

Tenebrae

La resa dei conti

V0.9

4 ore

di Alberto Martinelli (albertomartinelli81@libero.it)

Indice:

TENEBRAE LA RESA DEI CONTI	1
INDICE:.....	1
INTRODUZIONE.....	2
RINGRAZIAMENTI.....	2
MODIFICHE ALLE VERSIONI PRECEDENTI	2
PER I MASTER:.....	6
PUNTI INIZIALI	6
L'AMBIENTAZIONE.....	6
LUOGHI RILEVANTI E PERSONAGGI IMPORTANTI DI TENEBRAE:	7
GLI AVVERSARI.....	7
COME È STRUTTURATO IL BOOKMASTER	8
COME LEGGERE LE VARIE SCENE	8
PROLOGO:.....	9
ATTO I: FIDARSI	10
SCENA 1: LE PRIGIONI	10
SCENA 2: L'ANTICAMERA DELL'INFERNO	10
SCENA 3: LO SCONTRO DECISIVO	12
ATTO II: LE LANDE DEMONICHE	13
SCENA 4: LA FUGA	13
SCENA 5: LA BATTAGLIA	14
SCENA 6: FUORI LE MURA	16
ATTO III: CITTÀ ASSEDIATA	17
SCENA 7: I SOTTERRANEI	17
SCENA 8: DENTRO LE MURA	18
SCENA 9: UCCIDERE IL VESCOVO	20
SCENA 10: IL PONTE DI S.LORENZO	22
EPILOGO:.....	24
EPILOGO 1: MAGNUS	24
EPILOGO 2: LA LUCE DELLE LANDE.....	24

Introduzione

Benvenuti a questo secondo capitolo del ciclo di Tenebrae.

Questo è il seguito di Tridentum Oscura, votata dall'RPGA Network Italia come migliore avventura del 2002 (vedi <http://rpgaitalia.gdr.net>): non è necessario aver letto Tenebrae: Tridentum Oscura per giocare a questo suo seguito, Tenebrae: La resa dei conti, ma vi consiglio comunque di farlo.

Potete trovare l'ultimo aggiornamento di questa avventura e di quella precedente, e di quelle future sul mio sito (<http://digilander.libero.it/gornova>) o su quello dell'associazione che per prima ha organizzato tornei con queste avventure, il Warp! (<http://web.tiscali.it/sitowarptn>).

Bene, ora passiamo a parlare dell'avventura che avete nelle vostre mani: l'avventura è molto lineare (tranne che nell'ultima parte, ovviamente!) rispetto a quella precedente (decisamente più investigativa e non-lineare), ma ha davvero dei personaggi ben fatti e una storia che vi saprà tenere con il fiato sospeso fino all'ultimo, almeno spero.

Ringrazio, ovviamente dopo me stesso per essersi messo a scriverla, Daniele e Gabriele, che per primi hanno creduto in questo seguito e mi hanno aiutato davvero molto.

Un mio ringraziamento particolare va a Ermanno: non voglio fare discriminazioni, ma è stato la persona veramente più colpita da questa avventura fin dall'inizio, e che mi ha dato sempre buoni consigli e pacche sulla spalla!! Grazie Ermanno!!

Vi ringrazio tutti, e finendo di dire cose inutili, passo e chiudo per ora.

Alberto Martinelli (albertomartinelli81@libero.it)

Ringraziamenti

Ovviamente ringrazio tutto il Warp per il sostegno e in particolare Daniele, che ha saputo consigliarmi durante tutta questa avventura e che è, di fatto, il co-autore della stessa!

Che cosa posso dire poi di tutti i playtester e dei valorosi master che hanno fatto lo "sporco" lavoro? Grazie ragazzi! Non posso dimenticare tutti coloro che l'hanno giocata: spero che vi sia piaciuta, come a me è piaciuto scrivere questa piccola odissea di cinque persone!

Modifiche alle versioni precedenti

1.0:

finalmente arrivati alla versione 1.0 !! yuppy!!

Aggiunta l'ultima raccomandazione sulla vera identità della figura luminosa!! Non sbagliatevi!

Aggiornato il discorso di Magnus con il riferimento su come finire nel modo giusto il torneo!

0.9:

aggiunto "come iniziare" per i master

aggiunti e corretti alcuni "bug" del sottoscritto in italiano (errori)

Aggiunti i dati tecnici nella battaglia contro Balthazar

Niente braccio mozzato per Michele

Aggiunto Kajin nella scena della battaglia per fare in modo che sia Maria che Larin interagiscano...

Raffaele ora interagisce con Maria, essendo stato amico di Cesare un tempo...

Tolta la trappola nei sotterranei...

Aggiunti i dettagli nei sotterranei

Aumentata la cura della dormita che pg si fanno, ora 27 pf rispetto ai soli 9 pf..

Aggiunti i dati di Magnus in versione caprina e spettro

Ora il varco nella scena 2 può essere aperto anche con il braccio di Pietro

Aggiunta la possibilità del master di aggiungere demoni minori quando vuole, facilmente uccidibili e massacrabili e messi lì giusto per far scena.. (pochi pf)

Malin = Figura Luminosa

Tolta la sezione Note e Handout e incorporata dalla parte relativa all'ambientazione

Tenebrae – La resa dei conti

Aggiunti particolari nella scena della battaglia con Balthazar e Paolo
Tolti i riferimenti a villaggi di barbari nella scena la battaglia
Aggiunte alcune note nell'ambiente della scena appena fuori a Tridentum!
Aggiunto il fatto che sia i miliziani che i cittadini di Tridentum paiono molto "grigi.."
Cambiato il nome del nascituro da Gabriel a *Emanuele*

0.8:

La necessità di contenere l'avventura in 4 ore ci ha obbligati in alcuni tagli
Tolta la scena: La luce nelle lande
Tolta la scena: I barbari
Ora la grata della trappola dei sotterranei si può spaccare anche con le armi, ma ci si mette un po' di tempo, risorsa che i pg non hanno!!
Aggiunto un po' di effetto in più al discorso di Magnus!
Aggiunti i due epiloghi
Corretti alcuni errori di battitura qua e là

0.7:

dopo il primo playtest:
aggiunto nel prologo un riferimento al cambiamento, punto fondamentale di questa avventura.
Aggiunta la parte relativa agli avversari dei pg, con la relativa descrizione
Il pugnale di Maria e il crocifisso di Cesare sono isolati come la spada di Marius.
Per uscire dalla scena due ore è possibile che Pietro possa usare il suo braccio come "chiave", anche se questo gli causa dolore
Il demone che studia le difese di Marius ora non si fa prendere di sorpresa, ma allertato dai rumori dei pg si nasconde e appena può scappa, lanciando ai pg una minaccia di morte...
Aggiunta la perdita da parte di Larin di 1 pf x livello di inc ogni volta che lancia un incantesimo: la prima volta che lancia un incantesimo, il master gli notifica la perdita, che viene spiegata attraverso un handout!
Nell'arena, oltre a Luigi x Marius, Maria troverà il cadavere del suo oppressore, Costantino!!
Aggiunto nella sezione note e handout un consiglio relativo a come rapportarsi da master con Malin: fondamentale per l'interpretazione del gruppo!
Dopo essere scappati dalla fortezza dei demoni, nel racconto i pg ora dormono un po' e curano le loro ferite, in modo da essere di nuovo pronti per partire: chi ha lanciato incantesimi li può rilanciare, e anche la capacità di possedere oggetti di Malin è di nuovo al massimo!
Aggiunto il quarto sopravvissuto alla battaglia, Uriele, il sacerdote pazzo, ora Michele, quando vede la luce di Malin deve urlare delle specifiche parole.
Aggiunto l'handout 2, da consegnare quando Marius vede quello che rimane della milizia nella scena della battaglia
L'obelisco al centro del villaggio distrutto dei barbari ora è a terra, fatto a pezzi...
Kratos, tra i barbari che "intercettano i pg", ora vede Malin, ma non può sentire quello che dice..
Aggiunto l'handout 3, nel quale a Larin vengono forniti i ricordi relativi a Kajin.
Aggiunti particolari ambientali alla Tridentum assediata e aggiunto il modo in cui Paolo vede Malin dentro tridentum, cioè come un angelo.. aggiunte altre piccole informazioni che il segretario dà ai pg, e che sono molto utili...
Se Malin si allontana più di 25 metri dai pg, ora gli viene consegnato un handout dove gli viene spiegato la fine che fa, e che è legato agli altri e non si può troppo allontanare..
Aggiunta sulle mura a Tridentum la parte in cui il braccio di Pietro si ribella e cerca di uccidere Pietro, rovinando sul più BELLO il discorso dei pg..
Aggiunti effetti scenici sul ponte di S.Lorenzo, aggiunto un ricordo del vecchio torneo: la barca, ora inservibile e lo scheletro del pescatore..
Aggiunta una bella trappola che difende la spada di Marius dai curiosi..
Aggiunta la nota relativa al taglio del braccio di Pietro a opera di Malin+Marius
Aggiunto il fatto che dopo il rito dai barbari a Larin cresce il pancione!!
Aggiunta una bella trappola nei sotterranei di Tridentum
Aggiunta la nascita del piccolo Gabriel alla fine se Malin si sacrifica..
Aggiunta un po' di attenzione delle lingue conosciute dai png nella scena i Barbari e la luce nelle lande.
Puntualizzato che il personaggio sacrificabile è Maria e non più Larin!

Tenebrae – La resa dei conti

Ora Magnus quando vede Malin lo addita come traditore, svelando il suo inganno.

Qualche aggiustamento nel prologo

Qualche aggiustamento nella prima scena, relativo a come uscire dalla zona delle prigioni e come muoversi all'interno della fortezza: sulla scheda di Malin è stato aggiunto il riferimento ad una sorta di zona Armeria della fortezza, senza dire altro.. notare come i pg non possono fare altro che andare lì!

Cambiati i riferimenti a curare con guarire

Messo a posto l'atto due, ora il demone è nascosto, e se i pg lo chiedono, possono sgamarlo con un tiro osservare..

Ora i pg hanno esattamente 5 round per battere Balthazar, prima della fine e dell'arrivo degli altri demoni della fortezza

Aggiunto un po' di odio verso i barbari instillato dai sopravvissuti al massacro della battaglia

Aggiunti particolare minori alla scena la battaglia e i barbari, e la luce nella lande

Aggiunti particolari minori un po' ovunque...

0.6:

aggiunta la parte relativa ai ringraziamenti

aggiornati gli obbiettivi dei pg

alcuni cambiamenti di poco valore nelle scene iniziali

cambiamenti epocali nella scena della battaglia!

Aggiunta la scena 6: i barbari

Aggiunta la scena 7: la luce delle lande

Rifatta completamente la scena 9: i sotterranei

Cambiato all'interno di Tridentum completamente

Aggiunti tutti gli epiloghi

0.5:

aggiustato in alcuni pezzi il prologo

aggiunta l'introduzione e tutta la parte relativa ai master

aggiunto il modo per uccidere Balthazar nella scena3: lo scontro decisivo

aggiunto tutto il racconto del viaggio nella scena4: la fuga

tolto Kajin come png nella scena5: la battaglia e aggiunti i nomi dei 3 png : Gabriele, Michele e Raffaele.

Sistemata la scena 5: la battaglia

Nella scena4: la fuga aggiunto un particolare importante nel racconto, cioè che i pg scappano per giorni interi... e anche un altro: cioè che mentre i pg quasi muoiono, anche Malin sembra scomparire..

0.4:

eliminati le scene: "Il frutto viola" e "fuori della fortezza" e raggruppato il tutto nella scena 4 "La fuga"

0.3:

nella scena1: fidarsi, per aprire la porta basta infliggere dei danni, e non 10 danni

tolta la Ca della porta, sempre nella Scena1: fidarsi

nella scena2: l'anticamera dell'inferno, ora sono due i demoni minori e non si trovano lì per caso, ma saltano fuori dalle pareti della fortezza: ora anche nella sezione png i due demoni minori sono attivati dalla fortezza perché si è accorta della fuga dei pg..

tolto ogni riferimento alla sezione "equipaggiamento" dei pg nel "Stanza sulla destra"

ora il demone maggiore può scappare anche dal pavimento o dal soffitto, semplicemente "immergendosi dentro"

aggiunta la motivazione della sprovvista dei pg nella caduta

L'ascia di Balthazar, quando lui muore, nella Scena 3: Lo scontro decisivo, si pianta nella parete, ma non apre più il varco ai pg, che se lo devono fare da soli..

