

TENEBRAE

TRIDENTUM ⊕ OSCURA

I PARTE

 **WaRp.**
War & Role playing Games

organizza un torneo di D&D tabletop
per la classifica RPGA Network presso la
Sala Circoscrizionale di S.Dona di Trento.

iscrizioni entro il 16 marzo presso i due negozi

Rivendell

Piazza S. Marco 12
ROVERETO
0464486711

TORNEO
RPGA Network



23-24 marzo 2002

dimostrazione



23 marzo 2002

Tears of Darkness

organizza una dimostrazione di Vampiri Live
Sabato 23 marzo alle ore 10.00 presso la
Sala Circoscrizionale di S.Dona di Trento

Trilogy

Viale del Vv 54 - TN
0461230885
info@trilegion.com

Tenebrae – Tridentum Oscura

Parte I^a

v2.0

Di Alberto Martinelli (alberto81@email.it)
Disegni di Marco Nave(marco.nave@inwind.it)
Avventura per 4-5 giocatori

1.0 - Prefazione

Benvenuto nel primo capitolo di Tenebrae, l'avventura che è stata giudicata come Migliore Avventura del 2002 dall'RPGA Network Italia.

Questa avventura, originariamente pensata come avventura per un torneo di d&d 3a edizione è stata ora da me completamente rivista, aggiornata e corretta, ed adattata al sistema gratuito GUS ideato da Gabriele Pellegrini.

Spero che chiunque legga questa avventura possa divertirsi come io stesso mi sono divertito quasi 4 anni fa a scriverla, e possa, anche se non abita a Trento, apprezzare le atmosfere di una città che nasconde molti segreti..

Buon Divertimento,

Martinelli Alberto, 2 Dicembre 2005

1.1 Materiale utile

Presumo che se stai leggendo questa avventura, sai già che cos'è un gioco di ruolo, il narratore (o master, o custode che dir si voglia), qual è il ruolo dei giocatori ecc..

Se non sai nulla di quanto scritto sopra, ecco alcuni link utili che ti potranno aiutare:

Il nucleo: <http://www.ilnucleo.org>

GdrItalia: <http://www.gdritalia.org>

GUS: <http://run.to/icb>

Gornova: <http://digilander.libero.it/gornova>

In particolare se vorrai utilizzare come sistema di gioco GUS, ti servirà il manuale base e quello sulla magia, presenti sul sito sopra indicato.

Consiglio vivamente GUS per la sua facilità di utilizzo, semplicità ed immediatezza, oltre il fatto che è un regolamento davvero facile da imparare (solo 2 facciate di regolamento).

Nulla ti vieta, ovviamente, di utilizzare d&d 3a edizione o altri sistemi: se lo fai, vorrei saperlo, così da poter inserire schede e regole speciali, ecc.. in questo stesso file

1.2 Ringrazimenti

Quest'avventura deve la sua nascita trinceramente all'Associazione Warp (War& Role-playing Games) di Trento, durante l'anno 2001-2002.

In particolare ringrazio:

Giacomo Andrea Valvassore, autore della carta prospettica di Trento nel 1563, che mi ha aspirato l'avventura, non posso dire altro che grazie per il suo splendido lavoro.

Al mio gruppo, i Gornova: Luca, Macho, Tom, Fo, Lessio, Efrem, Mattia, Moreno, Mimez, Vecchio e a tutti quelli che sono passati, ci sono e ci saranno.. GRAZIE di tutto ragazzi!

Ai "ragazzi" della Warp: Daniele, Gabriele Daniele, Nerone, Gianluca, Paolo.

Ai tester di quest'avventura: Luca, Foso, Feent!, Lessio, Efrem, Mattia e Moreno

Ovviamente anche a tutti i master dell'associazione Warp di Trento, che per primi hanno masterizzato questa avventura in un loro torneo valido per il torneo nazionale RPGA Italia e a tutti coloro che hanno giocato il torneo che si è svolto il 23/24 Marzo 2002 a San Donà, in quel di Trento: grazie a tutti voi e, ovviamente, a tutti coloro che stanno giocando, o giocheranno questa e le altre avventure.

E ringrazio tutti coloro che sul nucleo mi hanno sempre dato una mano: Keeper, Kaos, e Fangorn83

Senza vi voi l'avventura non sarebbe stata quella che oggi è! Grazie!

1.3 Convenzioni usate

Pg = personaggi giocanti

Png = personaggi non giocanti

Il testo nelle tabelle in corsivo va letto o parafrasato direttamente ai giocatori.

1.4 Avvertenze

Tutti i marchi sono dei rispettivi autori e/o detentori dei diritti.

Questa avventura è puramente immaginaria e non si riferisce a nessuna persona ne viva ne morta: è solamente un'opera di fantasia, creata per un divertimento (e riflessione) tra amici.

L'autore non vuole in nessun modo urtare la sensibilità di nessuno (specialmente religiosa): l'autore pensa di non aver offeso nessuno descrivendolo in questa avventura. In caso contrario se ne scusa, visto che non era nelle sue intenzioni.

L'autore non vuole nemmeno fare una ricostruzione storica della Tridentum che fu: è tutta una semplice elaborazione delle (poche) informazioni in suo possesso, senza nessuna pretesa di rigore storico.

Questa avventura è sotto © della Licenza Creative Commons 2.0, riportata in fondo al documento.

