e fermezza sono ancora al loro posto. Stringe un pugno, facendo un rumore orribile con la mano.. vedo il suo sguardo carico di odio, che riflette la luce che emanano in questa città oscura.

Ma se l'odio lo divorerà, che cosa sarà di lui? L'inferno lo aspetta!

No, la pietà lo può salvare, quando sarà il tempo, la pietà e la speranza: se io sono quel che sono, allora lui si potrà salvare.. l'odio non lo deve divorare, per nessun motivo!

Larin imita Marius e con alcuni passi si fa avanti ed esce dalla sua cella.

Pietro, chissà per quale motivo le si avvicina e le toglie il pezzo di stoffa che le nasconde il volto. Vedo solamente il suo sguardo di terrore infinito. Il suo volto è una maschera inumana.

Ma io devo fare in modo che gli altri non guardino la sua maschera, ma dentro di lei!

Ricordo la sua bellezza, ma ora.. ora.. vedo anche le ferite del suo spirito, ricordo che lei amava Paolo, e per questo ha sofferto tantissimo, soffre anche adesso.. che cosa posso fare per lei? Forse trattandola non come un mostro, ma cercando di farle capire che io sono qui anche per aiutare lei e il suo popolo! Larin, devi capire che la tua salvezza verrà solo se resterai con i tuoi compagni!

Nota: sei immateriale e quindi puoi passare attraverso oggetti, ma non puoi nemmeno maneggiare nessun oggetto materiale. Tutto quello che è di origine demoniaca però è una barriera fisica insuperabile.

| DATI PERSONAGGIO | | | |
|-----------------------|---------------------------|--------|-------------------------|
| NOME DEL PERSONAGGIO: | ? | | |
| Razza | Fantasma? Anima ? Angelo? | Sesso | Maschio |
| Altezza | ? | Peso | ? |
| Capelli | Chiari | Occhi | chiari |
| Età | ?? | Classe | Guerriero 2° / Ladro 2° |

| CARATTERISTICHE | | | TIRI SALVEZZA | |
|-----------------|--------|--------------|------------------|----|
| | Valore | Modificatore | | |
| FORZA | 10 | 0 | TEMPRA (cos) | +3 |
| DESTREZZA | 16 | +3 | RIFLESSI (des) | +8 |
| COSTITUZIONE | * | | VOLONTÀ' (sag) | +4 |
| INTELLIGENZA | 16 | +3 | | |
| SAGGEZZA | 15 | +2 | INIZIATIVA (des) | +1 |
| CARISMA | 22 | +6 | | |

| CLASSE ARMATURA | | | | | | | PUNTI FERITA | |
|--------------------------|--------------|-------|------------------------|--------|-----------------|-------|--------------|--------|
| | Armat ura | Scudo | Des. | Taglia | Natura le | Altro | Punti Ferita | Ferite |
| 13 = 10 + | 0 | 0 | +3 | 0 | 0 | 0 | 42 | 21 |
| CA colto alla sprovvista | 10 | | Fallimento inc. arcani | | 00 | | | |
| CA attacchi di contatto | 13 | | Penalità armatura | | 00 | | | |
| Armatura e Scudo usati | nessuna | | | | Bonus max. des. | | | |

| ARMI | | | | | | | | | |
|---------|--------------|---------------|-------------|-------------|-----------------|---------|--------------|------------|------------------------------|
| ARMA | Bonus totale | Bonus attacco | Bonus forza | Bonus altro | Incres. gittata | Critico | Danno totale | Danno base | Bonus forza Bonus s altro |
| nessuna | | | | | | | | | |

| TALENTI | PRIVILEGI DI CLASSE |
|--|--|
| <p>Eludere</p> <p>Muoversi sempre in silenzio</p> <p>Immune ad effetti che influenzano la mente, veleno, sonno, paralisi</p> <p>Immune a , colpi stordenti, malattie, i suoi attacchi passano attraverso le armature</p> <p>Immune ai critici, danno debilitante, risucchio d'energia, morte per molti danni</p> | <p>Lingua: Volgare, Latino, Demoniac, Angelico</p> <p>Colpito solo da creature incorporee o da armi +1 o più</p> <p>Passare attraverso oggetti solidi, tranne quelli di origine demoniaca</p> <p>Possedere oggetti 3v/g (per max 5 minuti ogni volta), Miracoli</p> <p>Schivare, Maestria, Volontà di ferro, Riflessi fulminei, Mobilità</p> |

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 | | | | |
| ○ ASCOLTARE ♣ ♣ [TALENTO:SENSI ACUTI] | SAG | 8 | 6 | 2 | |
| ○ CAMUFFARE ♣ [RAGGIRARE] | CAR | | | | |
| ○ CERCARE | INT | 8 | 5 | 3 | |
| <input type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA ♣ | SAG | | | | |
| ○ CONCENTRAZIONE ♣ | COS | | | | |
| <input type="checkbox"/> CONOSCENZA DELLE LANDE | INT | | | | |
| <input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE | INT | | | | |
| ○ DIPLOMAZIA [RAGGIRARE,PERCEPIRE INGANNO] | CAR | 14 | 6 | 6 | 2 |
| <input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ♣ ♣ | INT | | | | |
| <input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE | CAR | | | | |
| ○ EQUILIBRIO ♣ ♥ [ACROBAZIA] | DES | | | | |
| ○ FALSIFICARE (♣ PER ALTRO LETTORE) | INT | | | | |
| ○ GUARIRE ♣ [PROFESSIONE: ERBORISTA] | SAG | | | | |
| ○ INTIMIDIRE [RAGGIRARE] | CAR | 9 | 6 | 3 | |
| ○ INTRATTENERE ♣ | CAR | | | | |
| <input type="checkbox"/> LEGGERE LABBRA (♣ UNA VOLTA PER MINUTO) | INT | | | | |
| ○ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ♣ ♥ | DES | * | * | * | * |
| ○ NASCONDERSI ♣ ♥ | DES | | | | |
| ○ NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO) | FOR | | | | |
| <input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO (NELLE LANDE) | SAG | 6 | 4 | 2 | |
| ○ OSSERVARE ♣ | SAG | 7 | 5 | 2 | |
| ○ PERCEPIRE INGANNI (♣ PER DIVERSA PERSONA) | SAG | 7 | 5 | 2 | |
| <input type="checkbox"/> PROFESSIONE | SAG | | | | |
| ○ RACCOGLIERE INFORMAZIONI ♣ | CAR | | | | |
| ○ RAGGIRARE ♣ (♣ IN COMBATTIMENTO) | CAR | | | | |
| ○ SALTARE ♣ ♥ [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE] | FOR | | | | |
| <input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ♣ [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI] | INT | 8 | 5 | 3 | |
| ○ SCALARE ♣ ♥ [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE] | FOR | | | | |
| <input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE | DES | | | | |
| ○ SCRUTARE | INT | | | | |
| <input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE ♥ ♣ [RAGGIRARE] | DES | | | | |
| ○ UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA] | DES | | | | |
| <input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ♣ ♣ | CAR | | | | |
| ○ VALUTARE | INT | | | | |

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;