Aggiunto un bell'effetto scenografico alla fine del combattimento con Balthazar.. ora le pareti piangono sangue e l'intera fortezza sembra crollare su se stessa!

Eliminata la Scena 4: La vena del male.. era inutile.. !

Cambiato il titolo dell'atto 3 da "Mettere la parola fine a tutto" a "trovare la forza"

Aggiunti i 3 epiloghi

Tenebrae – La resa dei conti

0.2:

tolti dalla scena 2: l'anticamera dell'inferno i tiri intelligenza sullo stato delle armi.. ora i pg lo devono capire da soli perché le armi sono state isolate

ora il liquido delle armi è vischioso e schifoso .. bleach!

Aggiunti alcuni particolari nel prologo

Aggiunto il prologo nell'indice

Tolti i malus di "sistema" all'uscita dalla prigione (+ interpretazione!)

L'unico modo per riprendere le forze sono cure magiche o mangiare un frutto viola

Ora i viveri dei pg, come del resto i loro equipaggiamento normale, è marcio ed inutilizzabile!

Il varco nel pavimento alla Scena 2 si apre anche se i pg non hanno recuperato tutti i loro oggetti!

Marius vede quel che resta di Luigi, basta che si guardi attorno

Ora Paolo non segue fuori dalla fortezza i pg, per nessun motivo, e cerca sempre e comunque di uccidere i pg

La scena 4 è ora intitolata la Vena del Male

Tolta la visione alla Scena 4, rimpiazzata con le ultime parole di Balthazar prima di morire

Aggiunto un riferimento all'incertezza del tempo dell'avventura nel Prologo

Malin ora è presente come carceriere anche nel Prologo

Riletto il prologo e aggiunti alcuni particolari qua e là (tipo le pause obbligate nel discorso)

Aggiornata la situazione della Scena 1

Ora dalla Scena 1 non si passa direttamente alla 2, ma aiutati da Malin, gli altri pg possono raggiungere la zona dove sono custodite le loro armi attraverso il sistema circolatorio della fortezza!

Aggiunta nella scena 1 la descrizione delle vene copiata pari pari, con gli stessi svantaggi, dalla Scena 4

Aggiunta ad ogni scena la parte relativa ai **Dati Tecnici**., dove sono elencati tutti i dati legati al regolamento che servono in quella scena

Aggiunti alcuni particolari nella Scena 6 quando si mangia un frutto viola

Aggiunto il sapore del frutto viola.. aspro!

0.1:

accorciato il prologo

corretti alcuni errori di scrittura

fatta una prima controllata dell'ortografia con Word

tolta la trappola sotterranea che allagava i sotterranei

aggiunta la visione che hanno i pg dopo l'uccisione di Balthazar

aggiunti altri dettagli all'incontro che i pg hanno i sopravvissuti della battaglia

aggiunti alcuni particolari alla scena 8: fuori le mura

aggiunta nella scena 10 la parte relativa a Carlo, Primo e Paolo, e la posizione di Magnus

aggiunti alcuni dettagli nella scena 12

Per i Master:

Punti iniziali

- Per chi non sapesse che cosa è il Warp e come opera, spiegateglielo
- Rassicurate che NON è necessario aver giocato al torneo precedente per comprendere e giocare al meglio questo
- Ricordate che la conoscenza delle regole non è obbligatoria e non influisce sul giudizio finale!
- All'inizio della partita, mettete i personaggi davanti ai giocatori e lasciate a loro la scelta
- Se il gruppo è formato solamente da 4 giocatori, il personaggio sacrificabile è **MARIA**
- Prima che inizino a leggere le loro schede, leggete ai giocatori il prologo di questa avventura.
- Dal momento in cui iniziate a leggere il prologo, i giocatori hanno 4 ore di tempo per terminare l'avventura: è compreso il tempo di una pausa, ma si consiglia che sia il più possibile breve.
- L'avventura può iniziare: cominciate a descrivere la scena 1

L'ambientazione

L'ambientazione su cui si svolgono le gesta dei personaggi (sia di questa avventura che della precedente), è Tenebrae, un mondo oscuro e sconosciuto, pieno di pericoli. Nelle lande (come vengono chiamate dai barbari e dai cittadini di Tridentum), il sole non esiste, ma nonostante questo si vede alcuni metri e la temperatura permette la vita di alcune forme di vita. Il vero problema sono i demoni, esseri mostruosi che dominano questa specie di deserto senza vita (interrotto qua e là da alcune piante del frutto viola, Svetz, un frutto a forma di melanzana che secondo i barbari ha straordinarie capacità). I demoni sono degli esseri completamente asserviti ai loro oscuri padroni, demoni di grande potere magico che comandano intere città (come Balthazar) o intere regioni. Riporto come erano alcuni consigli già presenti in Tridentum Oscura e relativi all'ambientazione:

- Fare capire bene ai pg che il mondo in cui si trova Tridentum è un pianeta senza sole, e le 6 lune e le stelle che viaggiano in cielo sono fredde e distanti
- RICORDO che ogni incantesimo di Larin, dato che è di origine demoniaca, ha **sempre** degli effetti visibili (il più delle volte davvero terribili!) e che tutti sono molto sospettosi su tali poteri magici, visto che sono legati ai demoni ed il più delle volte creano oscurità attorno a se
- anche gli incantesimi di Pietro hanno degli effettivi visibili, ma sono, diciamo, molto più "rassicuranti" e illuminano una zona di 1,5 m di raggio attorno a Pietro
- Ricordo che i barbari per sopravvivere, hanno sviluppato un tipo di scurovisione (solo loro però!) che gli permette di vedere fino a 9 m anche al buio: ovviamente anche Larin ha questa capacità, e se fissa una fonte di luce, ne è infastidita, se non accecata a discrezione del master (i barbari non sono umani!)
- Il cibo che proviene dalle lande è poco, ed è formato principalmente da uno strano frutto viola (che dai barbari viene chiamato "**svetz**"), che se lavorato e macinato forma il dermolievito (nessuno di voi ha letto i viaggi di Svetz ve li consiglio!), con cui si fa il pane, la polenta, e tutto quello che serve, torce comprese..
- Oltre al frutto viola, gli abitanti di Tridentum hanno provato a far crescere le solite piante del nostro mondo, come il grano o il riso: il raccolto è stato molto magro, e tutte le piante morivano nel giro di 6 mesi.. esistono ancora dei sementi, ma non vengono nemmeno più usati negli ultimi tempi..(in torno alla città di Tridentum si possono notare i campi di queste piante, ma sono in stato di abbandono)
- Ricordate ai giocatori che sì, questo è un'avventura pensata per d&d, ma possono morire, e non esiste l'incantesimo resurrezione: così penseranno un po' prima di gettarsi a testa bassa nella mischia.
- Cercate di tenere a mente sempre che quando interpretate dei png, se Pietro o Larin non celano in qualche modo il loro aspetto, beh, i png saranno inorriditi alla loro vista, fateli reagire di conseguenza!
- Se i pg cercano un'armatura nella scena della battaglia, o se la fanno dare da dei miliziani dentro Tridentum, avranno un'armatura di Piastre, che dà un +5 sulla CA a chi la indossa..
- Nel bookmaster figura luminosa = Malin

- Le tremende ferite di Larin possono essere curate se Malin entra nella croce di Pietro, e cura il suo volto
- Il braccio di Pietro (quello demoniaco, ovviamente) si può tagliare solamente se Malin entra nella spada di Marius.. ogni altra arma non scalfisce per nulla l'arto!
- Nei combattimenti non ho aggiunto nessun demone minore: è lasciata al master l'aggiunta di questi fastidiosi (e facilmente massacrabili da parte dei pg) nemici, se il tempo lo consente (per le statistiche, fondamentalmente questi mostri fanno pochissimi danni 3,4 e sono uccidibili con un colpo solo..)
- Durante l'avventura succederà (a Tridentum durante il discorso), che i pg saranno obbligati a tagliare il braccio di Pietro. Questo però è possibile praticamente ovunque prima, ed è fattibile solamente se Malin entra nella spada di Marius: ogni altro metodo è inutile, visto che il braccio si rigenera in pochi istanti. Il taglio del braccio di Pietro non cambia nulla a Pietro, che non perde pf, visto che la ferita si cicatrizza subito.
- I poteri di cui sono dotati Larin e Pietro sono pochi rispetto a quelli possibili al loro livello: questo è giustificato in gran parte dal fatto che non li usavano da molto tempo e dalle torture dei demoni, che li hanno indeboliti: durante l'avventura i pg non ne hanno nessun altro..
- Per gli handout si faccia riferimento al file allegato!
- Non lasciatevi sfuggire la vera identità della figura luminosa, e cercate di riferirvi ad essa con l'appellativo figura luminosa, cesare, angelo, ecc..
- Assecondate la figura luminosa se agisce sulla spinta della fede, sua e degli altri pg, ovviamente solo per motivi nobili e buoni! Così potrebbero essere possibili piccoli miracoli (aumentando quello che l'angelo può fare), come ad esempio curare le ferite di Larin (il suo aspetto mostruoso), entrare nella spada di Marius, ecc...

Luoghi rilevanti e personaggi importanti di Tenebrae:

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 obiettivi 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.

Gli avversari

Demone minore: il piccolo essere che vi trovate ad affrontare è circa la metà della vostra altezza ed è un orrore che si muove con un rapido ticchettio, provocato dalle sue sei zampe mostruose, che usa per muoversi velocemente. Questo essere non sembra avere ne occhi ne intelligenza, ma avanza con una cieca malvagità, aprendo le sue fauci e mostrando, in segno di sfida, il petto chitinoso.

Demone Maggiore: grande come un barbaro, muscoloso, ma con artigli alle zampe inferiori e quattro dita artigliate a quelle superiori, è un concentrato di malvagità. Il suo sguardo è perennemente carico d'odio, che si riflette sulle sue due lunghe zanne che ha nelle sue fauci. Possiede due ali nere, che normalmente sono ripiegate, che appaiono quasi come il simbolo stesso dei demoni.

Balthazar: alto tre volte un uomo, è armato con un'enorme ascia e una frusta fiammeggiante. Questo signore dei demoni è il concentrato stesso della malvagità demoniaca: le sue fauci immonde, il suo sguardo che rivela una pericolosa e malvagia intelligenza e le due mostruose ali, fanno da cornice all'essere più mostruoso e malvagio di tutte le lande.

Paolo: appare come un uomo perfettamente normale, dell'età apparente di 25 anni, con corti capelli biondi, e occhi azzurri. Alto molto di più rispetto alla media, è di corporatura agile. Indossa ancora l'armatura di cacciatore dei demoni di Tridentum, che però è inzuppata di sangue. Appare compiaciuto e sorridente, ma il suo sorriso è carico di malvagità e non di gioia..

Paolo/Demone: è un demone alto due volte un uomo, con enormi ali nere ed enormi artigli al posto delle ridicole mani umane. E' del tutto diverso da ogni altro demone, ma ha in comune con loro la presenza mostruosa e l'intelligenza che solamente i più grandi della sua razza hanno.

Come è strutturato il bookmaster

Il bookmaster, dopo una parte introduttiva (questa) è seguito dal prologo (che riassume gli avvenimenti di Tridentum Oscura e del periodo tra quanto già narrato ed ora) che deve essere letto ai giocatori ad inizio avventura e dalle varie scene, raggruppate in tre atti ed un epilogo.

Come Leggere le varie scene

Locazione: semplicemente un riferimento spaziale alla posizione dei pg

Ambiente: tutto quello che si trova nell'ambiente attorno ai personaggi. Per la descrizione di ogni zona, seguite i punti indicati e cercate di essere il più evocativi possibile.. fate sentire l'atmosfera ai pg!

