



# MARIA LA LADRA

TENEBRAE  
TRIDENTUM OSCURA

### 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 (dove il sole non esiste, e non si vedono nemmeno le stelle), abitato da demoni e da barbari. Solamente la guida illuminata del **principe vescovo 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, e ora sembra che la città sia in svantaggio, siccome il suo vescovo, Massimiliano, è gravemente malato, e la milizia comincia ad indietreggiare di fronte alle armate dei demoni, che ogni giorno sono sempre di più, nonostante l'aiuto offerto da oggetti magici che compaiono dal nulla. Fino a adesso nessuno è riuscito a spiegare che cosa sta succedendo e soprattutto da dove vengono questi oggetti...

Molti coraggiosi hanno osato cercare di oltrepassare le tenebre, ma non sono mai tornati, o sono tornati cambiati nel profondo, e sono impazziti.

Sta di fatto che tu fai parte dei cinque che sono stati chiamati qui per fare in modo che Tridentum non sia cancellata: Massimiliano ha infatti predetto che, in questa terra dimenticata da Dio, i demoni riusciranno a vincere se qualcuno non riesce a superare le tenebre che circondano la città..

Le porte del palazzo del vescovo, in piazza fiera si aprono e vedi Massimiliano, principe vescovo di Tridentum, come mai l'avevi visto....

E non è un bello spettacolo: la sua pelle è tutta scavata, come se un demone stesse divorando il suo corpo dall'interno. In compenso cogli il suo sguardo, carico di speranza e amore, e ti senti molto meglio, sicura che quest'uomo guiderà la nostra città fuori dall'**incubo di Magnus**.

**Aspetto:** nonostante la tua età, 25 anni, sei piuttosto piccola (1.45 m), ma carina: hai lunghi capelli neri raccolti in due trecce, che scendono fino alle tue spalle. Di solito vesti con molta cura, cercando di non invogliare nessuno con il tuo abbigliamento, poiché sei abbastanza bella, anche se non lo vorresti.

**Background:** i tuoi genitori sono morti da dieci anni, morti di una malattia spaventosa (che i preti chiamano peste), come molte altre persone: li hai visti morire, poi essere accatastati insieme con gli altri appestati, e bruciati.

Ti sei ritrovata, così a soli quindici anni, in una città nell'oscurità, da sola: da quel momento, nonostante l'aiuto dei preti, hai deciso di darti da fare, senza l'aiuto di nessuno.

Hai quindi vissuto di piccoli furti, di qualche frode, e di un po' di felicità riflessa: poi hai incontrato Cesare, l'uomo della tua vita. A diciannove anni ti sei sposata con lui, nel Duomo, in uno dei tuoi rari istanti di felicità: hai passato con lui momenti fantastici, finché la peste non si è preso pure lui.

E nessuno, né tu, né Dio (lo odi con tutte le tue forze, perché se è vero che esiste, non riesci a capire perché permette questo eterno tormento a tutti i cittadini di Tridentum!), né il vescovo Massimiliano, hanno potuto fare qualcosa.

Sei vissuta per alcuni anni con i pochi soldi di Cesare, quando un uomo, Costantino, ti ha tolto tutto quello che avevi: la casa, i soldi, la dignità.

Con la forza ti obbligava a lavorare per lui, e a servirlo come una schiava, a cucire vestiti, finché non ti sei ribellata e l'hai ucciso, a sangue freddo: non hai nessun rimorso per quello che hai fatto, anzi lo rifaresti ancora senza nessuna esitazione.

Da quel momento sei diventata una ricercata, indecisa se scegliere le prigioni di Massimiliano (e poi la morte per impiccagione), o l'oscurità dell'Incubo di Magnus (e quindi la desolazione delle lande)

Hai scelto le prigioni. Almeno lì potevi avere una possibilità di vivere: lavorare per il vescovo in persona.

In due anni sei diventata un'esperta nello scassinare serrature, nel tendere agguati, e nel proteggere il vescovo, quando ancora si muoveva da Tridentum.

Ora che la sua malattia sta peggiorando, infatti, sono stati molti rari i momenti in cui sono state richieste le

tue “abilità”. Massimiliano... già proprio lui: un tempo lo odiavi, quando ti ha praticamente obbligato nella tua scelta di vita, ma ora lo stimi e lo rispetti molto per tutto quello che fa per Tridentum, portando un fardello che nessuno, in città oserebbe caricarsi sulle spalle.

Sta di fatto chei, insieme altre persone, oggi, sei stata chiamata per quella che sembra una missione molto importante.

