

WLDi GIORNATE
DI GIOCO
A TRENTO
SAN DONÀ DI TRENTO
SALA CIRCOLO ORIZZONALE

SABATO 22 MARZO 2003
DOMENICA 23 MARZO 2003

Wa.R.p.
War & Role playing Games

TENEBRAE

LA RESA DEI CONTI



ITARIUS



Tenebrae – La resa dei conti

La Storia fino ad ora ...

Anno Domini 1199?

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

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

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

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

Alcune note ...

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

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

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

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

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

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

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

Marius:

Essere il migliore..

Questa la mia unica vocazione, l'unica cosa che contava.

Io, ultimo figlio della gloriosa famiglia Vanga, difensori di Tridentum in questo mondo tenebra: la mia famiglia, per prima, dopo l'inizio dell'incubo, si è presa la responsabilità di difendere la città dai demoni che abitano questo inferno chiamato dai barbari lande demoniache.

Io, il migliore della mia nobile famiglia a difesa della fede, con agli ordini centinaia di uomini, assieme agli altri generali della città.

Io, Marius, che ho da sempre votato la mia vita alla difesa della mia città, ammesso che esista ancora, dopo tutto questo tempo.

Poche cose mi hanno distolto da questo obiettivo..

Balthazar, la voce infida che sussurra come un serpente nei miei pensieri, che mi tortura, che mi ricorda quanto sono debole e inutile per me e per chiunque mi è vicino.

Massimiliano, la persona che dovevo proteggere, la luce di Tridentum, la cosa più importante.. è morta: ricordo ancora il pugnale piantato nel petto da Malin, un cittadino di Tridentum come me.. quell'uomo che mi parlava con la stessa faccia di Massimiliano, dopo quel giorno, non è lui... o forse sì? Il Massimiliano che conosco io non avrebbe rischiato la sua stessa vita per salvarci?

Dopo quel giorno tutto è cambiato: mi sentivo strano, come se potessi vedermi da dietro, come se tutto quello che facevo, desiderare il potere, progettare la morte di Pietro, non fosse la mia volontà, ma quella di qualcun altro, come se il vero Marius fosse rinchiuso nei passaggi sotterranei di Tridentum, che conosce così bene, mentre un altro agisse per lui..

Il caro fratello Luigi, che cercava di seguire ogni mio passo, di essere come me.. morto per difendere la città che ora non vedrò mai più, ma che amo così tanto..

I miei pensieri seguono un filo loro, li sento snodarsi attraverso la mia memoria senza continuità..

Poi c'è lui.. nessun uomo, se si può definire tale, ha travolto la mia vita come ha fatto lui, la sconvolta, distrutta, capovolta.. quando l'ho invidiato, quanto l'ho odiato.

Paolo.

Il suo nome mi causa dolore alla mente, ai muscoli, ammesso che qualcuno funzioni ancora.

Quanto lo vedevo godere nel torturarmi, nel farmi soffrire.. avrebbe voluto che implorassi pietà, che mi prostrassi a lui, ma non gli ho dato nessuna soddisfazione in tutto questo tempo che sono prigioniero..

E' lui che mi ha portato via Larin, è lui che ha distrutto tutte le nostre vite: lui rappresentava tutto quello che io non sono mai stato, ma avrò la mia rivincita, lo distruggerò con le mie mani, lo farò in mille pezzi!

Il mio odio si potrà finalmente manifestare quando riavrò la possibilità di fare a pezzi lui e tutti quelli come lui, questi maledetti demoni.. se mai avrò un'arma in mano, li farò tutti a pezzi, senza pietà!

Il mio orgoglio è più forte del mio dolore! E' l'unica cosa che mi mantiene ancora umano.. la voglia di combattere con la mia mente, visto che è l'unica cosa che riesco ancora ad usare..

Si pentiranno di non avermi ucciso quando ne avevano la possibilità, mi continuo a ripetere, mentre penso a tutto quello che ci è successo.

A quel giorno in cui il vescovo è morto ucciso da un suo inserviente, Malin, al giorno in cui Larin mi ha malamente rifiutato, al tradimento di quel bastardo di Paolo, allo scontro perso in partenza con Balthazar e i demoni, qui nella loro città..

Perché penso d'essere ancora nella loro città? Questo potrebbe essere semplicemente l'Inferno? Se davvero lo fosse perché penso alla vendetta.. so benissimo che dall'Inferno non esiste una via d'uscita..

Sorrido..

Mi fa male sorridere, ancora.. ma ce la faccio..

Ricordo il momento dello scontro con Balthazar, vicino a Tridentum, di come l'ho ferito alla sua ala destra, come gliel'ho fatta vedere, di come l'ho umiliato, di come è scappato con la coda tra le gambe..