Situazione: qui viene riportata la situazione, rispetto all'avventura, in cui si trovano i personaggi

Cosa possono scoprire: gli indizi nascosti, il modo per passare alla prossima scena, si trovano qui

Png: la descrizione di personaggi non giocanti (png) che incontrano i pg durante il loro viaggio

Note: aiuti su come condurre la masterizzazione nella scena

Dati Tecnici: tutti i dati relativi alla scena in cui si trovano i pg (si riferiscono a d&d terza edizione)

Prologo:

“Sono passati due mesi da quel giorno.

Il vescovo Massimiliano vi aveva fatti chiamare, perché aveva un’importante missione che voi cinque dovevate portare a termine: trovare un modo per superare le tenebre.

Maria, guardia del corpo del vescovo, Pietro, fedele prete del Duomo, Marius e Paolo, valorosi cacciatori di demoni e Larin, emissario delle tribù barbare delle lande, e potente maga.

Mentre voi cinque indagavate a Tridentum su un misterioso figuro, Malin (un servitore di Massimiliano asservito alle forze demoniache di Magnus), egli si è introdotto nelle stanze del vescovo, lo ha ucciso con un unico colpo di pugnale avvelenato al cuore, ed è sparito.

Seguendo le numerose tracce che ha stranamente lasciato dietro di sé ed usando tutto il coraggio di cui siete capaci, lo avete trovato, ucciso, e così vendicato la morte di Massimiliano e mandato la sua anima al creatore perché sia giudicata.

Ma non è stato così semplice, tutt’altro.

Avete scoperto che Malin non agiva su sua iniziativa, ma su ordine di Magnus, il malvagio stregone che oltre cinquanta anni fa, dopo aver stretto un patto con il demonio, ha maledetto tutta Tridentum e l’ha portata dove si trova ora, nelle lande, un mondo di tenebra assoluta.

In qualche modo, Balthazar, uno dei signori dei demoni di questo mondo oscuro e sconosciuto, ha trasferito l’anima di Magnus nel corpo di un essere mostruoso che dopo un’ardua battaglia è stato sconfitto. Durante lo scontro Marius è riuscito a ferire Balthazar all’ala destra e farlo battere in ritirata.

La storia sarebbe finita qui, se tutto quello che credevate vero lo fosse.

Siete tornati a Tridentum, stupiti dalla scomparsa delle perenni nubi nel cielo e dall’apparizione delle stelle e delle numerose lune, e avete trovato la città in festa. Pensavate che fosse per la vostra gran vittoria contro le forze del male, ma come vi sbagliavate! Massimiliano, che quella stessa mattina sembrava un vecchio sul punto di morire (e lo era! Lo era!) era lì, davanti a voi, a sorridervi e a gioire con e per voi, per la gran vittoria riportata sulle forze del male.

Tridentum dopo quel giorno è cambiata, e molto: ha smesso di indietreggiare davanti ai demoni, e grazie all’esempio di Marius, ha cominciato ad attaccare, e a vincere.

Massimiliano, sicuro che la vittoria poteva venire solamente dopo la distruzione di Balthazar, vi ha mandati fin dove siete ora, nella sua gigantesca città-fortezza, per distruggere il male alla sua origine. Vi siete quindi preparati, avete affrontato un duro e tortuoso viaggio, cercando di celare la vostra presenza ai demoni, non sapendo che uno di loro era in mezzo a voi.

(pausa, guardate i giocatori)

Paolo.

Il suo vero nome non lo sapete: non sapete se i demoni hanno un nome che voi potete insultare e disprezzare, per cui rimane solo un nome latino.

Paolo.

(pausa, guardate i giocatori)

Vi siete introdotti molto facilmente (solo ora capite perché...) all’interno della fortezza di Balthazar, nella sua immensa torre, sconfiggendo con facilità i demoni a sua difesa e lo avete affrontato senza paure, sicuri della vostra vittoria.

In quel momento Paolo ha rivelato la sua vera natura, e con dei poteri di cui non sospettavate nemmeno l’esistenza, vi ha preso di sorpresa e immobilizzati, disarmati, lasciati alla furia del signore dei demoni, Balthazar.

Lui vi ha torturato, ferito, vi ha inflitto pene talmente grandi che le parole non hanno più senso, se vogliono descrivere quello che è successo: oramai non siete più gli stessi di un tempo, sentite di essere cambiati nel profondo, come se le torture vi cambiassero anche ora...

Ma siete ancora vivi...

(pausa, guardate i giocatori)

Vi guardate attorno, e con le ultime forze rimaste, aprite gli occhi, e intravedete una debole luminescenza, vagamente di forma umana, che vi osserva.

Quanto tempo è passato dalla vostra cattura? Ore? Giorni? Settimane? Anni? Secoli? Il tempo sembra non avere più senso, nel silenzio innaturale della vostra passata prigionia.

Maria emette un grido disperato: “Cesare!”, mentre le mani della fortezza vi lasciano andare.

Guardate l'essere che Maria ha chiamato con un nome così umano che non vi pare vero: ricordate di averlo intravisto attorno ai demoni in un'altra forma, durante le vostre torture, ma.. siete incerti, confusi.. sembra non esistere realmente in questo luogo..
Quello che conta ora è che siete liberi ...”

Atto I: Fidarsi

Scena 1: Le prigioni

Locazione: Prigioni del palazzo di Balthazar, signore dei demoni.

Ambiente: l'unica fonte di luce nella stanza (i demoni non hanno bisogno della luce per vedere nel buio, come del resto Larin) è Figura luminosa, che emette una debole luminescenza, abbastanza forte da vedere fino a cinque metri di distanza. L'aria è secca, e ai pg, senza cibo da giorni, pare ardere come un fuoco. Ogni pg (tranne Figura luminosa) è all'interno di una cella di quattro metri quadri, che si apre come una sorta di bozzolo verso il corridoio centrale, dove si trova Figura luminosa. Le pareti delle stanze sono oscenamente viscidie e sembrano avere vita propria. L'unica uscita da questa zona è una discontinuità nelle pareti, situata in direzione nord: nelle celle e nel corridoio si notano parecchi scheletri d'esseri umani (sia miliziani di Tridentum, che barbari), orribilmente mutilati e sventrati.

In sottofondo si sente come una pesante vibrazione: dopo un tiro Ascoltare CD 20, si potrà facilmente capire che è l'intera fortezza che sta “respirando”, poiché il rumore proviene non oltre le pareti, ma dalle pareti stesse, che se osservate con attenzione si muovono aritmicamente, ma molto lentamente. All'uscita dalla prigione i pg si trovano dentro una sorta di sistema circolatorio della fortezza. Anche qui non è presente nessuna fonte di luce, a parte Figura luminosa. L'odore è nauseabondo, pungente e disgustoso, mentre le pareti delle “vene” sono viscidie e grondanti di sangue rosso scuro, e altro liquido disgustoso.

Situazione: Larin, Marius, Maria e Pietro sono stati appena liberati dalla loro prigione da Figura luminosa, che ha preso appena coscienza che è stato mandato qui per aiutarli e portare a compimento la loro missione. I carcerati sono molto stanchi e provati dalle torture dei demoni, e solamente dopo un pasto (un frutto viola, Svetz) o delle cure magiche, si possono considerare a posto. In questo stato, qualsiasi azione di un pg (Figura luminosa escluso) dovrebbe essere interpretata come una fatica immane!.

Ovviamente i personaggi sono sprovvisti d'armi ed equipaggiamento e possono contare solamente su incantesimi e la propria forza fisica, oltre al proprio cervello..

Cosa possono scoprire: l'unico modo per uscire da queste prigioni è distruggere la porta, infliggendogli dei danni, con qualsiasi arma e/o incantesimo: particolarmente indicato sarebbe uno scatto d'odio di Marius, che potrebbe prendere a pugni l'apertura, che si spalancherebbe subito dopo, verso l'esterno. O anche il braccio demoniaco di Pietro, che può interagire con la fortezza, ed entrare nelle sue parti: attenzione che la parte umana di Pietro non può farlo.. quindi Pietro usando il suo braccio può interagire con la porta e farla aprire: questo però causa dolore a Pietro (nessuna perdita di pf!), perché il braccio si muove come da solo, attingendo energia dal resto del corpo. La porta si apre anche se Larin usa uno dei suoi incantesimi offensivi! Figura luminosa può portare i pg alla zona dove sono custodite le loro armi (sulla sua scheda definita Armeria), dopo che la porta è stata aperta, attraverso il sistema “circolatorio” della fortezza, cioè fino alla Scena 2: deve essere chiaro ai pg che Figura luminosa non può portare i pg in tutte le zone della fortezza, perché gli è vietato dalla magia della fortezza.. e lo stesso vale per gli altri pg; quindi il loro percorso è obbligato, anche se comunque tortuoso e lungo

Png: nessuno.

Note: lasciate che i pg parlino tra loro, cerchino di capire che cosa è successo, e cerchino di capire chi o cosa è Figura luminosa, ma senza fargli dimenticare dove si trovano e che cosa gli è appena successo. Forse far aumentare il rumore di fondo della fortezza (il “battito”), può servire a qualcosa: fatelo notare a Figura luminosa, che in queste prime scene dovrebbe trascinare il gruppo fuori dalla fortezza il prima possibile!

Scena 2: L'anticamera dell'inferno

Locazione: l'anticamera delle prigioni del palazzo di Balthazar, signore dei demoni.

Ambiente: dopo aver passato alcuni minuti girovagando all'interno delle vene della fortezza, i pg si trovano in una zona uguale alle stanze precedenti, ma formata da un lungo corridoio, che sempre con le solite porte a "valvola", si apre su tre stanze. Anche qui la luce è inesistente, e l'unica fonte di luce rimane Figura luminosa. L'aria qui è più fresca che all'interno, e sembra spirare dalle pareti, che se esaminate con attenzioni sono tutte piene di pori che "respirano" con ritmo lento ma costante.

Le stanze sono in tutto e per tutto uguali al corridoio, anche se sono ovviamente molto più ampie.

Questa zona non ha un'uscita, poiché i demoni per entrarvi passano, di fatto, attraverso le pareti, e utilizzano raramente il sistema circolatorio della fortezza.

Situazione:

Prima Stanza sulla sinistra: in questa stanza vi sono le armi dei personaggi, immerse all'interno di celle cilindriche che contengono un liquido gelatinoso verde fosforescente, assolutamente innocuo per i pg, e ogni altro essere vivente, ma estremamente vischioso e schifoso.

In particolare il pugnale di Maria e il crocifisso di Pietro (che gli è indispensabile per usare lo scaccia demoni) si trovano all'interno di due piccole "celle di isolamento", poste ai lati della stanza.

La spada di Marius è trattata in modo differente rispetto alle altre armi: è rinchiusa in una sorta di botte contenente il solito liquido verde, ma l'elsa emerge dal liquido, tanto che quando i personaggi la vedranno per la prima volta, dovrebbero pensare ad una sorta di croce su un altare. La spada di Marius è ornata con molti simboli sacri e in particolare l'elsa ha inciso su un lato due ali di un angelo.

La spada di Marius è protetta da una trappola, che può essere facilmente individuata da Maria con una prova Osservare CD 20, e disattivata con Disattivare congegni CD 15 (basta fare attenzione a non mettere i piedi in certi posti attorno all'"altare"): se non viene individuata e disattivata, delle lance formate dalla fortezza per proteggere l'arma cadranno dal soffitto, come delle gocce, che però diventeranno subito solide e letali: i pg intorno all'arma subiranno 10 danni dimezzabile con una prova Riflessi CD 15. Attenzione: le lance, essendo fatte di materiale demoniaco, infliggono danni anche a Figura luminosa!

