



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 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, poiché 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, impazziti.

Sta, di fatto, tu sei uno dei cinque che sono stati chiamati qui per fare in modo che Tridentum non sia cancellata: Massimiliano ha, 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 per quello che è: un uomo malato....

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, sicuro che quest'uomo guiderà la nostra città fuori dall'**incubo di Magnus**.

Aspetto: la tua splendente armatura, con stampata sopra l'aquila di Venceslao, il simbolo della città, nasconde un uomo (33 anni) minuto, quasi magro: sei alto 1.65, ma pesi solo 40 kg. Questo porta i tuoi nemici a sottovalutarti, ma gli fai capire subito con chi hanno a che fare, con tuoi occhi verdi, scuri come la notte che ti circonda.

Background: sei il membro più in vista della stirpe dei Vanga, nobile famiglia che da secoli impone la sua volontà sulla città. Quando l'incubo è iniziato, la tua famiglia ha preso molto sul serio i suoi doveri, e ha istituito il primo nucleo di combattenti contro i demoni: tu sei il migliore della tua famiglia, e ne sei fiero.

Da anni combatti i demoni, seguendo gli ordini del **vescovo Massimiliano**, e hai riportato molte vittorie contro quei mostri: in certi momenti, però, solamente la fede in Dio ti ha permesso di andare avanti.

Quanti morti, quanta sofferenza!

Ma sai che non devi fermarti a pensare, perché i demoni potrebbero colpirti alle spalle: loro ti conoscono, e tu conosci loro, o meglio, il loro signore in queste terre tormentate.

BALTHAZAR, è lui che organizza piani diabolici per piegare esseri umani al suo volere: quanto l'hai cercato per ucciderlo, e liberare finalmente le lande demoniache dalla sua presenza, ha fallito e a nulla sono valsi i tuoi, e di tutta la milizia, sforzi: da quel giorno quel demone ti perseguita (senti strane voci nella tua testa...), e sei sicuro che anche lui cerca uno scontro finale, che ovviamente perderà, perché tu sei il migliore.

Poco fa il vescovo Massimiliano ti ha mandato a chiamare: pare che abbia avuto una visione, e che siano state chiamate anche altre persone, oltre a te.

Sembra essere una cosa dannatamente importante.

Carattere: l'onore, il giusto in ogni cosa, sono la tua luce in questo mondo di tenebre. I demoni sono i tuoi nemici, e vuoi, e devi, fare tutto quello che è in tuo potere per eliminarli per sempre: la tua spada si fermerà solamente quando saranno tutti morti. Forse, quel giorno lontano, potrai fermarti, e piangere, piangere su una

giovinezza perduta per sempre e sugli amici (compreso tuo fratello Luigi) e compagni morti in questo mondo oscuro.

Rapporti:

Maria: questa criminale, grazie alla generosità di Massimiliano, ha avuto una possibilità per redimersi, per espiare le sue colpe: omicidio. Massimiliano, a quanto sai, le ha promesso la libertà, e pensi che lei sia disposta a tutto pur di riaverla: in ogni caso, basterà un suo passo falso per farla ritornare nella cella dalla quale proviene (è tuo compito vigilare sul suo operato...).

Pietro: oltre ad essere il tuo migliore amico, Pietro è uno dei sacerdoti più in vista di Tridentum, anche se a volte esagera con le sue “prediche”: più di una volta però ti ha salvato la vita, grazie ai poteri che Dio gli ha concesso. Pensi che a volte sia contento della situazione in cui Tridentum si trova, ma devi fargli capire che questa vita deve essere solo un passaggio, in cui gli uomini possano purificare le loro anime. Comunque la sua lealtà alla causa e alla chiesa rimangono incrollabili.

Paolo: la sua compagnia è stata sterminata dai demoni una settimana fa, e per questo sei felice che lui sia qui con voi ora: la sua capacità con le armi lo renderà decisivo, pensi, se si dovranno combattere i demoni. Il problema, a dire il vero, è la sua capacità di ingrandire le sue imprese: a raccontati di aver ucciso un demone con le proprie mani, anche se sai che è impossibile, vista la loro forza, a stento a volte riesci ad ucciderli con la tua spada e la tua abilità!