Allora questa luce fastidiosa che mi acceca che cos'è?

Non capisco.. i miei muscoli non sono più imprigionati. Mi rialzo sulle mie gambe malferme: è il mio orgoglio che mi tiene in piedi..

Mi proteggo con una mano dalla luce, vedo che i miei compagni sono salvi.. vedo Pietro che parla con quella luce, ma cos'è?

Improvvisamente ho paura, ho freddo, ho fame, mi sento sperduto.. sono senza armi né armatura.

Stringo il pugno della mano destra: le mie dita fanno un rumore orribile.

Poi ricordo improvvisamente la mia casa... Tridentum! La città che ho giurato di proteggere esisterà ancora? Sì.. questa luce ne è la prova! Io devo tornare alla mia città perché sento dentro di me che ha bisogno di Marius, il cacciatore di demoni!

Il braccio di **Pietro** è qualcosa di mostruoso, di alieno.. non riesco a guardare il mio amico negli occhi: se lui si regge ancora in piedi non è certo per merito mio... che cosa posso fare per alleviare le sofferenze del vecchio Pietro? Il suo braccio.. io.. devo riuscire a parlare con lui di questo e di molte altre cose..

Ho tentato di ucciderlo, accecato dalla sete di potere. Chi a parte noi due poteva aspirare al potere su Tridentum? Era così chiara la situazione.. ucciso lui, magari lontano da Tridentum e dopo aver eliminato Balthazar, il potere sarebbe stato mio: il vecchio Massimiliano non avrebbe potuto fare nulla per fermarmi. Che cosa ho fatto.. che COSA gli hanno fatto? Il suo sguardo è cambiato, non sono più due occhi sicuri che mi vedono, due occhi che mi guidano e mi danno consiglio sempre, in ogni situazione..

Ma lui.. è ancora il Pietro che conoscevo un tempo.. lui non ha forse cercato di uccidermi? Potrò..

Poi vedo il suo braccio.. qualcosa di orribile, di inumano si trova al posto del suo braccio.

Le mie sofferenze non sono nulla in confronto a quello che deve avere passato lui: ma chi, a parte lui può aiutarmi, salvarmi come ha fatto molte volte in passato.. potrà lui perdonarmi per quello che ho fatto?

Pietro è come perso nella visione di questo strano essere e vedo che sussurra sulle sue labbra una parola che mi sembra impossibile. **Angelo**.

Forse l'essere che emana della luce davanti a me è veramente un Angelo, un emissario divino inviato per salvarci tutti.. ma se fosse solamente un altro demone venuto per torturarci ancora una volta?

Il dubbio mi rode l'anima, non riesco a capire è troppo il tempo che ho passato sotto questa demoniaca tortura.. lo sguardo di Pietro, anche se perso nel vuoto, sembra sicuro come un tempo, a tratti.

Un Angelo, la luce, sì, può essere, deve essere così!

E se fosse davvero un Angelo.. allora forse, la mia fede, ammesso che esista ancora, potrebbe salvarmi ancora una volta? Lui mi può salvare dalla rabbia che distrugge l'anima?

Larin, la più bella donna che ho mai visto, la donna che ho amato (che amo ancora?) e che invece ha scelto Paolo, è nascosta nell'ombra del suo mantello. Pietro le si avvicina ed ho la sventura di seguire quello che scopre, la Larin non dei miei sogni, ma quella vera, quella che è vicino a me, ora.

Vedo lo sguardo terrorizzato di Pietro, e capisco cosa hanno fatto i demoni a Larin: anch'io sono terrorizzato.

Le hanno tolto il suo magnifico aspetto, i tatuaggi che la rendevano orgogliosa e l'hanno resa un mostro.

Come ho potuto amare l'essere che è vicino a me? E' ancora lei? Quella bellissima donna, capace di cose straordinarie (capace di piegare la magia dei demoni al suo volere), che aveva rubato il mio cuore per poi farlo a pezzi?

Ma non ha sofferto anche lei come me, anzi, più di me? Dopo tutto quello che è successo le voglio bene? Sì.. Io voglio starle vicino? Lei accetterà che la vorrei vicino a me, a Tridentum?

L'assassina e ladra che Massimiliano ha perdonato (anche se non riesco a capirne il motivo), **Maria**, non sembra aver subito nessuna tortura, a differenza di tutti noi.. perché.. perché a lei i demoni non hanno fatto nulla? Forse grazie alla sua abilità a mentire agli altri, a nascondere la verità, per poi colpire a tradimento? E poi perché ha urlato "Cesare" a quel fantasma? Forse lei lo conosce.. forse anch'io lo conosco, anche se non ricordo, non capisco più nulla..