Seconda Stanza sulla sinistra: ci sono quel che restano dell'armatura di Marius ed il suo scudo, attorno a loro vi sono alcuni strani congegni che sembrano essere a pezzi o comunque in parte rovinati, simili a dei martelli da fabbro, ma molto strani e particolari (non possono essere usati come armi). Sono presenti anche altre armi e armature di fattura umana, accatastate in un angolo e arrugginite e inservibili, segno tangibile che i pg non sono stati gli unici prigionieri. Nascosto nella stanza c'è anche un demone maggiore, che sta cercando di capire le intenzioni dei pg (vedi dopo)

Stanza sulla destra: qui c'è quel che rimane dell'equipaggiamento dei pg: viveri, corde, frecce, alcuni libri oramai incomprensibili: tutto è inesorabilmente marcio, e reso inutilizzabile dalla stessa aria acida e corrosiva della fortezza.

Cosa possono scoprire:

Prima stanza a sinistra: le armi sono state isolate dalla struttura della fortezza, per impedire che loro magia interferisca con la stessa. Infatti, se una delle armi tocca la fortezza, la ferisce con una facilità impressionante, come un coltello caldo taglia il burro. Se i giocatori lo capiscono, dovrebbe dargli lo spunto sufficiente a capire che sono le loro stesse armi che possono dargli una via di fuga da questa zona, se si i pg si mettono a "scavare" tutti insieme.

Seconda stanza a sinistra: i demoni hanno cercato di studiare e distruggere le difese di Marius, evidentemente con enorme successo.. ma nel processo tutte le attrezzature che hanno usato i demoni si sono rivelate vane (magia compresa): le altre armi o armature dei pg, semplicemente, non ci sono.

Vedendo il demone scappare dentro la parete, Pietro può capire che può usare il suo braccio demoniaco a suo vantaggio: può provare infatti ad entrare nella parete, ma non vi riuscirà, visto che tutto il resto del suo corpo umano viene rifiutato.. ovviamente patirà un dolore (non pf) per questo gesto, però il pavimento della fortezza si aprirà, e i pg potranno passare alla prossima scena.

E' possibile per i pg individuare il demone nascosto con un tiro Osservare CD 20.

Png:

Un demone maggiore che stava studiando l'armatura di Marius e che sentendo il rumore provocato dai fuggiaschi, si nasconde nella stanza dove sono custodite le difese dei pg (per capire le loro intenzioni), e appena viene visto (o dopo alcuni istanti, mentre i pg spulciano la stanza) scappa dentro una parete non prima però di aver detto ai pg in latino "*Non ne uscite vivi!*". I pg hanno un round di tempo, visto che vincono in automatico l'iniziativa, per fermarlo: ogni cosa che possono fare però è inutile, perché il demone riuscirà comunque a scappare e a dare l'allarme (l'unica azione che compie nel suo round è parlare ed entrare nella parete).

Note: aprire un varco nel pavimento comporterà la completa apertura dello stesso ed il conseguente volo dei pg al piano sottostante: qualsiasi sia il punto in cui i pg aprono il primo varco, si ritroveranno nello stesso medesimo punto nella prossima scena. (il varco si apre anche se i pg non hanno esplorato tutte e tre le stanze e recuperato tutto il loro equipaggiamento) Il varco può essere aperto anche usando il braccio di Pietro, ma questo gli causerà altro dolore

Nel volo i pg non hanno la possibilità di fare nulla, perché colti completamente alla sprovvista (pensavano di aprire un piccolo varco, ma si è aperto tutto il pavimento!): la caduta non provoca nessun danno.

Dati Tecnici: Demone maggiore nascosto nella seconda stanza a sinistra, fugge dentro la parete dopo un round: non muore in nessun caso e non attacca, fa solo movimento..

Scena 3: Lo scontro decisivo

Locazione: arena del palazzo di Balthazar, signore dei demoni.

Ambiente: il varco che hanno aperto i pg sopra di loro, si chiude dopo una decina di secondi, cicatrizzandosi in modo orribile, lasciandoli in una caverna di un quaranta metri di raggio, la cui volta è alta una ventina di metri al centro, e si abbassa fino a due metri ai lati.

L'aria puzza di chiuso e di carne morta, e in breve i pg capiranno che il pavimento sul quale si trovano è formato da molti cadaveri di demoni, umani e barbari, orribilmente mutilati, torturati e uccisi: questo pavimento è irregolare ed è difficile muoversi su di esso.

L'unica fonte di luce, prima dell'arrivo di Balthazar (che ha con sé una frusta fiammeggiante, che illumina tutta la caverna) è la luminescenza di Figura luminosa. I pg, se ci fanno caso, non sentono più il debole rumore di sottofondo, che sembra essere scomparso.

Alla sconfitta di Balthazar, la frusta fiammeggiante si spegne, e l'ascia del signore dei demoni finisce contro una parete (entrambe le armi sono inutilizzabili dai pg per la loro dimensione).

Una volta che il combattimento sarà finito e i pg avranno aperto il loro varco, sentiranno la fortezza tremare e muoversi, come dimenarsi: sentiranno un forte urlo provenire dalle pareti e le vedranno piangere sangue, e sentiranno come una moltitudine di urla contemporanee dentro la fortezza (i demoni)

Situazione: l'enorme caverna nella quale sono i pg è una sorta di cimitero di tutte le vittime di Balthazar e dei suoi demoni, ma è anche una gigantesca arena nella quale i demoni amano combattere tra loro. Dopo cinque/dieci minuti, compaiono dalle pareti Balthazar, Paolo, tre demoni maggiori (tra cui quello scappato poco prima ai pg: fateglielo notare!) e dieci demoni minori.

Paolo si stupirà che i pg sono fuggiti, e li inviterà ad arrendersi, e gli prometterà una morte rapida, come quella che faranno i cittadini di Tridentum fra breve: cerca di parlare a Larin, e la guarderà sorridendo, dicendogli di tornare da lui, come era un tempo.

Balthazar, dal canto suo, nel vedere Figura luminosa, lo osserverà con odio evidente e infastidito dalla sua luce, tanto che non si avvicinerà a lui volontariamente se non è costretto, finché, con una voce mostruosa che rimbomba in tutta la caverna, gli giurerà che questo sarà il suo ultimo giorno, questa volta per sempre, per lui ed il suo padrone (intende Magnus).

Dopo di che, Balthazar attaccherà Marius, ed il combattimento avrà inizio: durerà cinque round, durante i quali i pg hanno il tempo per darsi da fare a pensare una soluzione, visto che Balthazar è virtualmente invincibile. Se non ce la fanno in pochi round, Balthazar e tutti i demoni della fortezza (che accorreranno tra breve) massacreranno i pg senza problemi, facendoli a pezzi.

Fate in modo che i pg si accorgano che stanno arrivando dei demoni, in modo che possano capire che l'unica cosa che possono fare è distruggere il loro padrone.

Cosa possono scoprire: I pg fino all'arrivo di Balthazar sono completamente soli, e se vogliono possono scoprire tra i cadaveri anche conoscenti, amici e Marius in particolare, quel che resta di suo fratello Luigi, orribilmente massacrato e mutilato dai demoni.

Maria, anche se non lo desidera, vedrà il suo occhio cadere su un cadavere che le sembra molto familiare, è quello di Costantino, il suo ex-oppressore e sfruttatore, massacrato e fatto a pezzi dai demoni.. il suo corpo è un'enorme e sanguinosa ferita, che ispira dolore e terrore.

Consegnate a Maria l'handout 6.

Balthazar è immune a qualsiasi attacco portato dai pg, che gli fanno qualche ferita, ma nulla di più, anzi rigenera qualsiasi ferita che i pg gli infliggono (fate capire questo particolare, altrimenti i pg potrebbero capire che Balthazar si può sconfiggere in altri modi!): l'unico espediente che hanno per distruggerlo è che Figura luminosa entri nella spada di Marius e che Marius lo colpisca una volta: solo così Balthazar sarà

sconfitto. Pochi istanti prima di morire, Balthazar dirà le seguenti parole (devono essere dette così come sono scritte):

“Non sono sconfitto... siete voi gli sconfitti, ora Magnus è libero di fare delle lande quello che vuole...”

Png:

Balthazar, il signore dei demoni di questa parte delle Lande, in questa sua fortezza è al pieno del suo potere: avvertito dal demone maggiore scappato ai pg nella scena prima, è sorpreso della loro fuga, ma la cosa che lo terrorizza di più è la comparsa della figura luminosa, un fatto che lo lascia stupefatto per un po', prima che capisce chi è veramente, e di chi era servo, cioè del suo nemico, Magnus!

Paolo, ex compagno di avventura dei pg nello scorso torneo, qui nella sua città si sente molto più sicuro di se del solito, e combatte con la sua mostruosa ferocia e determinazione. Quando è vicino alla morte (o è vicina la morte di Balthazar), ritorna in forma umana, e cerca con le parole di convincere i pg a risparmiarlo, e portarlo con loro lontano dai demoni, che lo hanno secondo lui obbligato con la magia a fare quello che ha fatto. Cercherà di far leva il più possibile sui sentimenti di Larin, cercando di convincerla che lui lo ama ancora e che non può dimenticare quello che li legherà per sempre!

Demoni maggiori: tra di loro vi è anche il demone che prima è riuscito a sfuggire ai pg. Combattono fino all'ultimo e cercano di aiutare il loro signore.

Note: lasciare ai pg cinque/dieci minuti di libertà nell'esplorare la stanza, prima dell'arrivo di Balthazar, per rendersi conto poi che lo scontro sarà inevitabile, e per favorire un po' di interpretazione.

Deve essere chiaro che lasciare in vita Paolo vuol dire piantarsi un pugnale nella schiena. Appena Paolo n'avrà l'occasione, infatti, cercherà di colpire i pg nella maniera più letale: vista la sua capacità di rigenerarsi, già dopo cinque round torna ad essere un avversario letale. Per questo motivo Paolo non lascerà mai la fortezza dei demoni: appena ripresosi, tornerà ad attaccare i pg, per ucciderli per sempre: i pg potrebbero decidere di fuggire senza aver ucciso Paolo.. beh, lasciateglielo fare! In fin dei conti c'è ben altro da fare e Paolo, come detto, non li seguirà fuori dalla fortezza.

I movimenti su questo terreno, ovviamente, sono ostacolati dai cadaveri, tenetene conto durante lo scontro! L'unico modo per uscire dalla fortezza è sconfiggere Balthazar: una volta infatti che la sua ascia ha aperto il varco, i pg si troveranno ancora una volta in mezzo alle vene della fortezza, ma seguendole riusciranno ad uscire dalla fortezza facilmente.. I pg devono vincere questo scontro: per questo se sono messi male (per sfortuna o incapacità), dategli una mano, cercando di fargli capire qual è la soluzione: se non lo capiscono...

Dati Tecnici: **Balthazar** (ucciso solo da Figura luminosa dentro la spada di Marius)

Ascia +17/+12, 19 danni 20 / x3

Frusta +11, 9 danni 19-20/x2

Attacca Marius e cerca di ucciderlo, ignorando gli altri

Paolo (ucciso dai pg, 100 pf, CA 22)

Attacca Pietro con la sua ascia (+19/+17, 14 danni, 17-20 / x 2), finché non lo uccide, poi si concentra su Marius: non attacca in nessun caso Larin, anzi, gli manda sorrisi ironici.

2 Demoni Maggiori (uccisi dai pg, 20 pf, CA 15) cercano di uccidere Pietro, scacciabili facilmente scappano ed entrano nelle pareti della fortezza

(2 memorizzate) Mani brucianti 11 danni

Artigliata +6/+4, 4 danni per artigliata

Volano e quindi attaccano i pg dall'alto

Atto II: Le lande demoniache

Scena 4: La fuga

Leggete quanto segue:

“Da quanto tempo state scappando?

Per tutta la vostra vita siete scappati alla morte, ai demoni, a voi stessi.

Vi voltate per un attimo e la vista della vostra prigionia è .. è ... incredibile.

Una gigantesca città-fortezza, formata da cinque torri, con un'unica, mostruosa torre al centro, che nonostante le tenebre delle lande, si staglia nettamente nella notte perenne, per l'innaturale buio che emana attorno a se, rischiarato, ma non ne siete sicuri, da quattro lune che si muovono lente sopra di voi.

L'intera fortezza, o come la volete chiamare, sembra essere viva e dimenarsi in una sorta di canto folle, muovendo le sei torri che la formano. Il suono di questo "ballo" è simile a quello che avete sentito all'interno.. inumano è una sola una parola, però è l'unica che riuscite a pensare..