Sommario

1.0 - Prefazione	2
1.1 Materiale utile	2
1.2 Ringrazimenti.....	2
1.3 Convenzioni usate	3
1.4 Avvertenze	3
2.0 - Tenebrae, il mondo senza luce.....	5
2.1 Tridentum.....	5
2.2 Oltre le Mura della città	5
2.3 Demoni.....	6
2.4 Barbari.....	6
2.5 Il frutto Viola	6
2.6 Magia demoniaca	6
2.7 La fede.....	6
2.8 La realtà storica di Tridentum.....	7
3.0 - Tridentum Oscura: la trama	8
3.1 Consigli per il narratore	8
3.2 Consigli per il torneo	9
4.0 – Tridentum Oscura	10
4.1 Prologo	10
4.1 Atto I: La città nelle Tenebre	11
4.1 Atto I: La città nelle Tenebre	11
4.1.2 Piazza Fiera	12
4.1.3 La Biblioteca.....	14
4.1.4 Il conciatore.....	14
4.1.5 L’orafo	15
4.1.6 Il Duomo	15
4.1.7 Castel Buonconsiglio	16
4.1.8 Ponte S.Lorenzo	17
4.2 Atto II: Superare le tenebre	19
4.2.1 Il palazzo del vescovo	19
4.2.2 Viaggio al di fuori della città	19
4.3 Atto III: Il rito dell’Oscuro.....	22
4.4 Epilogo	23
5.0 - Appendici.....	24
5.1 – d&d 3.0.....	24
5.2 – Gus	24

2.0 - Tenebrae, il mondo senza luce

*Non una luce che ci guidi, come vedremo dove
stiamo andando?*
-Anonimo

Immagina non un mondo, ma un piano di esistenza: una sconfinata terra senza limite, non sferica, ma un'immenso piano, che si estende all'infinito, in ogni direzione.

Il paragone con la visione medievale del mondo è perfetto, in effetti, per comprendere un mondo così fatto: nessuna mappa, nessun confine, nessuna strada, nessuna .. luce.

Questa è Tenebrae, ed è anche il palco su cui si muovono i personaggi di quest'avventura.

Tenebrae è una realtà che in qualche modo si è collegata al nostro mondo e durante questo processo ha trascinato con se un'intera città, Tridentum, e tutti i suoi abitanti.

Ora immaginate che siano passati molti anni da quell'infausto giorno e che lentamente la città coi suoi abitanti si sia ripresa dallo shock terribile di un cambio così repentino di realtà, aggrappandosi ad un'unica cosa.

La fede.

Una sorta di luce che dentro ogni essere umano può generare la speranza per un giorno migliore, per un futuro migliore e che può dare la forza per sconfiggere quello che si nasconde nell'oscurità di Tenebrae.

Perché questo piano, questo luogo dove non cresce quasi nulla, è abitato: i demoni, signori immortali, onnipotenti di queste lande, ed i barbari.

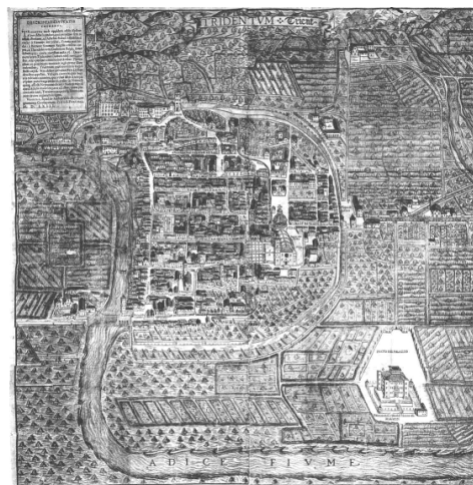
Per gli abitanti di Tridentum, nemici, alieni, distanti, solo vagamente comprensibili.

Ma è lo stesso che pensano i due gruppi degli esseri umani, degli "invasori"

Ma mentre per la propria sopravvivenza la guerra tra barbari e demoni va avanti da generazioni, perdendosi nelle nebbie dei tempi, l'arrivo della gente di Tridentum scuote millenari equilibri, generando il caos, e risvegliando antichi misteri, mai del tutto dimenticati, e di un odio che cambierà per sempre Tenebrae.

2.1 Tridentum

"Le nostre mura reggeranno!"
- Vescovo Massimiliano



Benché la città sia la parte più importante dell'avventura, sarà necessario per il narratore uno sforzo minimo per capirne la morfologia.

La città si sviluppa quadrangolarmente chiusa su due lati (nord ed ovest) dal fiume a cui è stato dato il nome di Adigium, mentre (a sud ed est) è chiusa da altre mura.

Quello che si cela oltre le mura della città è da sempre considerato "diverso", "alieno" e "demoniaco", come in effetti é.

La vita nella città è regolata dalle funzioni religiose e militari, che fanno affidamento su un unico comandante in capo, il Principe Vescovo Massimiliano. Egli tramite i suoi luogotenenti governa la città ed i dintori, le funzioni religiose ed i rapporti coi barbari, relativamente pacifici ed i demoni, decisamente ostili.

2.2 Oltre le Mura della città

"Nelle lande c'è solo la morte!"
- Sermone di un prete

Oltre le mura della città si apre un vasto territorio, per lo più inesplorato, che solo pochi soldati della milizia del vescovo e temerari hanno visto. Alcuni campi di grano, necessari al sostentamento della popolazione, sono protetti col sangue dai soldati, mentre oltre, sulle colline, montagne immerse nell'oscurità, si muovono come un mare in tempesta i demoni, e furtivamente i barbari.

2.3 Demoni

“Sterminare gli invasor.”
- Ordine di Balthazar



I demoni sono esseri che hanno votato la loro esistenza al controllo delle Lande Demoniache, e allo sterminio di tutti gli invasori delle loro terre. Non sono esattamente demoni nel senso classico del termine, non sono servitori del Diavolo, ma nella visione Cristiana degli abitanti di Tridentum, essi sono la stessa cosa.

Sono esseri spietati, senza coscienza, pronti a tutto e governati da un rigido sistema a caste, che li spinge a seguire fino alla morte gli ordini dei superiori.

2.4 Barbari

“Difendere le tribù, ecco il tuo compito”
- Discorso iniziatico

Esseri dall'aspetto umano e dalla pelle colorata da tinture rituali blu, combattono da millenni i barbari: sono i naturali alleati degli uomini di Tridentum, ma vista loro vicinanza alla magia dei demoni, sono mal visti dalla gente di Tridentum, che li associa ingiustamente ai demoni.

Gli uomini sono addestrati fin da giovani per diventare guerrieri, mentre le donne che manifestano certe capacità, sono addestrate per diventare maghi selvaggi, cioè barbari che sono in grado di controllare l'energia magica presente nelle lande e piegarla ai suoi voleri.

2.5 Il frutto Viola

“Non ci sono stelle, ne luce. Ma allora come facciamo ad essere ancora vivi?”
- Xilatek

In un mondo dove le stelle non si vedono, le lune non si vedono (almeno fino alla fine di questa avventura), dove ognuno è rinchiuso nel proprio egoismo, ogni essere vivente è cupo, sospettoso, spaventato, come si può sopravvivere?