Larin: è una donna che viene da una delle tribù delle lande, molto bella, e sembra anche lei attratta da te (per quel poco che l’hai vista finora)

Ma non hai tempo per queste cose: finché anche solo un demone sarà vivo, dovrai difendere Tridentum, fino alla fine. Per questo conti anche sulle sue doti magiche (anche se Pietro ti ha detto più di una volta di diffidarne, associandole ai poteri demoniaci: tu gli hai sempre risposto che se i poteri dei demoni possono sconfiggere i demoni, ben vengano i poteri magici di Larin!) che la rendono una figura molto importante tra i barbari: si trova Tridentum in qualità di ambasciatore presso il vescovo Massimiliano, e, finora, non hai mai sentito nessun lamentarsi della sua presenza, anzi.

Obiettivo: eseguire senza discutere la missione che ti sarà data da Massimiliano, e, se Dio vorrà, uccidere BALTHAZAR, l’oscuro signore dei demoni.

Nota: il tuo grado all’interno della città è di comandante, ma in questo momento la difesa della città è affidata ad altri uomini, per cui non ti devi preoccupare, e occuparti solo della tua missione: di fatto non puoi muovere nessun soldato della milizia dai suoi compiti, nemmeno per poco..la situazione di Tridentum infatti è molto complessa, e i demoni potrebbero approfittare di ogni debolezza delle difese.

DATI PERSONAGGIO			
NOME DEL PERSONAGGIO:	Marius il campione		
Razza	Umana	Sesso	Maschio
Altezza	1,65	Peso	40
Capelli	Castani	Occhi	Verde scuro
Età	33	Classe	Guerriero 4°

CARATTERISTICHE			TIRI SALVEZZA	
	Valore	Modificato		
FORZA	18	+4	TEMPRA (cos)	+7
DESTREZZA	14	+2	RIFLESSI (des)	+3
COSTITUZIONE	16	+3	VOLONTA' (sag)	+2
INTELLIGENZA	12	+1		
SAGGEZZA	13	+1	INIZIATIVA (des)	+2
CARISMA	16	+3		

CLASSE ARMATURA							PUNTI FERITA	
	Armat ura	Scudo	Des.	Taglia	Natura le	Altro	Punti Ferita	Ferite
21 = 10 +	+5	+3	+2	00	00	+1	47	
CA colto alla sprovvista	16		Fallimento inc. arcani	25%				
CA attacchi di contatto	16		Penalità armatura	-4				
Armatura e Scudo usati	Armatura di Piastre +1 Consacrata Scudo Crociato +2				Bonus max. des.	+3		

ARMI										
ARMA	Bonus totale	Bonus attacco	Bonus forza	Bonus s altro	Incre m. gittata	Critico	Danno totale	Danno base	Bonus forza	Bonus s altro
Spada della fede +1** (+4*)	+9	(4 + +4 + +1)	0	19-20 x2	1D8+7	(1D8 + +4 + +3)				
Pugnale (+4*)	+8	(+4 + +4 + 00)	0	19-20 X2	1D4+4	(1D4 + +4 + 00)				

* = SOLO CONTRO I DEMONI, SOMMARE ALL'ATTACCO E AL DANNO
 **= EMETTE UNA DEBOLE LUCE

TALENTI	PRIVILEGI DI CLASSE
ATTACCO PODEROSO INCALZARE ARMA FOCALIZZATA (SPADA LUNGA) SPECIALIZZARE IN UN ARMA (SPADA LUNGA)	COMPETENZA ARMI E ARMATURE DA GUERRA BONUS CONTRO LE CREATURE DEMONICHE (+4)

ABILITÀ					
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	8	7	1	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (LATINO)	INT	4	3	1	
<input type="checkbox"/> CONOSCENZA (STORIA LOCALE)	INT	4	3	1	
<input type="checkbox"/> DECIFRARE SCRITTURE	INT				
<input type="radio"/> DIPLOMAZIA [RAGGIRARE,PERCEPIRE INGANNO]	CAR				
<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	4	1	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	8	7	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				
<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;