Le vostre gambe vi stanno portando lontano, lo sapete, ne siete certi, le vedete muoversi!! Ma quella città è ancora lì, davanti ai vostri occhi, che incombe peggio di tutti i demoni stessi.

Una folata di vento secco e gelido come la morte vi fa ricordare che siete ancora vivi, stanchi, feriti, ma vivi e finalmente liberi!

Guardate con stupore le meraviglie delle lande: due lune stanno sorgendo alla vostra destra, mentre un'altra sopra di voi ... come,... come siete sicuri che dovrebbe fare una luna, non riflette la luce, ma sembra assorbirla in se.

Vi tornano alla mente i racconti della Terra, la patria degli abitanti di Tridentum, o cacciatori, come vengono chiamati dai barbari: lì una luna illumina la notte, prima che venga giorno, prima che la Luce rischiari tutto il creato.

Vi chiedete se tutto quello che vi hanno raccontato sia vero.

Ma non avete tempo per pensare.

Solo per scappare.

Vi voltate verso la città, come a cercare di realizzare che siete stati veramente imprigionati dentro di essa: poi.. li vedete.

Sono tre, enormi, mostruosi, nonostante la gigantesca distanza che vi separa da loro.

Sono molto più grandi di Balthazar, e i loro occhi, anche se distanti sono eloquenti come il loro sorriso inumano e malvagio che risalta nella notte perenne delle lande: sembrano soddisfatti.

Ora i demoni vi inseguono, ne siete certi.

Pietro sembra vederli in ogni angolo, come se l'oscurità delle lande fosse la loro stessa casa: ma la luce dello strano compagno che è con voi [guarda Figura luminosa] è rassicurante!

Camminate per chilometri e chilometri: percorrete giorni di viaggio come in un incubo, per un tempo infinito, correte, finché tutta la stanchezza, la fame, le torture che i demoni vi hanno inflitto non hanno la meglio. Crollate al suolo, non un passo in più in questo deserto di oscurità.

Tutto sembra finito: avete ucciso Balthazar, inflitto un durissimo colpo ai demoni, ma non vivrete abbastanza per gioirne.

Lentamente le forze vi abbandonano e incominciate a non farcela più: la vista vi si appanna, e sentite la vita che inizia a scivolare via. Anche lo strano essere che è con voi [guarda Figura luminosa] diventa sempre più trasparente, sempre più immateriale, mentre lentamente le vostre vite si spengono..

E' Maria la prima ad accorgersene, prima di svenire.

Si fa forza, si trascina verso un piccolo filo d'erba che cresce in mezzo al nulla: ne vede un altro, voi tutti ne vedete ancora e poi ancora. Poco lontano queste piante sono abbastanza grandi da avere dei piccoli frutti viola, lisci al tatto, un po' aspri al gusto, ma talmente buoni a riempirvi lo stomaco che vi sentite subito meglio.

Riuscite ad avanzare ancora nel deserto buio ed inospitale delle lande, e finalmente, vinti dalla stanchezza, perdetevi i sensi: anche la strana figura che è con voi, sembra come riposare e fluttuare, immobile, sopra di voi e ridursi fino a diventare una piccola luce che illumina i vostri sogni.

Per la prima volta da un tempo inimmaginabile riprendete i sensi e comprendete d'essere finalmente liberi: le forze sono di nuovo con voi e vi sentite davvero molto bene, come non lo eravate da molto tempo.

L'essere che illumina il vostro cammino ritorna lentamente visibile e nettamente distinguibile dal buio assoluto delle lande, e vi sistemate, sicuri che la fortezza dei demoni è lontana e che avete un po' di tempo per fermarvi e pensare: avete molte cose di cui parlare..."

[a tutti i pg vengono curati 27 pf.. il resto dei pf dovrebbe essere curato da Pietro; Pietro e Larin se hanno prima lanciato incantesimi, avendo riposato, li possono rilanciare nuovamente; essendo passato di fatto un giorno, anche l'abilità di possedere oggetti di Figura luminosa è di nuovo "carica" ;i pg si possono prendere tutto il tempo che voglio, in questa fase, per parlare, fare il punto della situazione, insomma interpretare. Questo potrebbe essere anche un momento per Maria e Larin per parlare tra di loro..]

Scena 5: La battaglia

Locazione: ad una ventina di chilometri da Tridentum

Ambiente: la spianata davanti ai pg, vicino quella passa il fiume Adigium (o il suo corrispondente nelle lande), è stata teatro di una battaglia immensa.

La spianata è illuminata da cinque fuochi di grandi dimensioni (se i pg fanno caso alla loro disposizione, potranno notare un pentagono..), che danno al tutto un aspetto spettrale: migliaia di corpi della milizia di Tridentum sono a terra, uccisi assieme a circa un numero tre volte tanto di demoni, di ogni dimensione e forma.. assieme a loro compaiono centinaia di guerrieri barbari, dagli appariscenti tatuaggi blu, che risaltano alla luce dei fuochi. I pg, obbligati a passarci in mezzo, possono facilmente scorgere molti uomini di Marius, e anche molti preti di Pietro. Tutti, ovviamente, morti e fatti a pezzi.

Date a Marius l'handout 2

Situazione: i pg devono attraversare questa spianata, chiusa ad ovest dal fiume (che è per loro impossibile da passare, visto che non hanno una barca, ed è infestato di demoni marini, che non lasceranno ai pg la possibilità di attraversare il fiume) e ad est da una ripida montagna, con una stretta valle che la taglia a metà, e un piccolo dosso vicino all'imboccatura della valle. Passando quindi in mezzo al campo di battaglia, potranno riconoscere molte persone che conoscono anche di vista: nessuno è vivo

I pg possono decidere di procurarsi anche delle armature, se lo vogliono questo ovviamente gli farà perdere un po' di tempo, per trovare delle armature integre ed utilizzabili in mezzo a questo massacro!

I pg comunque, sono talmente persi nella scena che hanno davanti, che non si accorgono che attorno a loro qualcosa si muove: in un attimo si trovano circondati da quattro soldati della milizia (Gabriele, Kajin, Raffaele e Uriele), che a testa bassa, sporchi di sangue e lacrime, avanzano verso i pg, come immersi in un incubo. I pg possono ucciderli senza problema tutti in un paio di round, poiché sono allo stremo delle forze, ma possono anche invece provare a bloccarli, calmarli e farli parlare, per farsi raccontare quanto è successo. Date a Larin l'handout 3

Cosa possono scoprire: i pg riescono a scoprire dai png che cosa è effettivamente successo da queste parti, parlando con i sopravvissuti. L'esercito di Tridentum, unito a quello dei barbari, ha marciato per l'ennesima volta in questi anni contro l'esercito dei demoni: la battaglia ha infuriato per circa mezza giornata, quando sono apparsi tre mostruosi demoni in cielo, che hanno distrutto tutto e tutti, facendo cadere letteralmente le stelle su i due eserciti in lotta: quel che è restato dei demoni si è diretto a nord, verso Tridentum. Mentre i tre poi sono volati verso sud, lontano, scomparendo alla vista.. tutto questo deve essere successo almeno un paio di giorni prima, ma i sopravvissuti non ne sono sicuri.

I sopravvissuti diranno ai pg che dalla loro scomparsa sono passati 2 anni, durante i quali Tridentum ha più volte dovuto resistere contro un esercito di demoni sempre più grande!

Png: I png, alla notizia della sconfitta di Balthazar, saranno ovviamente sollevati, anche se inizialmente sembreranno molto scettici che i pg ci sono riusciti: sapere però che il signore dei demoni è morto, però, gli ridarà fiducia, e aiuteranno e parleranno con i pg molto più volentieri, facendogli dimenticare eventuali mostruosità dei pg (Larin e Pietro). Se i png vedono queste mostruosità, saranno molto più diffidenti verso i pg, e cercheranno se possibile di stare a distanza di sicurezza da loro.

Saranno stupiti che Paolo non sia con i pg e chiederanno il perché.

I png non vorranno lasciare il campo di battaglia finché non saranno sicuri che non ci sono altri sopravvissuti: questo ovviamente richiederà molto tempo, tempo che i pg non hanno..

Gabriele, miliziano, armato di spada lunga e con un'armatura di cuoio inzuppata di sangue demoniaco. E' piuttosto basso, sull'altezza di Marius, ma molto meno robusto rispetto al pg. Sembra che non mangi da intere settimane, e i suoi occhi sono persi nel vuoto. A differenza dei suoi compagni sembra tagliare l'aria con la spada, e quando alza lo sguardo, spronato dai pg, capisce che uno di loro è il suo comandante, e cade a terra, sfinito, implorando a Marius di dargli la fine che si merita per non aver fermato i tre incubi, cioè la morte.

Sottosopra da quello che ha visto non dirà altro su quei demoni, e cercherà di mettere all'erta i pg, poiché quegli incubi li stanno osservando anche ora (l'aver visto in azione gli enormi poteri dei signori dei demoni lo ha fatto impazzire).

Principalmente cercherà di parlare con Marius, ma cercherà anche uno sfogo liberatorio con Pietro (se Pietro nasconde il suo braccio..) e una assoluzione dei suoi peccati perché, per salvare la vita di alcuni compagni, ha dovuto uccidere miliziani come lui, che gli imploravano una fine degna di tale nome, invece che essere uccisi lentamente dai demoni: indicherà in particolare un cadavere di un miliziano morto poco prima, di nome Michele, e continuerà a dannarsi l'anima per aver ucciso Michele!

Kajin, barbaro, armato di spada a due mani e scudo (oramai in frantumi), anche lui ha un'armatura di cuoio,

inzuppata però del suo sangue. La sua pelle infatti è bianchissima, molto di più del normale, tanto che a mala pena riesce a reggere la sua spada, e l'unica cosa che lo fa andare avanti è il ricordo della battaglia che è infuriata. Se soccorso prima che morirà dissanguato per via delle numerose ferite che gli ricoprono il corpo, Kajin potrà fornire ai pg informazioni molto utili. Lui si ricorda nei dettagli tutta la battaglia, fino all'arrivo dei tre demoni: a questo punto del racconto inizierà a farneticare e i pg riusciranno a fargli dire ben poco. Impazzito per il dolore, Kajin cercherà assicurazioni per il suo futuro con Larin (anche se non nasconde il suo aspetto mostruoso.. non riesce a vederlo da quanto sta male!) su quella che i cacciatori chiamano "fede", perché dopo quello che ha visto, non è più quello di prima. Riconoscerà Maria, e le domanderà ossessivamente se torneranno i giorni felici di un tempo, quando lei viveva con la sua gente, libera come lei è dentro di sé.. Vedrà la luce emanata da Figura luminosa, a differenza degli altri png, e lo indicherà come l'Angelo del signore mandato a salvare tutti, e griderà a gran voce
"La luce delle lande! La salvezza di Dio, la luce... la salvezza di Dio!! Ti prego, salvami!!"

Raffaele, miliziano, armato anche lui di spada lunga e con un'armatura di cuoio. Il braccio destro lo ha quasi perso nella battaglia, divorato da un demone: ha cercato di curarsi come ha potuto, aiutato anche dagli altri, ma è servito a poco. La ferita lo ha lacerato e oramai ha perso molto sangue: solamente un incantesimo di cura molto potente lo può salvare (quello più potente di Pietro (non si farà per nessun motivo avvicinare da Pietro se non c'è la presenza del suo braccio..) o una prova Guarire CD 25 per arrestare l'emorragia). Appena riacquisterà un po' di coscienza di sé e di quello che gli è intorno, guarderà Maria e urlerà il suo nome, cercando di ricordarle che un tempo loro due erano amici.. lui era un amico di Cesare (cosa effettivamente vera), ma ha molti buchi nella sua memoria, e non riesce a capire...
L'unica cosa che si ricorda della battaglia è che i tre incubi se ne sono andati in direzione sud: di quello che è successo prima non sa nulla. E' come se l'intera battaglia l'avesse rimossa.. ricorda però come alla fine della battaglia, quando la milizia e i barbari stavano per essere sopraffatti, improvvisamente i demoni sono come impazziti e ciò ha dato la possibilità di ribaltare drasticamente lo scontro, prima dell'arrivo degli incubi..