Questo è possibile grazie allo Svetz, il frutto viola, che se macinato e lavorato, produce un dermolievito (Mai letti i viaggi di Svetz?) con cui è possibile ricavare alimenti come il pane, la polenta.

Questi alimenti tengono in vita un essere umano, oltre a produrre una sostanza vischiosa con cui è possibile creare delle torcie, che di fatto illuminano ogni angolo di Tridentum, portando luce dove luce non esiste.

2.6 Magia demoniaca

“At-sheck Kalis Shit-ka! Ja! Ja!”
- incantesimo barbaro della Luce

La magia esiste.

Ed è una delle colonne portanti di Tenebrae: i demoni la utilizzano ogni giorno, come se fosse un'estensione della loro stessa volontà; i barbari solamente dopo lunghi anni di addestramento; gli umani di Tridentum, invece la guardano con sospetto.

La magia demoniaca è un'energia sconosciuta che pervade ogni singolo aspetto della vita nelle lande demoniache, tranne che a Tridentum: qui la propaganda della Chiesa l'ha associata ai demoni, e quindi resa immorale, pericolosa e soprattutto da distruggere.

2.7 La fede

“Io sono il Dio tuo, e non avrai altro Dio all'infuori di me”
- Antico Testamento

Esistono persone, tra gli abitanti di Tridentum, poche decine, che manifestano capacità eccezionali: sono in grado di compiere miracoli.

Senza ricorrere all'ausilio delle energie demoniache delle lande, ma usando solo la fede

che è dentro di loro, sono capaci di compiere miracoli che vanno oltre le umane capacità.

Queste persone, vista la loro eccezionalità fanno sempre parte della Chiesa e sono molto utili nella lotta contro i demoni, essendo la prova vivente che Dio non ha abbandonato il suo gregge.



Dai demoni la presenza di questa nuova energia o presenza (per loro non esiste il concetto di Dio Cristiano) è al di là di ogni comprensione e li terrorizza: è questa “fede” che spinge la milizia di Tridentum a resistere ai demoni ed è anche l’unico motivo per il quale la città ha resistito per così tanto tempo.

2.8 La realtà storica di Tridentum

“E’ probabile che, precedentemente alla fondazione della città romana, esistesse sul sito urbano attuale di Trento qualche piccolo centro abitato retico. [...] Tuttavia l’organizzazione della città è deve attribuirsi certamente ai Romani, che la fondarono nel I secolo a.C. ”

- Trento, Interpretazione della Città, Renato Bocchi

Per tutti coloro che non sono originari del Trentino e di Trento in particolare, immaginarsi la città può risultare difficile.

Quasi tutti gli edifici menzionati (il Duomo, palazzo del Vescovo, piazza Fiera, il ponte di S.Lorenzo) sono realmente esistenti ed il libro sopra citato può essere di grande aiuto al narratore che voglia approfondire l’aspetto della nostra bella città.

Oltre a questo, però, la città di Tridentum (antico nome latino di Trento) deve essere compresa nella sua realtà storica, prima che venisse strappata dalla realtà che noi tutti conosciamo e gettata nelle lande.

Per questo motivo riporto alcuni fatti salienti del periodo storico precedente alla scomparsa della città e al suo arrivo nelle lande:

1125-1152	Lotte tra guelfi e ghibellini in Germania
-----------	---

1152-1190	Regno di Federico Barbarossa sul Sacro Romano Impero di nazione germanica (che comprendeva l’Italia del nord, la Svizzera, l’Austria, e la Germania attuali, più o meno)
1158-1162	Prima discesa in Italia del Barbarossa: lotta con la lega dei comuni, e distruzione delle città di Crema (1160) e Milano (1162)
1176	La lega Lombarda e quella Veneta, unite, sconfiggono l’imperatore a Legnano
1190	Federico muore durante la terza Crociata
1190-1197	Regno di Enrico VI, succeduto al padre Federico

Come si può capire da questo rapido riassunto, per l’Italia del nord, il periodo che va dal 1125 al 1190 è un periodo di forti tensioni, tra il potere dell’Imperatore, e quello del Papa e quello dei liberi comuni del nord.

Tridentum è in mezzo a tutto questo: di fatto è sotto il controllo dell’imperatore (fa parte della contea del Tirolo), ma è governata come tutto il Trentino (e parte dell’Alto Adige) da un Principe Vescovo, fedele quindi alla chiesa di Roma (chiesa cristiana unica, prima di Lutero).

E’ da questo contesto che prende forma la tormentata personalità di Magnus, il “cattivo” di Tenebrae; ed è anche in questo contesto, ancora più attaccato alle tradizioni religiose, che si muovono tutti gli uomini e le donne di Tridentum.

3.0 - Tridentum Oscura: la trama

*“Anno di Grazia 1190..”
- Tridentum Oscura*

I personaggi vengono precipitosamente al capezzale del Principe Vescovo Massimiliano, ammalato da lungo tempo.

Stanco e logoro per il compito che lo attende, il Principe Vescovo ha mandato a chiamare Paolo, valente cacciatore di demoni (che già in passato li ha combattuti scortando mercanti di Tridentum fino ai villaggi delle tribù barbare a nord), Pietro (rigoroso servitore di Dio), Maria (sua fedele assistente e tuttofare), Marius (più nobile e coraggioso tra i guerrieri della città) ed infine Larin (l'ambasciatrice dei barbari nella città di Tridentum).

Una visione, un incubo, attanaglia i sogni del vecchio vescovo e qualcosa si muove, vicino a lui. Spetterà ai giocatori scoprire chi ha ucciso il vescovo e chi ha guidato la mano dell'assassino, alla ricerca di chi, in realtà, tenta di governare nell'ombra le lande demoniache e con esse la sorte stessa di Tridentum, la patria dei personaggi.

3.1 Consigli per il narratore

*“Nulla di difficile, in fondo..”
- Paolo, Cacciatore di demoni*

Di seguito riporterò alcuni suggerimenti utili per lo svolgimento della trama. Spero che possano essere utili per creare l'atmosfera che avevo in mente quando ho scritto questa avventura.