Maria aveva un marito di nome Cesare, morto di peste a quanto ne so. Morto come molte altre persone, senza che nessuno potesse fare nulla per salvarle.

Ma perché allora chiama l'Angelo con il nome del marito defunto?

DATI PERSONAGGIO			
NOME DEL PERSONAGGIO:	Marius il campione		
Razza	Umana	Sesso	Maschio
Altezza	1,65	Peso	50
Capelli	Castani	Occhi	Verde scuro
Età	33	Classe	Guerriero 9°

CARATTERISTICHE			TIRI SALVEZZA	
	Valore	Modificatore		
FORZA	20	+5	TEMPRA (cos)	+9
DESTREZZA	14	+2	RIFLESSI (des)	+5
COSTITUZIONE	16	+3	VOLONTA' (sag)	+4
INTELLIGENZA	12	+1		
SAGGEZZA	13	+1	INIZIATIVA (des)	+6
CARISMA	16	+3		

CLASSE ARMATURA							PUNTI FERITA	
	Armat ura	Scudo	Des.	Taglia	Natura le	Altro	Punti Ferita	Ferite
12 = 10 +	0	0	+2	0	0	0	108	54
CA colto alla sprovvista	10		Fallimento inc. arcani					
CA attacchi di contatto	12		Penalità armatura					
Armatura e Scudo usati	nessuna				Bonus max. des.			

ARMI									
ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus forza	Bonus altro	Incremento gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza
Pugno	+14/+9	+9/+4	+5			20/x2	1d3+5	1d3	+5

TALENTI	PRIVILEGI DI CLASSE
Incalzare Schivare Iniziativa migliorata Attacco poderoso	Autorità Critico migliorato (spada bastarda) Specializzazione (spada bastarda) arma focalizzata (spada bastarda)

ABILITA'

	CARE TT.	TOT.	GRAD O	BONU S	ALTR O
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA ♣ ♣ [SALTARE]	DES				
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI ♣ [EMPATIA ANIMALE]	CAR				
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ♣ ♣ [UTILIZZARE CORDE]	DES				
<input type="radio"/> ASCOLTARE ♣ ♣ [TALENTO:SENSI ACUTI]	SAG				
<input type="radio"/> CAMUFFARE ♣ [RAGGIRARE]	CAR				
<input type="radio"/> CERCARE	INT				
<input type="radio"/> CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE	SAG				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (RELIGIONE CRISTIANA)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (LATINO)	INT				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (STORIA LOCALE)	INT				
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT				
<input type="radio"/> DIPLOMAZIA [RAGGIRARE,PERCEPIRE INGANNO]	CAR	9	6	3	
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ♣ ♣	INT				
<input type="radio"/> EQUILIBRIO ♣ ♣ [ACROBAZIA]	DES				
<input type="radio"/> FALSIFICARE (♣ PER ALTRO LETTORE)	INT				
<input type="radio"/> GUARIRE ♣ [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG				
<input type="radio"/> INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR	7	4	3	
<input type="radio"/> INTRATTENERE ♣	CAR				
<input type="checkbox"/> LEGGERE LABBRA (♣ UNA VOLTA PER MINUTO)	INT				
<input type="radio"/> MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ♣ ♣	DES				
<input type="radio"/> NASCONDERSI ♣ ♣	DES				
<input type="radio"/> NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO)	FOR				
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO (1 VOLTA AL GIORNO)	SAG				
<input type="radio"/> OSSERVARE ♣ (SEGUIRE TRACCE)	SAG	7	6	1	
<input type="radio"/> PERCEPIRE INGANNI (♣ PER DIVERSA PERSONA)	SAG				
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE	SAG				
<input type="radio"/> RACCOGLIERE INFORMAZIONI ♣	CAR				
<input type="radio"/> RAGGIRARE ♣ (♣ IN COMBATTIMENTO)	CAR				
<input type="radio"/> SALTARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ♣ [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI]	INT				
<input type="radio"/> SCALARE ♣ ♣ [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE]	FOR	6	1	5	
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
<input type="radio"/> SCRUTARE	INT				
<input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE ♣ ♣ [RAGGIRARE]	DES				
<input type="radio"/> UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES				
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ♣ ♣	CAR				
<input type="radio"/> VALUTARE	INT				

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

LEGENDA:

○ POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE SENZA

ADDESTRAMENTO;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE INCROCIATA;

●/■ ABILITÀ PROIBITE;

♣ È POSSIBILE UTILIZZARLA PIÙ VOLTE

CONSECUTIVAMENTE;

♣ SI APPLICA LA PENALITÀ PER ARMATURA E/O

INGOMBRO;