Uriele, sacerdote di Tridentum, è completamente impazzito. I suoi poteri sono scomparsi, e si comporta come un bambino, nascondendosi in un angolo, spaventatissimo.
Parlerà velocemente e sarà molto incoerente, parlando di grandi luci nel cielo, di demoni ovunque e di una paura immensa che nasce in lui. Effettivamente, guardandolo, si può capire tutto quello che ha passato, visto che le vesti da sacerdote strappate in più punti, e numerose ferite sul corpo, anche se nessuna di esse è mortale. Della battaglia non sa nulla, e dirà ossessivamente solamente *"demoni, demoni.."*

Note: Quello che devono fare i pg è molto semplice: cercare di stabilire un contatto pacifico con i png, curarli e poi farsi raccontare che cosa è successo. I miliziani cercheranno di carpire ogni singolo dettaglio del combattimento con Balthazar, e quando sarà menzionata la vera natura di Paolo, saranno evidentemente increduli e colpiti. Kajin invece cercherà con disperazione di avvertire Larin che i barbari sopravvissuti alla battaglia sono ancora a Tridentum.. tutto quello che rimane delle tribù! Cercate di descrivere nel modo più orribile possibile la battaglia, facendo notare le terribili espressioni di dolore dei morti, le loro carni liquefatte (dai poteri dei 3), ecc... I sopravvissuti (a parte Kajin) non vedono Figura luminosa né lo sentono parlare: cercate di sfruttare al massimo questa cosa per creare delle situazioni paradossali, e fate in modo che i png domandino ai pg a chi stanno parlando.

Scena 6: Fuori le Mura

Locazione: in vista delle mura di Tridentum.

Ambiente: Mentre le imponenti mura della città si fanno più vicine, i pg scorgono molti soldati e demoni (aiutati anche dalla crescente luce che emana Tridentum) orrendamente morti, in numero sempre crescente. Poco distante da Tridentum, i pg passeranno per le rovine di un villaggio barbaro (che c'era nella precedente avventura), completamente devastato da qualcosa di mostruosamente grande, che come un'onda nera ha distrutto tutto quello che c'era attorno al villaggio, e continua verso nord (è l'esercito dei demoni!) Qualcosa di strano c'è nel centro del villaggio: un obelisco di cristallo piantato nel suolo, che vibra leggermente nell'aria, diffondendo un rumore melodioso e rassicurante.

Consegnate a Larin l'handout 7 Larin cade in ginocchio a terra, e solo dopo alcuni due o tre minuti, si rialza.

Se i pg avanzano, potranno sentire l'odore del sangue fresco, e riescono a vedere che cosa sta succedendo: la città è assaltata da migliaia di demoni, che tentano di invaderla e distruggerla. Sulle mura la milizia di Tridentum, aiutata da barbari, maghe selvagge e pochissimi preti, cercano di salvare in ogni modo la città!

Situazione: dopo aver distrutto la milizia e l'armata di Balthazar, i tre fratelli sono tornati alla fortezza del loro fratello (ecco perché i pg li hanno visti lì) e tramite quel luogo hanno evocato da tutte le lande, un imponente esercito di demoni, per distruggere Tridentum definitivamente.

I pg possono, se vogliono, partecipare alla battaglia (i demoni saranno ben felici di accoglierli!: P), ma appena saranno a portata di tiro dei miliziani di Tridentum, questi ultimi non si faranno nessuno scrupolo a colpire anche i pg.

La soluzione più logica è quella di entrare in città non passando attraverso le mura, ma come?

Marius e Maria, coloro che conoscono meglio Tridentum, sanno la soluzione: attraverso i piccoli torrenti sotterranei che da est, passando sotto Tridentum, arrivano fino al fiume. In quella parte della città, infatti, i due pg sopraccitati possono vedere come una parte delle mura sia in parte crollata e si sia aperto uno stretto passaggio, non individuato dai demoni.

I pg, infatti, seguendo il corso di un ruscello, noteranno come passa sotto le mura e come le stesse in quel punto non sono affatto sorvegliate. Basterà quindi forzare le tre grate che proteggono l'accesso, e i pg si troveranno nella prossima scena.

Cosa possono scoprire: per scoprire il passaggio all'interno di Tridentum, i pg indicati devono chiederlo esplicitamente.. se ci pensano su un po', infatti, arrivano alla soluzione.

Se i pg si avvicinano troppo alle mura, delle frecce cercheranno di trafiggerli, anche se non sono evidentemente demoni: ingaggiare battaglia con i demoni è impossibile. Sono troppi e massacrano facilmente i pg, se si questi ultimi si lanciano ciecamente contro di loro. Cercate di avvertirli del grande pericolo che corrono, e fate in modo che i pg non facciano delle sciocchezze!

Png:

Demoni, attaccano i pg quando solo nel loro raggio d'azione.

Miliziani che difendono le mura, attaccano i pg appena sono a portata.

Note: L'unico modo per entrare in città è attraverso i passaggi sotterranei sotto le mura est: bloccate ogni altro modo, spiegando che è troppo pericoloso o lungo: la città non ha abbastanza tempo!

Atto III: Città assediata

Scena 7: I sotterranei

Locazione: nei passaggi sotterranei sotto Tridentum.

Ambiente: l'acqua in questi sotterranei è alta trenta centimetri, e la volta non è molto alta, solamente un metro e cinquanta. L'aria è carica dei rumori della battaglia che si svolge all'esterno, e quindi se i pg non sono vicini, per loro è impossibile comunicare a parole.

L'unica fonte di luce rimane Figura luminosa, a parte nei punti d'entrata al complesso sotterraneo e di uscita. I sotterranei dei Tridentum sono una lunga serie di cunicoli scavati nel terreno e nella roccia, quello che rimane della vecchia città romana su cui è cresciuta la città attuale. Qua e là sono sparsi i cadaveri di alcune persone evidentemente morte di fame molto tempo prima, o colpite a morte da oggetti contundenti (sono i compagni più sfortunati di Maria, fateglielo notare... gente che come lei viveva di espedienti).

Si possono notare molte piccole tombe scavate nella roccia, con accanto alcune monete di rame, che luccicano nel buio dei cunicoli: tutto sembra essere molto solido, nonostante l'età delle costruzioni.

Situazione: i pg procedono molto lentamente attraverso gli stretti passaggi sotterranei, guidati da Maria o Marius, e in un'ora sono vicini al punto in cui desiderano uscire in città: ve ne sono tre.

Prima di arrivare al bivio per questi tre punti d'uscita, i pg si ritroveranno in una sorta di pozzo sotterraneo di una decina di metri, e profondo altrettanto: la volta in questo punto sarà abbastanza alta da permettere ai pg di alzarsi in piedi, per poi rannicchiarsi di nuovo e continuare verso i punti di uscita.

Attenzione: i pg sentiranno un rumore in lontananza, un rumore molto strano (che si dirige verso di loro).

Sono le pattuglie della milizia, anche se i pg non lo sanno: qualsiasi cosa facciano i pg, alla fine verranno scoperti da una di queste pattuglie, formate da tre miliziani.

Anche i sotterranei sono sorvegliati dalla milizia, che hanno sentito arrivare i pg, ma insicuri cosa fare, hanno aspettato per vedere chi fosse: è fondamentale qui se Pietro e/o Larin non hanno nascosto le loro rispettive mostruosità, perché influenza il resto dell'avventura.

Se le mostruosità sono nascoste, infatti, i miliziani, come del resto chiunque all'interno di Tridentum accetterà con favore l'arrivo dei pg, aiutandoli ad entrare in città.

Se le mostruosità non sono nascoste, i pg saranno accusati di essere dei demoni o comunque in combutta con loro, e quindi attaccati e cacciati (la notizia dai sotterranei si propaga grazie ad un miliziano che fugge a dare l'allarme). I pg possono difendersi da queste guardie, ma non da tutta la città, e quindi dovranno muoversi con prudenza (e astuzia evitando le pattuglie) o essere catturati e finire nelle prigioni del Castel del BuonConsiglio (e finire il torneo nel peggiore dei modi...)

Le uscite, comunque verso Tridentum sono le tre:

La prima si trova nel bel mezzo di piazza del Duomo, vicino al cimitero (scongiabile, poiché è la zona più centrale della città e quindi la più sorvegliata), il secondo vicino al castello del BuonConsiglio (il peggior punto d'uscita, perché è vicino alla sede della milizia, dove Marius e gli altri verrebbero molto più facilmente identificati ed attaccati se ne necessario), mentre il terzo si trova nella parte nord-ovest della città, nel quartiere vicino al fiume, e quindi nella zona meno controllata della città, ma anche quella più lontana rispetto al loro obiettivo, cioè il palazzo del vescovo Massimiliano/Magnus.

Cosa possono scoprire: possono scoprire, se sono ben accetti dai miliziani, che Massimiliano è scomparso da un giorno, e nessuno riesce a capire dove è andato. Figura luminosa comunque sentirà che la magia di Magnus è ancora presente a Tridentum, e anzi, si sta concentrando sempre di più!

Potranno anche scoprire che le difese di Tridentum non reggeranno per molto tempo ancora, contro i demoni.. infatti gli uomini sono demotivati, feriti e stanchi, incapaci di resistere ad un altro attacco dei demoni! Invocheranno che qualcuno possa risolvere le sorti della battaglia, perché se Tridentum perde questa battaglia, tutto è perduto!

Png: miliziani, altezza medio/bassa, armatura di cuoio con lo stemma della città, l'Aquila di Venceslao, armati di spada corta. Sembrano "grigi", come spenti, e hanno un aspetto diciamo come moribondo, anche se non lo sono, rispetto ai pg, che sembrano essere illuminati dall'interno (questa cosa è comune con tutti gli abitanti di Tridentum!)

Guarderanno con sospetto Larin e se Larin lancia un incantesimo saranno molto più sospettosi verso di lei, obbligandola a mostrare il suo vero aspetto ad ogni costo, per verificare che non sia un demone infiltrato. Cercheranno rassicurazioni con Pietro e spiegheranno a Marius nei dettagli la situazione di Tridentum, di come sia sotto assalto da un paio di giorni.. e ovviamente vorranno sapere come hanno fatto i pg a restare vivi, visto che Massimiliano aveva detto che erano morti...

Note: I pg se riescono a fuggire dai miliziani, saranno inseguiti solamente per alcuni minuti: la conoscenza dei pg della città è molto migliore di quella dei miliziani di Massimiliano/Magnus ed in breve i pg riusciranno a far perdere le proprie tracce e i miliziani, impegnati da ben altro, li lasceranno stare.

Dati Tecnici: Miliziano di Tridentum (15 pf, +10 CA 15, 7 danni)

Non si buttano alla cieca verso la morte, e se vedono che stanno per morire, cercano di scappare con ogni modo possibile

Scena 8: Dentro le Mura

Locazione: Tridentum

Ambiente: questa è la casa dei pg, che conoscono fin da quando sono nati (Pietro, Maria, Marius, Figura luminosa). E' un a città con imponenti palazzi di pietra, un tempo riccamente adornati, ed ora invece solamente un pallido ricordo del passato: le vie sono lastricate con una pietra nera come la notte attorno ai pg, mentre le strade sono illuminate con molte torce e fuochi, tanto che ciò inizialmente darà fastidio ai pg (Maria, Pietro e Marius) abituati da due settimane di buio completo, mentre accecherà completamente per due round Larin, siccome è dotata di scurovisione.

Le strade sono vuote, e danno un senso di abbandono anche le finestre della case, completamente sbarrate come del resto tutte le porte della case: è chiaro che la città è sotto assedio e i cittadini si stanno preparando per il peggio. L'assedio alla città provoca un rumore assordante mentre ci si avvicina alla parte sud.

Il palazzo del vescovo Massimiliano è un palazzo come gli altri all'esterno, mentre all'interno è riccamente adornato da mobilia, suppellettili, tende, vasi, manufatti barbari di valore, e quant'altro. All'interno del

palazzo si sente distintamente la battaglia che si svolge poco lontana e si respira nell'aria un'atmosfera di grand'attesa, oltre che di sangue e dolore.