Leggete a fondo tutta l'avventura e se avete dubbi di qualsiasi genere, fatelo sapere: questa avventura, visto che è investigativa e quindi non lineare, deve essere compresa a fondo, prima di essere giocata.

Se avete solamente quattro giocatori, dovete togliere per forza un pg: quello consigliato è Maria, visto che è stata creata appositamente affinché la storia possa proseguire senza di lei.

C'è un motivo per cui Pietro è senza armi, oltre al fatto che è un sacerdote e non predica la violenza se non contro i nemici della fede (i demoni in primis, ma tutti i peccatori) egli infatti, grazie al grande potere della sua fede, ignora le prime ferite che riceve e che provengono dal “male” dei demoni.

Consiglio al master di far pesare la condizione in cui si trovano gli abitanti di Tridentum, ricordando sempre la tenebra, gli occhi spenti e senza speranza delle persone che incontrano (tranne Magnus, ovviamente!): questo “forse” (dipende dalle persone) farà in modo che i giocatori affrontino seriamente la cosa, lasciando le battute (anche se divertenti) a fine avventura

Ricordate ai giocatori che sì, questo è un'avventura pensata originariamente per D&D, ma possono morire e non esiste l'incantesimo resurrezione: così penseranno un po' prima di gettarsi a testa bassa nella mischia.

L'acqua santa (che si trova in quantità al Duomo) infligge danni a qualsiasi demone, Paolo compreso, causando ustioni evidenti sulla loro pelle.

Se i pg vi domandano se c'è un luogo a Tridentum dove non sono mai stati, basta che gli ricordate il ponte maledetto di S.Lorenzo, e la parte oltre il fiume Adige, che, essendo immersa nell'oscurità, non è mai stata vista da nessuno (la gente di Tridentum ha ben altro di cui interessarsi!)

Usate i nemici dei pg (praticamente i demoni minori) nel modo più subdolo possibile, cercando di avere una posizione strategicamente avvantaggiata: non lasciate ai pg la possibilità di circondare un nemico... ad ognuno (demoni compresi), interessa abbastanza vivere, oltre che massacrare i pg!

Se notate delle inconsistenze e sbagli nell'ambientazione, non esitate, e ricordate ai pg (e soprattutto ai giocatori) che loro non conoscono TUTTE le lande, capito? (se non sapete come motivare le torce, o cose simili, usate il frutto viola, **Svetz** serve a fare di tutto..)

Se i pg decidono di prendere il pugnale che Malin ha usato per uccidere Massimiliano, il narratore può trovare le sue caratteristiche in appendice, assieme alla sua versione benedetta.

Il pugnale di Malin, benedetto, è un'arma decisamente pericolosa per **Paolo**: infatti questo è l'unico oggetto che può rivelare la sua vera identità..

Assieme alle schede dei personaggi e al bookmaster (questo documento), il narratore potrà stampare e consegnare direttamente degli handout (dei foglietti di carta con eventi preordinati), oppure leggere ai giocatori. Per i riferimenti del tipo **vedi Handout 1.00**, si faccia riferimento al file Handout, distribuito assieme a questo file.

giocatore la sensazione di essere al centro dell'attenzione

- ? Seguite le descrizioni riportate, e cercate di entrare più che potete nello spirito dell'avventura (dark-fantasy)
- ? Divertitevi e fate divertire i giocatori.. mi raccomando!!

3.2 Consigli per il torneo

Visto che quest' avventura è stata concepita originariamente per essere giocata durante un torneo a squadre della durata di due ore e mezza/tre ore circa, per velocizzare il lavoro ai master, lascio qui anche questi suggerimenti, che possono essere sempre utili.

- ? Leggete a fondo questo documento almeno due volte
- ? Se giocate con un comaster, assegnate prima i vari png dell'avventura. Consiglio per il comaster di interpretare Paolo (l'assistente del vescovo), Amelia (la megera), Piso (il venditore di fumetti), Giovanni (l'orafo), Philips (la guardia che parla veloce), Gianni (il responsabile delle merci) e la bambina Barbara (al villaggio a sud): così il lavoro del master è ben equilibrato, e si può dedicare molto di più a star dietro ai pg. (consiglio in particolare di provare prima ogni scenetta)
- ? A questo punto, mettete le cinque schede (nel caso i giocatori siano quattro togliete Maria) davanti ai giocatori, e quando si sono assegnati tra di loro i pg, date inizio al tempo di lettura delle schede
- ? Rispondete ad ogni dubbio dei giocatori, se possibile: le schede non sono molto complicate e non ci dovrebbero essere dubbi di sorta
- ? Date un aiuto sul lato "tecnico" del gioco: fate notare che i manuali sono sempre pronti a disposizione
- ? Quanto TUTTI i giocatori hanno finito di leggere la scheda del loro pg, e si ritengono soddisfatti, date inizio all'avventura, e leggete il PROLOGO (facendo attenzione all'ora)
- ? Se i giocatori vogliono fare un pausa, se possibile seguiteli, o comunque fate in modo che parlino il meno possibile dell'avventura in se, durante la loro pausa.. consiglio per i master: bevete e/o mangiate qualcosa
- ? Date spazio ad ogni giocatore, e cercate di stabilire delle priorità, dando ad ogni

4.0 – Tridentum Oscura

4.1 Prologo

Leggete quanto segue ai giocatori

Anno di grazia 1190, a Tridentum, un criminale è affogato nelle rive dell'Adige fiume, sotto il ponte di S.Lorenzo, a Tridentum (l'attuale Trento): costui, al secolo Antorius Magnus, giura vendetta contro la città, prima di morire affogato nel fiume.

*Il mattino dopo tutta Tridentum, si sveglia nel bel mezzo di un incubo, **l'incubo di Magnus**, da cui non si è ancora destata: sembra infatti che con le sue ultime forze quel pazzo abbia gettato una maledizione sulla città, isolandola dal resto dell'impero (il Sacro Romano Impero Germanico), immersa nel buio delle Tenebre.*

Sono passati 50 anni da quando Magnus è morto, e molti coraggiosi hanno cercato di oltrepassare le tenebre che circondano la città: nessuno di loro è tornato. Molte strane creature, forse demoni dell'inferno, hanno cercato d'attaccare la città, in tutto questo tempo, ma la milizia del principe vescovo Massimiliano ha sempre impedito che ciò accada, aiutata da strani oggetti che sembrano comparire dal nulla nella città.