Paolo, il cortigiano di fiducia di Massimiliano (che non è una delle persone convocate dal vescovo), ha assicurato che se porterai a compimento questo lavoro, sarai di nuovo libera (e quindi non dovrai più fare questo ingrato lavoro!), e ogni accusa passata verso di te sarà cancellata.

Ce la devi fare, per cominciare una nuova vita.

**Carattere:** la vita ti ha insegnato ad essere dura, precisa e spietata. Non hai mai parlato con nessuno della tua vita, e anzi cerchi sempre di sviare il discorso su altri temi: hai imparato, che con le parole si ottengono molte più cose che con la forza, anche se raramente lasci un discorso aperto, soprattutto con una persona che si crede migliore di te.

Rapportarti con le persone è quindi diventato un compito difficile, visto che raramente riesci a fidarti di qualcuno o semplicemente a sopportarlo per molto tempo: sarà per via della situazione di Tridentum, o di quello che ti è successo in passato, ma prima di parlare pensi, e questo il più delle volte ti ha salvato da situazioni potenzialmente pericolose.

### **Rapporti:**

**Pietro:** sai che Pietro è uno dei sacerdoti più in vista di Tridentum, rinomato per le sue gesta contro i demoni. Hai avuto modo di incontrarlo qualche settimana fa, e ti ha dato l'impressione di un prete rinchiuso nella sua fede, che non conosce le persone prima di giudicare, ma parte da preconcetti religiosi. Sai che alcune voci a Tridentum lo danno come uno dei possibili successori di Massimiliano, quando il gran principe-vescovo morirà, ma ti domandi che fine possa fare la città con alla guida un uomo che non sposta mai il suo sguardo dalla sua bibbia.

**Marius:** è il campione, colui che nella storia di Tridentum ha ucciso più demoni in assoluto, il più forte cacciatore di demoni della città. E' d'origini nobili, e questo traspare dalla suo atteggiamento verso le cose del mondo: arroganza. Lui si sente il migliore, il più forte, e questo a te da molto fastidio, perché non credi che servano persone del genere nella lotta contro i demoni: pensi che un cacciatore di demoni come lui dovrebbe avere umiltà e non arroganza.

**Paolo:** Paolo (nonostante stranamente si chiami come il cortigiano del principe vescovo) è un cacciatore di demoni, un uomo che ha consacrato la vita ad uccidere queste malvagie creature, ma a differenza di Marius, è un tipo molto “rilassato”: prende la sua missione sul serio, ma non ne fa una crociata personale, come Marius. Alcuni in città pensano sia solo un ciarlatano, perché racconta di battaglie incredibili, in cui ha ucciso demoni solo con la forza delle mani: Paolo, a prima vista, ti sta molto simpatico... è la prima volta che ti senti un po' imbarazzata nel parlare con un uomo ed è molto tempo che non succedeva...

**Larin:** questa donna fa parte di quel ristretto numero di barbari delle lande demoniache che si è alleata con voi umani di Tridentum: hai sentito dire di lei che è molto bella, e questo in fondo, in fondo, ti fa un po' d'invidia, perché anche tu ami ricevere le attenzioni degli uomini (finché sono nel lecito). Sembra che possa evocare forze sconosciute alla gente di Tridentum: una fortuna che le tribù delle lande siano dalla vostra parte.

**Obiettivo:** portare a buon fine la missione che Massimiliano ti darà, per ritornare libera.

**Nota:** di fatto sei in libertà vigilata, e visto che in questa missione ci sono sia Marius (soldato della milizia) che Pietro (sacerdote del vescovo), che ti tengono d'occhio...

DATI PERSONAGGIO			
NOME DEL PERSONAGGIO:		MARIA LA LADRA	
Razza	Umana	Sesso	Femminile
Altezza	1.45	Peso	30
Capelli	Neri	Occhi	Neri
Età	25	Classe	Ladra 5°

CARATTERISTICHE			TIRI SALVEZZA	
	Valore	Modificato		
FORZA	10	0	TEMPRA (cos)	+3
DESTREZZA	18	+4	RIFLESSI (des)	+8
COSTITUZIONE	15	+2	VOLONTA' (sag)	+1
INTELLIGENZA	16	+3		
SAGGEZZA	10	0	INIZIATIVA (des)	+8
CARISMA	12	+1		

CLASSE ARMATURA							PUNTI FERITA	
	Armat ura	Scudo	Des.	Taglia	Natura le	Altro	Punti Ferita	Ferite
14 = 10 +	00	00	+4	00	00	00	41	
CA colto alla sprovvista	10		Fallimento inc. arcani		00			
CA attacchi di contatto	14		Penalità armatura		00			
Armatura e Scudo usati	nessuna				Bonus max. des.	+4		