Il Duomo è la più gran chiesa di Tridentum, ed essendo vuoto all'arrivo dei pg, sembrerà irreale l'atmosfera di calma ovattata che si respira al suo interno, come se la battaglia che si svolge poco lontano non interessasse questo luogo. Tutta la chiesa è riccamente adornata, e illuminata da candele e torce, che danno lustro a magnifiche opere d'arte come quadri e statue.

E' fondamentale dare a Figura luminosa l'handout 4, per cui non ve ne dimenticate!

Situazione: Massimiliano/Magnus ha perso. I pg, è vero, sono riusciti ad uccidere Balthazar, ma la città è in ogni caso sotto l'assedio dei demoni, e tutti gli alleati barbari sono morti o scappati nello scontro di due giorni fa. Rimangono solamente pochi soldati e preti fedeli, aiutati da semplici cittadini, che cercano di difendere Tridentum come possono, ma non resisterà a lungo: questo dovete farlo capire ai pg. Massimiliano nel frattempo sta cercando un modo per riaprire il portale verso la terra, per fuggire dalle lande, poiché non è riuscito nel suo proposito di dominare tutti i suoi abitanti: per questo è tornato nei sotterranei segreti del Duomo, per studiare i suoi appunti, ed ha abbandonato nello sgomento dei cittadini, Tridentum.

Cosa possono scoprire: indipendentemente da dove escono i pg potranno sentire un vecchio poco lontano (che non conoscono, ma evidentemente impazzito!) che grida: *"la fine è vicina! L'apocalisse!! L'apocalisse! Tridentum verrà distrutta molto presto, tutti pagheremo per i nostri peccati"*. Ovviamente il vecchio non risponde a nessuna domanda e continua con il suo fare disfattista: è chiaramente pazzo, ma se i pg ci vogliono perdere un po' di tempo, lasciateli pure fare: il vecchio farà da porta-sfiga e dirà che tutto è finito e che la speranza non esiste e avanti così..

Sulle Mura: I pg possono scoprire, andando sulle mura sud di Tridentum, oltre Piazza Fiera, che i demoni avranno presto ragione di Tridentum e la distruggeranno facilmente: i difensori di Tridentum sono ben poca cosa, rispetto all'orda enorme che assalta per l'ennesima volta la città. I miliziani di Tridentum si stanno battendo con tutte le forze, cercando di respingere i demoni, ma è chiaro a tutti che non vi riusciranno per molto.

Spetta a Marius o Pietro o tutti e due, fare un discorso degno di tale nome che possa risollevare il morale delle truppe. Se vi riusciranno (niente tiri, pura interpretazione!) avranno subito l'appoggio di tutti i miliziani di Tridentum, che chiameranno loro ad organizzare le difese della città. Il discorso funziona solamente se i pg fanno riferimento alla fede per prima cosa e alla speranza nella vittoria come seconda cosa. Tutto il resto non funzionerà ed il discorso dei pg (non ripetibile) non sortirà nessun effetto, quasi che nessuno lo avesse mai sentito: è fondamentale che durante il discorso tutti i miliziani siano come rapiti e molto attenti e che l'attacco dei demoni cali di intensità. Questo dovrebbe far capire ai giocatori l'importanza del momento.

Alla fine del discorso, o durante (al master la scelta: deve essere proprio sul più bello), il braccio demoniaco di Pietro (che penso il giocatore avrà tenuto nascosto), agirà di sua volontà, e proverà a strangolare Pietro: ci riuscirà se nessuno aiuterà Pietro a liberarsi (che non potrà fare altro che battersi per rimanere in vita).

Questo ovviamente causerà il panico dei soldati sulle mura, che si troveranno un demone in mezzo a loro: è questo il momento migliore perché Marius (con l'aiuto di Figura luminosa) tagli il braccio di Pietro, per liberarlo per sempre dalla sua parte malvagia (se lo fanno, Pietro non subisce danni né ferite) [se il braccio è già stato tagliato, ovviamente questa scena non è possibile...]

Quando il braccio di Pietro è stato tagliato, consegnategli l'handout 1

Strategia difesa: i demoni stanno attaccando solamente sul fianco sud della città, nelle vicinanze della porta su (vedi mappa). Basterà quindi resistere su questo fronte, per poi mandare alcune truppe sui lati e ricacciare indietro i demoni, per il momento: i pg a questo punto, se hanno fatto tutto bene, dovrebbero avere ancora il tempo per cercare Massimiliano/Magnus e sventare la sua fuga (vedi poi), lasciando agli altri generali della città il compito di finire la battaglia, una volta che il momento di crisi è superato.

Se le cose si mettono male: se i pg sono stati accomunati con i demoni, o perfino catturati e sbattuti nelle celle del Castello del BuonConsiglio, interverrà Paolo in loro aiuto, nel momento più critico, a discrezione del master (vedi dopo)

Palazzo del vescovo: i pg se non incontrano Paolo prima lo troveranno nelle stanze del vescovo (prima o poi ci andranno, per chiedere spiegazioni!), nel suo palazzo in piazza Fiera: le sbarre della cantina sono ancora divelte dallo scorso torneo (Figura luminosa è passato di lì) e se i pg hanno bisogno di entrare senza dare nell'occhio, beh, è quello modo migliore.

Per le informazioni che i pg possono ricevere da Paolo (vedi dopo).

Png:

Paolo: è l'assistente del vescovo non è legato in alcun modo al demone che hanno già sconfitto i pg (è un'altra persona), l'unica persona dotata di una vera fede a Tridentum, e che quindi riuscirà a vedere Figura luminosa, e a capire che i pg non sono in nessun modo legati con i demoni.

Per lui sarà facile spiegare tutto agli altri cittadini di Tridentum e fare in modo che i pg possano andare in giro tranquillamente: se i pg per difendersi, o sbagliando, hanno fatto un massacro di gente di Tridentum, beh, possono anche restare in una cella buia finché i demoni non arrivano a papparsi, per quanto mi riguarda: non hanno capito un fico secco dell'avventura e meritano una giusta fine!

Dirà inoltre che Massimiliano era ossessionato da qualcosa, tanto che continuava a ripetere che doveva trovare un modo, continuamente, ossessivamente: Paolo interpreta questo come se Massimiliano volesse trovare a tutti i costi un modo per salvare Tridentum dai demoni. Gli ultimi tempi li passava molto all'interno del Duomo e nei suoi sotterranei sotto l'altare centrale, a pregare (attenzione: Paolo non lo ha mai visto pregare, è solo una sua supposizione!)

Paolo vedrà Figura luminosa come un angelo, sentirà tutto quello che dice e si comporterà di conseguenza, buttandosi ai suoi piedi, e glorificando Dio e pregando una salvezza per tutta la città e per lui stesso!

Ovviamente sarà avido di notizie nei confronti dei pg, e cercherà di spiegare a Larin che cosa è successo alla sua gente, cioè che in questi anni sono venuti nei dintorni di Tridentum perché i demoni erano diventati troppo forti, e che tuttora stanno combattendo sulle mura per difendere la loro gente dentro la città e tutta Tridentum!

Note: Nomi d'alcuni cittadini/miliziani: Francesco, Sergio, Maurizio, Paolo, Marco, Gabriele, Alberto, Matteo, Giancarlo, Ivan, Filippo, Daniele, Gianluca, Cristina.

Consegnare l'handout 4 a Figura luminosa appena i pg arrivano a Tridentum..

Scena 9: Uccidere il vescovo

Locazione: sotterranei del Duomo, Tridentum

Ambiente: i sotterranei del Duomo sono asciutti e l'intera zona è piena di polvere, e immersa nell'oscurità. Dal profondo di questi sotterranei, da una stanza nascosta, dopo una piccola stanza adornata da croci sulle pareti, sul pavimento e sul soffitto, proviene un basso cantilenare, la cui voce è inconfondibile: quella di Massimiliano.

Nella stanza in fondo ad uno stretto passaggio, si trova Massimiliano/Magnus, nel mezzo di una stella a cinque punte dipinta col sangue di una giovane donna (che Maria conosce perfettamente.. era una sua amica ai tempi in cui era schiava di Costantino!), il cui cadavere giace in un angolo della stanza, privo di vita. Alcune candele illuminano la stanza, ma gran parte della luce proviene dalla fronte di Magnus, dal simbolo che si trova su di essa. Nella stanza sono presenti anche molti libri, appunti: sono evidentemente tutta la conoscenza magica di Magnus.

Situazione: Massimiliano sta cercando di evocare i suoi poteri demoniaci, concentrarli ed aprire un passaggio per la terra: se prima cercherà di distruggere i pg con i suoi poteri, vistosi alle strette, cercherà con loro un patto, dicendo che può aprire un portale per la terra e portare con sé i pg e salvare realmente tutti gli abitanti di Tridentum ancora in vita.

Ovviamente Magnus mente, visto che il portale può essere attraversato solamente da un'unica anima: se i pg infatti accettano il suo patto, Magnus avrà il tempo d'evocare un demone dell'inferno, che attaccherà i pg senza pietà, permettendo a Magnus di ritornare alla carica, e cercare con i suoi poteri di finire i pg!

Una volta sconfitta la forma fisica di Magnus, i pg sentiranno una potente risata diabolica provenire da tutta la stanza. Magnus annuncerà ai pg che tutto quello che hanno fatto è stato inutile, che lui ha vinto comunque, e che non può essere ucciso dalle loro armi, che tornerà sulla terra, e la renderà schiava del suo potere e che nessuno lo potrà fermare!

Cosa possono scoprire: i pg, appena entrati nella stanza, possono avere un breve dialogo con Magnus, che li renderà partecipi che ha concentrato tutto il suo potere su Tridentum, tanto che ora può aprire un portale sulla terra (può servire ai pg per capire che è questa l'occasione giusta per sconfiggere definitivamente Magnus, poiché è presente in un luogo solo).

Una volta che anche la presenza di Magnus è scomparsa, i pg possono esaminare gli appunti del malvagio stregone, e scoprire, con un tiro Leggere Latino CD 20 e un lavoro di alcuni minuti, un brano di un suo

diario:

*”Vinto! Ho vinto! Ancora un volta loro non hanno potuto nulla contro di me....
il giorno in cui il ponte sarà definitivamente mio, allora sarò veramente immortale, e anche la loro stupida
esecuzione non potrà più nulla contro di me: il passaggio permetterà ad una sola persona di
passare,cosicché possa tornare sulla Terra!”*

Mi sembra inutile dire che ai pg non resta altro che andare al ponte di S.Lorenzo, per porre la parola fine a questa storia...

Png:

Magnus, il corpo di Massimiliano, quello di un vecchio morente nel suo letto, è molto cambiato in questi due mesi. Di fatto i pg lo vedono ora per la prima volta, e non è un bello spettacolo: al posto dei piedi vi sono due zoccoli caprini, e dal cranio spuntano due corna mostruose. Le mani del corpo dell'ex vescovo sono diventate degli affilati artigli, mentre tutto il corpo si è ricoperto di una folta peluria nera come la notte. Sulla fronte di Magnus, poiché ha concentrato tutti i suoi poteri dentro di se, è apparsa una stella cinque punte di color rosso sangue, che brilla al buio.

E' fondamentale che Massimiliano/Magnus guardi nella direzione di Malin e pronunci il suo vero nome (per fare in modo che se il suo inganno non è stato svelato ora lo sia sicuramente!), dicendo:

“Traditore! O capito tutto, lo sai Malin? Tu sei un vile traditore! Ti avevo dotato di un grande potere, del potere necessario per dominare tutta Tridentum, ma tu mi hai tradito! Maledetto sia il tuo nome, Malin!”

Dopo cinque round di combattimento filato, infatti, Magnus cadrà a terra, qualsiasi sia il numero di danni subiti: Magnus ora non ha più bisogno di un corpo, e dopo una breve risata da super-cattivone, parlerà ai pg, sicuro di non poter essere più battuto, dicendo.