Spade, lance, scudi, armature di strana fattura, elmi, bastoni: tutti questi oggetti sembrano avere dei poteri magici (talvolta incomprensibili), ma nessuno riesce a spiegare il perché di tali eventi..

Sta di fatto che voi cinque siete 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..

Nella punizione capitale chiamata oggi "La tonca", il condannato veniva chiuso in una gabbia di ferro lasciarlo affogare sul fondo del fiume

4.1 Atto I: La città nelle Tenebre

- Discorso con Massimiliano, che parla con voce bassa, interrotto da un paio di violenti attacchi di tosse: dice hai pg che ha visto, in sogno, la fine di Tridentum, a opera di un uomo, L'oscuro.

Vi trovate nella stanza da letto del vescovo, e l'uomo davanti a voi non è altro che l'ombra del Massimiliano che conoscete: la sua pelle è scavata, come se un demone lo stesse divorando dall'interno, ma il suo sguardo è ancora carico di quella forza che sapete appartenere ai grandi uomini.

Con un gesto vi intima di avvinarvi, e con voce stentata e bassissima, vi dice:

“So farete fatica a credere alle mie parole, ma è necessario un atto di fede, affinché questa città si salvi.

Due notti fa, mi sono coricato alla solita ora, e quando ho chiuso gli occhi ho visto l'Oscuro che mi guardava: i suoi occhi erano fuoco, il suo corpo fatto di tenebra; stava cantilenando qualcosa, quando ha distolto il suo sguardo da me, ho visto l'orrore. Quel demonio stava resuscitando i morti, e li guidava contro la nostra città! Vedevo le nostri morti, la morte di tutta la città per opera di forze di molto superiori alle nostre! Vi ho fatto chiamare perché conosco molto bene le vostre gesta e so che siete gli unici in grado di superare le tenebre. Vi prego di fare in fretta e credere in me: se non fossi inchiodato qui, farei la mia parte, ma ora posso davvero poco”

Massimiliano smette di parlare, e Paolo, il suo assistente, vi fa segno di uscire dalla stanza: vedete con i vostri occhi che il vescovo è molto malato, e necessita di tranquillità.

Uscite dalla stanza, e andate, guidati dall'assistente,

fino al salotto del palazzo, poco lontano: un caminetto acceso, e dei bicchieri colmi di vino, rendono questa stanza accogliente e calda, a prima vista.

Una libreria colma dei più preziosi volumi del vescovo, e vicino alla grande vetrata che dà su Piazza Fiera, un divano: Paolo si scusa con voi, e si congeda dalla stanza dove siete.. la salute del vescovo è la sua prima preoccupazione.

- Il Paolo menzionato è la persona più vicina al vescovo, che si occupa personalmente di lui. Nel salotto i pg hanno la possibilità di discutere comodamente ed indisturbati..

Se uno dei pg dichiara esplicitamente di guardare fuori dalla finestra, dategli quanto segue:

vedi Handout 1.00

- Se il/i pg decidono di scendere nella piazza, vedi dopo!

- Se uno dei pg decide di sfogliare un libro della piccola biblioteca (di volumi apparentemente inutili, principalmente storie di santi o religiose) troverà dopo un attimo di attenta ricerca, un libro, chiamato **“Le rivelazioni”**, che offre molti spunti interessanti sui demoni della tradizione:

vedi Handout 1.01

-Comunque vada, i pg dopo una decina di minuti saranno invitati a lasciare il palazzo del vescovo, poiché sua eminenza deve riposare: ogni loro richiesta sarà accolta puntualmente da Paolo, segretario del vescovo, da cui si possono ricavare alcune preziose **informazioni**:

- Il vescovo, in carica da quando l'incubo è cominciato, non ha mai avuto incubi;

- La sua malattia si è manifestata non molto tempo fa, quando uno strano oggetto è comparso in città: si tratta di **un bracciale d'oro** che sua eminenza aveva acquistato poco tempo prima. Quel bracciale aveva il **simbolo di un artiglio azzurro** e nessuno sa dove sia andato a finire: di certo non è più a palazzo.

- La città continuerà a morire se qualcuno non fa qualcosa! Si dice che nei campi attorno alla città non cresca più nulla e che le guardie di sua maestà non riescano più a difendere i dintorni della città, e che anzi abbiano ricevuto l'ordine di ritirarsi all'interno delle mura.

NOTA: Si ricorda che qualsiasi cosa succeda, i pg non devono lasciare Piazza Fiera. Appena lo fanno, gli arriverà la notizia della morte del vescovo (forse tramite un soldato, come notizia per Marius!)

4.1.2 Piazza Fiera

Piazza Fierà è la più grande piazza di Tridentum, costruita pochi anni dopo l'inizio dell'incubo di Magnus ad opera del vescovo Massimiliano: è pavimentata con una pietra scura delle lande, e stona decisamente con il resto della città.

Oggi, essendo giorno di mercato, è invasa da gente comune, e da commercianti, che cercano come possono di tirare avanti, portandosi dietro i loro carretti e banchetti, carichi di oggetti di ogni giorno, ma anche carichi di quegli strani monili che compaiono dal nulla, per magia.

Non incontrate lo sguardo di nessuno, mentre avanzate nella piazza, anche perché tutti calano lo sguardo al vostro passaggio, ma non solo: sono tutti tristi, perché sanno che il vescovo Massimiliano, l'unica vera guida di questa città, sta male, e il futuro è più buio che mai.

Alzate lo sguardo verso l'alto, e le tenebre vi ricordano dove siete: le luci degli uomini non possono nulla contro la supremazia delle tenebre, almeno qui.