ARMI									
ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus forza	Bonus altro	Incremento gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza Bonus altro
Pugnale di Cesare +1	+4	=( +3 + 00 + +1 )			00	19-20 /x2	1D4+1	=( 1d4 + 00 + +1 )	

TALENTI	PRIVILEGI DI CLASSE
Competenza armi leggere Iniziativa migliorata (+4 iniziativa) Abilità focalizzata (Nascondersi) Arma focalizzata (Pugnale di Cesare)	Attacco furtivo (+3d6) Schivare Prodigioso Eludere

## ABILITÀ

ABILITA'	CARE TT.	TOT.	GRAD O	BONU S	ALTR O
<input type="checkbox"/> ACROBAZIA ♣ ♡ ♣ [SALTARE]	DES	12	8	4	
<input type="checkbox"/> ADDESTRARE ANIMALI ♣ [EMPATIA ANIMALE]	CAR				
<input type="checkbox"/> ALCIMIA ♣	INT				
<input type="checkbox"/> ARTISTA DELLA FUGA ♣ ♡ ♣ [UTILIZZARE CORDE]	DES	11	7	4	
○ ASCOLTARE ♣ ♣ [TALENTO: SENSI ACUTI]	SAG	7	7	0	
○ CAMUFFARE ♣ [RAGGIRARE]	CAR				
○ CAVALCARE ♣ [ADDESTRARE ANIMALI]	DES				
○ CERCARE	INT				
<input type="checkbox"/> COMUNICAZIONE SEGRETA ♣	SAG				
○ CONCENTRAZIONE ♣	COS				
○ CONOSCENZA DELLE TERRE SELVAGGE	SAG				
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (Storia locale)	INT	11	8	3	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (Metallurgia)	INT	7	4	3	
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE E LINGUAGGI	INT	10	7	3	
○ DIPLOMAZIA [RAGGIRARE, PERCEPIRE INGANNO]	CAR				
<input type="checkbox"/> DISATTIVARE CONGEGNI ♣ ♣	INT				
<input type="checkbox"/> EMPATIA ANIMALE	CAR				
○ EQUILIBRIO ♣ ♡ [ACROBAZIA]	DES				
○ FALSIFICARE (♣ PER ALTRO LETTORE)	INT				
○ GUARIRE ♣ [PROFESSIONE: ERBORISTA]	SAG				
○ INTIMIDIRE [RAGGIRARE]	CAR				
○ INTRATTENERE ♣	CAR				
<input type="checkbox"/> LEGGERE LABBRA (♣ UNA VOLTA PER MINUTO)	INT				
○ MUOVERSI SILENZIOSAMENTE ♣ ♡	DES	12	8	4	
○ NASCONDERSI ♣ ♡	DES	12	8	4	
○ NUOTARE (-1 OGNI 2.25 KG DI PESO PORTATO)	FOR				
<input type="checkbox"/> ORIENTAMENTO (1 VOLTA AL GIORNO)	SAG	4	4	0	
○ OSSERVARE ♣	SAG	4	4	0	
○ PERCEPIRE INGANNI (♣ PER DIVERSA PERSONA)	SAG				
<input type="checkbox"/> PROFESSIONE	SAG				
○ RACCOGLIERE INFORMAZIONI ♣	CAR				
○ RAGGIRARE ♣ (♣ IN COMBATTIMENTO)	CAR	9	8	1	
○ SALTARE ♣ ♡ [ACROBAZIA, TALENTO: CORRERE]	FOR	8	8		
<input type="checkbox"/> SAPIENZA MAGICA ♣ [UTILIZZARE OGGETTI MAGICI]	INT				
○ SCALARE ♣ ♡ [ACROBAZIA, UTILIZZARE CORDE]	FOR				
<input type="checkbox"/> SCASSINARE SERRATURE	DES				
○ SCRUTARE	INT				
<input type="checkbox"/> SVUOTARE TASCHE ♡ ♣ [RAGGIRARE]	DES	11	7	4	
○ UTILIZZARE CORDE [ARTISTA DELLA FUGA]	DES				
<input type="checkbox"/> UTILIZZARE OGGETTI MAGICI ♣ ♣	CAR				
○ VALUTARE	INT				

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

LEGENDA:

○ POSSONO ESSERE UTILIZZATI ANCHE SENZA

ADDESTRAMENTO;

○/□ ABILITÀ DI CLASSE;

○/■ ABILITÀ DI CLASSE INCROCIATA;

●/■ ABILITÀ PROIBITE;

♣ È POSSIBILE UTILIZZARLA PIÙ VOLTE  
 CONSECUTIVAMENTE;

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