*“Quanto tempo ho desiderato questo momento? Lucifero me lo aveva promesso, quando uccisi quella ragazza, tanti anni fa, assieme agli altri.. sì, grazie al suo potere ho portato Tridentum cinquant'anni fa nell'inferno di questo mondo, ma non avrei mai pensato di tornare in vita grazie a voi!
Che stupidi siete stati nel pensare di potermi battere!*

Vescovo Massimiliano, mi chiamavate, quel giorno, sorpresi della mia rinascita! Stupidi!!

Io sono sempre stato Magnus, l'unico Magnus, la causa della distruzione di Tridentum!

Vi ho usati, plasmati come delle macchine per uccidere per poter distruggere il mio più grande nemico..

Balthazar! Ma non siete stati capaci di ucciderlo, incapaci! Vi ha catturato..

Sapete, mi ha sorpreso la reazione di quel demone: non lo credevo così potente.. ero senza speranza, finché, oggi, non sono riuscito a riaprire un varco verso la terra, dove il mio potere sarà incontrastato e immortale, e dove potrò dominare su tutto e tutti e avrò finalmente la rivincita sui miei nemici!

La vostra casa, o meglio, il mio nuovo regno sarà un buon posto dove poter provare i miei poteri.. ben di più di questo mondo senza vita dominato dai demoni...

(guarda Larin, parla lentamente e scandendo bene le parole)

e tu Larin (Magnus squadra il ventre gonfio della maga) ecco il risultato della tua promiscuità con i Demoni... non serva nemmeno che ti uccida, sei condannata! Porti in grembo un figlio di demoni, un essere senz'anima, un guscio vuoto. La sua nascita ti ucciderà e ucciderà anche lui: un essere senz'anima non può essere partorito da una donna: egli scaverà un via dentro di te con i suoi artigli, e cercherà di riempire il suo vuoto bevendo il tuo sangue... ma non sarà sufficiente: prima di morire tra atroci tormenti, assisterai impotente alla sua distruzione.. tua, dei tuoi compagni e di tutta Tridentum!..”

Note: Magnus non dura molto in combattimento, nonostante i suoi grandi poteri, poiché questo non è il suo vero corpo, ma solamente quello del vescovo Massimiliano, cambiato, certo, ma pur sempre il corpo di un vecchio era morente.

Una volta uccisa la forma fisica di Magnus, e scomparsa la sua anima malvagia, non rimarrà altro che il cadavere senza vita del vescovo Massimiliano, con un'evidente ferita da pugnale all'altezza del cuore.. i pg potrebbero voler onorare le spoglie mortali di Massimiliano: lasciateglielo pure fare, mi sembra giusto...

Se i pg si recano al ponte di S.Lorenzo senza aver scoperto il brano di Magnus, il portale sul ponte di S.Lorenzo non sarà aperto e Magnus non sarà lì.

Dati Tecnici: Magnus in forma caprina (80 pf, CA 24, artigli +14/+12, danni 16 per artiglio)
Attaccherà Malin per primo, per due round, e poi cercherà di uccidere Larin, se messo alle strette userà la sua palla di fuoco (56 danni dimezzabili TS Riflessi CD 17), cercando di massacrare il gruppo
Demone dell'Inferno (evocato da Magnus se lo accettano il patto)
60 pf, CA 20, artigli/ali/morso +10/+8, danni 8 per colpo, tempesta di fuoco 28 danni dimezzabili con TS volontà

Scena 10: Il ponte di S.Lorenzo

Locazione: parte ovest della città, Ponte di S.Lorenzo, Tridentum

Ambiente: la zona è completamente deserta. Ci sono solamente i pg, un silenzio innaturale, nonostante la battaglia che infuria poco lontano dal ponte.

Il ponte di S.Lorenzo è un massiccio ponte di pietra che si estende sopra le acque scure del fiume Adigium per una ventina di metri, per poi scomparire nell'oscurità.

Il ponte non è interrotto, se visto dalla città: scompare inghiottito dall'oscurità stessa delle lande: a differenza di come lo ricordavano i pg, ora è un turbinio di tenebre e di potere magico, tanto che sembra risucchiare tutto dentro di sé, anche se è solamente un'impressione.

In mezzo al ponte, se il rituale di Magnus è andato a buon fine, i pg potranno vedere il portale per la terra.

Situazione: Magnus, senza ormai bisogno di un corpo, apre davanti agli occhi dei pg il portale per la terra, e ride, mentre lo sta per attraversare. Se Magnus passa attraverso quel portale, i pg passano alla scena 12 immediatamente, e ha di fatto perso, perché Magnus è riuscito nel suo proposito di tornare sul nostro bel pianeta azzurro.

Se Magnus è sconfitto prima che entri nel portale, i pg hanno quasi vinto, e dopo la scelta di Malin, possono dire con orgoglio di aver finito nel modo migliore questa avventura...

Se Magnus viene sconfitto, prima che ogni pg possa fare ogni altra cosa, Larin si sentirà malissimo, e avrà delle contrazioni molto forti: come se la creatura che porta in grembo la volesse divorare da dentro. La magia di Pietro si rivelerà inutile e Larin non potrà far altro che gridare dal dolore.. l'unico modo per evitare la morte di Larin e del figlio (che ora come ora è un demone...) è che Malin entri nel corpo del mezzo demone e sacrifichi la sua anima per salvarne un'altra. Questo è effettivamente il giusto finale per Malin.

Così il piccolo potrà nascere e Larin, guardandolo, gli darà il nome di Emanuele, il messia e salvatore di Tridentum.

A quel punto si scorgerà una grande luce ad oriente, come se il sole stesse per sorgere su Tridentum, e i demoni terrorizzati e feriti dalla luce, scapperanno, facendo vincere di fatto il torneo ai giocatori, e lasciatemelo dire, se lo sono proprio meritato!

Cosa possono scoprire: osservando il portale il pg può capire che è l'unica via d'accesso che può riportare chiunque sulla terra: si può intravedere infatti nel portale una grande luce, il verde di un prato e l'azzurro del cielo. E' evidente come il portale sia instabile, e dopo la sconfitta di Magnus non resisterà abbastanza a lungo per far scappare tutti gli abitanti di Tridentum!

Png:

Magnus apparirà nella sua ultima forma di spettro, simili a Malin, con la differenza rispetto a lui però che invece che emanare una debole luminescenza, sembra emettere oscurità attorno a sé.

Quel che gli rimane dell'aspetto umano è la sua forma mortale dalla vita in su, le gambe sembrano come strappate dal resto del corpo: i pg possono quindi vedere Magnus in faccia.

Vedono un uomo sulla trentina, con una corta barba grigio-scura, un mantello ed una veste distrutti dal tempo e dai tarli, e due occhi rossi come una torcia che associati ad un sorriso mostruoso gli donano un'aura d'indiscusso terrore.

Note: Magnus c'impiega quattro round ad arrivare al portale, mentre i pg uno solo. Ovviamente, se i pg gli bloccano la strada, Magnus non starà certamente a guardare e userà tutti i suoi poteri per entrare nel portale che ha aperto. Magnus, anche se sa che ha poco tempo, si toglierà la soddisfazione di uccidere almeno due pg, giusto per provare i suoi nuovi poteri, dando così la possibilità ai giocatori di finire il torneo, se riescono a vincere questo combattimento.

Se i pg arrivano qui prima di aver incontrato Magnus una volta, il portale ovviamente non ci sarà, e i pg non potranno attraversare il ponte, perché bloccati da una barriera invisibile ed insuperabile, che gli impedisce anche di arrivare a metà: questa barriera scompare, ovviamente, quando il portale viene evocato.

Tenebrae – La resa dei conti

I pg se si guardano intorno al ponte potranno vedere una piccola imbarcazione fatta a pezzi ed inservibile e lo scheletro di quello che sembra essere un pescatore (c'era nello scorso torneo...)

Il finale giusto per il gruppo è che Malin si sacrifichi per il figlio di Larin, e che Pietro, Marius e Larin restino su Tenebrae, mentre Maria, oramai senza uno scopo o qualcuno che la lega a questo mondo, attraversi il portale verso la terra...

Dati Tecnici: Magnus forma di spettro

pf 80, CA 16

Riduzione al danno +1/5 , cioè colpito solo da armi +1 e non subisce i primi 5 danni

Attaccherà ancora Malin, con il suo tocco di morte, +10, sottrae 2 punti in Forza e da un -1 a tutto quello che fa il pg toccato (cumulativo), se messo alle strette userà il suo tocco

risucchia vita +12, e ruberà 15 pf dal bersaglio per aggiungerli ai suoi pf

Se colpito dalla spada di Marius con dentro Malin, perderà la metà dei pf che ha attualmente!

Epilogo:

Epilogo 1: Magnus

Leggete quanto segue:

Il vorticare del potere di Magnus e dell'energia oscura del portale si mischiano alla luce che proviene da esso sulle lande: ma dura solo un attimo. L'ombra di Magnus che attraversa il varco cancella da questo mondo quella grande luce, quel pianeta che è un paradiso: la Terra. Magnus guarda per un istante quello che sta lasciando, e lancia un sorriso al nuovo e splendente futuro che l'attende. La terra non sa nulla di lui, e grazie al potere di Lucifero che di cui ora è completo padrone, l'intero pianeta sarà per sempre il suo dominio immortale...

Il portale svanisce e il ponte di S.Lorenzo cade a pezzi nell'Adigium infestato dai demoni, soffocato però da un grande tremore che scuote Tridentum nella sua parte orientale. Le stelle stesse cadono sulle case: incendiano, distruggono, portano la morte nella città, guidate dalle mani cariche d'odio e distruzione dei fratelli di sangue di Balthazar..

Tre enormi demoni che sorridono compiaciuti della loro opera, che cancellerà per sempre Tridentum e tutti i suoi abitanti dalle lande..

Epilogo 2: La luce delle lande

Leggete quanto segue

“Il suo nome sarà Emanuele.. che ne dite?”, dice Larin, stringendo a se suo figlio, mentre tutti annuiscono, attorno a lei.

“Il nuovo messia, la luce di Tridentum”, sentenza grave Pietro, mentre si sorregge con il suo ritrovato amico Marius: entrambi, guardano stupefatti verso la grande luce che è sorta ad oriente.

“La luce delle lande”, sussurra dentro di se Maria, mentre una lacrima le solca il volto.. Malin è scomparso, ma in lui, ne è sicura, per alcuni momenti ha intravisto il suo Cesare, che prima o poi rincontrerà.. le parole dolci e di conforto di Malin l'aiuteranno negli anni a venire, quando dovrà riuscire a vivere con le sue sole forze, ma aiutata anche dai suoi amici.. ora l'ha capito.

Il piccolo Emanuele piange e Larin, amorevolmente, le canta una antica canzone dei barbari: la luce ad oriente l'acceca, ma è ben poca cosa rispetto a quello che tutti loro hanno passato..

Ora, forse, una nuova vita sta iniziando: Pietro prenderà il posto del vescovo Massimiliano e saprà governare con saggezza e con fermezza fino a quando Dio non lo chiamerà a se, ora che ha compreso che cosa è la vera fede.

Marius lo aiuterà nelle battaglie che ancora ci saranno contro i demoni, ma insieme nessuno li potrà fermare: l'assedio vinto a Tridentum, grazie alla grande luce che ha fatto scappare i demoni e i loro tre oscuri padroni, sarà per sempre un esempio di come la grazia di Dio aiuta i difensori di Tridentum.

Larin crescerà Emanuele con amore e con tutto lo spirito barbaro che è in lei, insegnandogli anche la fede, che ora aiuterà tutti i barbari nell'eterna lotta contro i demoni...

I cittadini di Tridentum riusciranno a trovare davanti a se speranza nella pace e in una nuova vita illuminata dalla luce di Dio....

“Ora ho compreso il significato di tutto questo”, pensa dentro di se Malin.

“Il mio dolore, tutto quello che ci è successo, è un insegnamento che forse qualcun altro, in un altro luogo e in un altro tempo, saprà cogliere.. ora è tempo per me di riposare e contemplare le stelle...”

“Dedicata a Tridentum (Trento), la mia città”