-la piazza è piena di gente, per lo più persone comuni, che vendono oggetti di uso comune, alimenti e alcuni oggetti che compaiono nella città (oggetti magici inutili, tipo un anello che permette di vedere anche con una luce intensa (inutile in un mondo di tenebra!)), elenco qui di seguito alcuni png che a cui i pg possono parlare (ovviamente esistono anche persone normali, che però non sono molto "stimolanti" al fine del roleplaying):

Amelia: è una vecchia con i denti marci, la vista annebbiata, e l'andatura tipica di chi è gobbo, e con un bastone che la regge a mala pena. E' smemorata, e dopo un po' di conversazione con chiunque se ne esce con un "ah?" (fatto con una voce stridente e fastidiosa). Amelia è una vecchia che viene ogni volta che c'è il mercato, e non si interessa di demoni, né di altre cose, ma solamente di portare il pane a casa: è qui (e magari chiederà ad un pg il suo aiuto) per trovare un po' di Svetz (frutto viola) per fare il pane per il suo figliolo, soldato della milizia. Elenco le reazioni che ha con i vari pg:

Paolo: si avvicina a Paolo, lo guarda con un occhio solo, e gli domanda (con la sua caratteristica voce) se vuole incontrare la sua bella figliola, che la sta aiutando a fare la spesa (na cozza da paura.. anche per Paolo)

Pietro: chiede la benedizione a questo sant'uomo, che reputa il migliore della città..lo guarda con ammirazione mista a ammirazione doppia.. praticamente si fa il segno della croce ogni volta che lo vede..

Marius: visto che la vecchia è alta pressappoco come il nostro campione, lo guarda per bene, per dirgli di pensare anche al suo figliolo che lavora duramente per pochi vescovili al mese.. insomma cerca di far pressione su Marius per ..

Larin: la vecchia la guarda malissimo, e si fa il segno della croce almeno un paio di volte, quando la vede, ed esclama "buon Dio!! Che cosa devo vedere!!": è abbastanza sconvolta dalle curve che Larin ha (lei non le ha mai avute..)

Maria: semplicemente non le parla, e anzi cerca di evitare ogni contatto con la nostra ladra, per il semplice fatto che sa che ha ucciso Costantino, rispettabile lavoratore (see...come no!)

Senus: quest'uomo di statura media, e corporatura agile, e sguardo fiero (due occhi marroni)(poco più che un ragazzo, in verità) si atteggia da grande eroe, con in mano una spada grande pressappoco come lui..

Ovviamente la spada è un oggetto magico, ma è IMPOSSIBILE per chiunque scoprire che razza di potere abbia.

Cerca di parlare da "adulto" ma ogni tanto se ne esce con frasi del tipo "voglio la mamma".. o altro: è un po' schizzato in realtà..

Riporto le reazioni di questo png alla vista dei pg:

Paolo: quando lo vede gli lancia occhiate di sfida, e lo guarda come per dire "se mi sfidi ti ammazzo.. sei un pivello nei miei confronti", ma alla prima seria minaccia di uno scontro, Senus se la dà a gambe..(non è scemo così tanto da mettersi contro Paolo!)

Pietro: lo ignora, visto che ai lui, dei preti non gliene frega poi molto.. i grandi eroi hanno sempre un arma in mano.. e non è certamente un libro..

Marius: è il mito di Senus, e il nostro "ragazzo-eroe" cercherà di imitarlo in tutto e per tutto.. e lo sommergerà di domande, chiedendo tutti i dettagli sull'arte del combattimento

Larin: semplicemente ammutolito da tale bellezza (altro che le cozze di Tridentum!), gli sbaverà dietro, non avendo comunque il coraggio di dirgli qualcosa..

Maria: zero, nada, miga.. a Senus, di Maria, non gli interessa un bel svetz secco..

Filippo detto ‘Piso’: questo è un mercante di dubbia legalità.. sempre pronto a sfregarsi le mani, tenderà a tirar (in modo abbastanza catarroso..) su con il naso quando gli capita, e dirà parolacce quando capita (non esagerate!).. lui vende alcune cianfrusaglie molto strane (stronzate.. ciondoli fatti con ossa di demoni minori), ma se pressato un po’, prenderà il pg che gli ha rotto, e lo porterà nel suo “retro-carro”, e dopo aver aperto un bel po’ di lucchetti, aprirà un baule che contiene un misterioso volume, le cui pagine sono divise in vari quadrati, nei quali vi sono delle forme umane stilizzate, dalle cui bocche escono degli strani simboli.. fumetti giapponesi!! (manga)..che costano la bellezza di 30 vescovili l’uno (Evangelion, Slam Dunk, ecc..).

Piso ha capelli corti, pettinati all’insù, occhi chiari, ed è vestito con abiti semplici.
Reazioni:

Paolo: lo guarderà con diffidenza, prima, e poi lo guarderà con maggior attenzione, visto che lo considera un possibile acquirente per le sue merci “speciali”

Pietro: bah.. preti.. sì.. guardano.. ma poi non comprano nulla.. bah...

Marius: soldati.. bah.. sempre presi dal loro lavoro, e poi alla fine fanno ben poco per la città.. è colpa loro se i commerci stanno andando a rotoli!!

Larin: barbari .. anzi barbare-gnocche!! (Larin si liscia le mani!) si può sempre rifilare qualcosa a questi stupidi barbari!

Maria: ahah.. la ladra.. meglio stare attenti alle merci quando c’è di mezzo lei..

Se i pg hanno guardato fuori dalla finestra, arrivando nel punto nel quale il figuro li guardava, con un attimo di attenzione (e solo se lo richiedono), possono veder come abbia perso **un pezzo di stoffa nera**, (impigliato in un carro del mercato) di una qualità molto particolare.

Sembra essere la pelle di un animale, ma certamente non un animale che vive a Tridentum: se lo esamina Larin, (**conoscenza animali delle lande**):

Vedi Handout 1.03

Se i pg si guardano anche attorno, noteranno delle tracce.

“E’ molto strano, pensate, vedendo questi segni sul pavimento di Piazza Fiera: sembra siano provocate da qualcosa di mostruosamente pesante che venga trascinato con fatica, ma non vedete nulla attorno a voi che possa aver lasciato dei segni di questo tipo sulla pietra della Piazza.”

Un tiro in **seguire tracce** li porterà i pg vicino al palazzo del vescovo: qui troveranno un’inferriata delle finestre del sotterraneo distrutta (i pezzi mancanti non ci sono neppure, e sembra che il lavoro non sia stato fatto adesso, ma di recente, forse la notte prima.): in questo sotterraneo ci sono attrezzi di varia fattura, e alcune botti di vino.. notare come la porta del sotterraneo è socchiusa.

Se entrano nel palazzo, dopo un paio di incroci troveranno tutti molto scossi e diranno che il vescovo è stato ucciso!

Il vescovo è MORTO!

Paolo è lì, al capezzale del vescovo, come l’avevate lasciato un attimo prima. Sta piangendo, e anche voi siete molto colpiti da quanto è successo: chiunque sia stato, è riuscito a fare tutto sotto il vostro naso, e anche bene, a quanto sembra

Quello che era il vescovo Massimiliano, la luce di questa Tridentum nelle tenebre, è ora un uomo morto, ucciso da un pugnale, ancora conficcato nel suo petto: il sangue inonda tutto il letto, e senza ombra di dubbio sapete che non c’è più nulla da fare, per salvare la sua vita. L’incubo di Massimiliano si è rivelato esatto in parte: lui è morto, voi siete vivi.

I pg quindi si renderanno conto che si sono fatti fregare come dei bambocci: è stato ucciso da un pugnale, ancora piantato nel petto dell’ex-vescovo Massimiliano. Un esame ravvicinato del pugnale rivelerà che sull’elsa è **disegnato un Artiglio azzurro**.

Se Paolo tira **conoscenza Veleni** dategli:

Vedi Handout 1.04

Se Paolo non aveva accennato della cosa prima, dirà ora quello che sa sul bracciale d'oro del vescovo (vedi sopra).

Il pugnale può essere preso senza conseguenze da Paolo, agli altri infligge due danni e comunque darà delle sensazioni diverse in base al pg che lo tocca:

Marius: (Conoscenza delle armi) **Vedi Handout 1.05**

Pietro: (Individuazione del male) **Vedi Handout 1.06**

Paolo: (Individuazione del magico) **Vedi Handout 1.07**

Maria: (Metallurgia) **Vedi Handout 1.08**

Larin: (Individuazione del magico) **Vedi Handout 1.09**

(Chiunque può prendere il pugnale: date al giocatore le caratteristiche di questa arma!)

Se i pg non seguono le tracce nella piazza, la notizia della morte del vescovo gli arriverà sicuramente, dato che sarà sulla bocca di tutta la piazza (basterà un guardia che richiama Marius al palazzo del vescovo)!

[Spiegazione: il nostro assassino ha aspettato che i pg fossero usciti, si è lanciato invisibilità potenziata, ed è entrato nel palazzo (le sbarre le aveva divelte e fatte sparire molto prima, approfittando del fatto che la maggior parte delle guardie sono a difendere la città!), ha ucciso il vescovo, ed è uscito dalla porta principale, proprio quando i pg entravano nella stanza del vescovo!]

4.1.3 La Biblioteca

La biblioteca del palazzo del vescovo, è un luogo polveroso e piccolo, dove gli ultimi ricordi della gloria passata di Tridentum vengono conservati con poca cura: è già faticoso respirare in questo luogo, figuriamoci trovare qualcosa! Vi fate largo nella piccola stanza, e dopo alcuni colpi di tosse, vi guardate attorno..

-se i pg desiderano effettuare una ricerca (nella biblioteca del palazzo del vescovo) **sull'Artiglio**, troveranno dopo un'oretta quello che cercano (e dopo un tiro **Leggere/Scrivere Latino**): infatti in un antico testo romano (quindi scritto in Latino), questo brano:

Vedi Handout 1.02

-il brano è tratto da un diario di un antico centurione romano, Caio Valerio, che da quanto ricordano (**Storia Antica**) i pg, è stato l'uomo grazie al quale tutte le valli attorno a Tridentum sono state conquistate.

4.1.4 Il conciatore

Non faticate molto a trovare la casa dell'unico conciatore di Tridentum, nascosta dietro un palazzo vicino al Duomo: sembra essere abbandonata ma il fumo che sale dal camino tradisce il suo abitante.

Lo sentite che corre giù per le scale di legno traballante, a sbarrare la porta d'ingresso. Non potete fare nulla, mentre quello vi chiede chi siete e cosa volete da lui: due occhi azzurri vi guardano sospettosi da una fessura nella porta, e voi capite subito che è impaurito per via delle vostre facce, forse le più preoccupate di Tridentum.

Passano alcuni istanti, nei quali vi domandate se il conciatore sia una persona normale: poi la porta si apre, e l'uomo dice, in tono supplichevole:

"Scusate messer Marius! Pietro! Lode a Dio! Marco il conciatore è al vostro servizio!"

Vede così il conciatore: è un uomo basso, calvo e magro come uno scheletro, ma con due occhi azzurri molto strani.

E' molto agitato, e non sa come comportarsi con voi: non sa nemmeno dove mettere le mani, e le continua a muovere attorno a lui.. spinto forse da un attimo di coraggio, vi dice:

"Che cosa desiderate da me cavaliere?"

-Una volta tranquillizzato il conciatore (spaventatissimo per la morte del Vescovo), mostrando il pezzo di stoffa nera al conciatore

(Marco), egli confermerà che non si tratta di una pelle d'animale da lui conosciuta: forse potrebbe essere qualcosa che proviene da fuori delle mura. Ma dice anche che è molto improbabile, siccome lui è l'unico conciatore della città, e che tutte le merci sono portate in città dalla Milizia. Basterà convincere Marco a parlare, e rivelerà che c'è una persona al castello del Buon Consiglio che si occupa delle merci proveniente dai barbari delle lande, di nome Gianni.

4.1.5 L'orafo

L'officina dell'orafo è chiusa, come del resto ogni attività a Tridentum, dopo quello che è successo: bussate alla porta, e vi si fa davanti un uomo prizzolato, basso e curvo, con le mani scavate dal suo stesso lavoro.

E' molto magro, come se non mangiasse da tempo: vi chiedete, con orrore, di cosa possa vivere quest'uomo, poiché l'oro è molto raro, e poi vedete che cosa ha legato alla cintura.. tre topi morti..

Con disgusto l'uomo parla, e vedete che tutti i suoi denti sono marci, distrutti dal tempo e da un lavoro ingrato, vi dice, scontroso:

"Che volete?"

- Se i pg chiederanno all'orafo (Giovanni) qualcosa a riguardo al bracciale con l'artiglio azzurro, egli dirà, dopo un bel po' di esitazione (si sente sotto accusa..) che è comparso dal nulla come molti altri oggetti e di averlo poi venduto non molto tempo prima ad uno strano figuro, ammantato di nero, che ha pagato con monete d'oro (!) dell'impero. [da non dire ai giocatori: cosa molto strana, dato che solamente il vescovo paga ancora in oro: il resto delle persone paga in argento o rame: l'orafo non sa altro]

4.1.6 Il Duomo

Quello che da sempre è considerato il centro di Tridentum

è anche il centro di ogni attività religiosa della città: appena poche ore fa qui c'erano molte persone intente a pregare, ma ora ci sono solo pochi preti che stanno tenendo un rosario per l'anima del vescovo defunto, chiedendovi, come

voi, che fine possa fare Tridentum. Il Duomo di Tridentum è un edificio imponente, il più grande di tutta la città, ma all'interno è male illuminato, e sembra di essere in mezzo alle tenebre della lande..

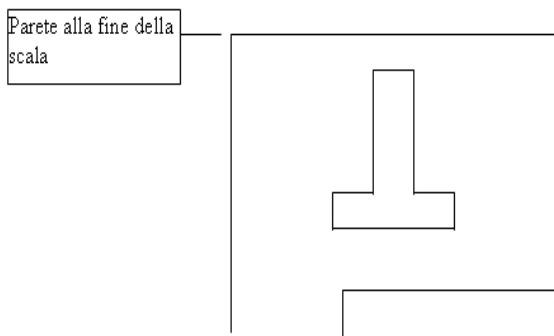
- I pg possono procurarsi acqua santa in quantità.. il problema è che solamente Pietro la può usare con efficacia contro i demoni (attenzione.. se Paolo la tocca ne verrà ustionato come ogni normalissimo demone!!)

- Negli archivi del Duomo sono tentuti gli archivi di nascita e morte, Magnus compreso: quindi se i pg lo vogliono, dopo una mezzora riescono a trovare alcune informazioni su Magnus:

- Accusato di omicidio, satanismo e pessima reputazione, Magnus è stato catturato dopo cinque anni di ricerca
- Le seguenti informazioni sono raggiungibili solamente se i pg passano un'altra mezzora nell'archivio e superano un tiro su **Intelligenza**:
- Dai resoconti sembra che alcuni testi di satanismo di Magnus siano conservati ancora adesso nei vecchi archivi, nei sotterranei del Duomo. Se i pg desiderano proseguire, potranno farsi indicare con facilità dove sono gli archivi sotterranei (Pietro e Marius lo sanno, ma ricordo che ci sono i preti che tengono il rosario!). Dopo una scala a chiocciola, i pg si troveranno di fronte ad una parete, con la seguente incisione (In greco, **Leggere/Scrivere Greco**):

"Una volta scesi all'inferno, non c'è modo d'uscirne: nemmeno Dio può nulla, perché la sua legge è eterna e immutabile. Quindi tieni bene a mente, fedele, che la verità sta da un verso solo, quello del Signore"

- Se i pg si guardano attorno, non vedranno nulla di particolare: solamente guardando il pavimento (che prima non si era notato vista la grande quantità di polvere) , potranno vedere il seguente schema:



- Soluzione: se i pg guarderanno la parete dando le spalle alla parete della fine della scala, potranno notare un piccolo crocifisso di pietra uguale a quello sul pavimento (ma in dimensioni molto ridotte), che se premuto, farà aprire il passaggio alla cripta segreta (Nota: sulle pareti ce ne sono altri, ma sono talmente ben scolpiti che sembrano tutti uguali..non è possibile che li provino tutti, visto che ci mettono molto tempo!)
- Nella cripta i pg, dopo un duro lavoro tra libri con copertine in pelle, segni diabolici e stelle a cinque punte, potranno trovare il diario di Magnus (visto come si è evoluto il Latino mentre Tridentum era su Tenebrae, sarà necessario un tiro in **Leggere/Scrivere Latino**):

Vedi Handout 1.10

4.1.7 Castel Buonconsiglio

Castel Buon Consiglio, il cuore del sistema di difesa di Tridentum, è costruito attorno a 3 torri e un bastione centrale, difeso da alte e spesse mura di pietra, con piccole feritoie e merli. Qui vivono tutte le guardie del principe vescovo: le sue mura rinforzate durante gli anni sono inattaccabili da chiunque, demoni compresi. Volgete lo sguardo verso l'alto, e vedete la imponente torre, che si fonde in modo perfetto con il resto della struttura: da lì è possibile vedere tutta Tridentum.

Se i pg desiderano entrare nella castello, potranno farlo solamente se con loro c'è Marius (che ha il grado di capitano) (Paolo non può fare nulla: lo riconoscono, ma non ha l'autorizzazione per entrare): altrimenti l'ingresso è vietato, qualsiasi

sia la motivazione (visto quello che è appena successo non si vogliono fidare di nessuno).

Il castel Buon Consiglio è la sede delle guardie del principe vescovo: qui i pg potranno trovare utili informazioni, interrogando le due "guardie tipo" (hihi: dovete sapere che le metto in ogni mia avventura!)

Filippo detto "Philips"

é alto 1,80 m, possente, capelli fino alle spalle, raccolti con una fascia alla testa, occhi azzurri, e capelli castani.

Parla velocemente, agitatissimo, quasi non si riesce a capire che cosa dice, tanto che non separa bene le parole (es? "Salvehecosacifatequinonviépermessol'accesso!")... solamente quando è stato calmato (magari con due ceffoni), allora parla normalmente.

Lui sa solamente che:

- che il vescovo è morto

Riccardo detto "Recordable"

è uguale a Philips tranne che i capelli gli arrivano al mento, e sono di un biondo spento: è molto assonnato, e anche se tutta la città è in fermento, lui se ne gratta la pancia: finché non è sveglio, non capisce un bel niente!

Lui sa:

- che i demoni sono cattivi
- che i demoni vanno massacrati senza pietà

(Questi due png sono piuttosto imbecilli, non so se si era capito, e servono solo per far innervosire i pg)

Quando sono dentro al castello e vogliono andare nella zona di scarico delle merci.

Finalmente entrati nel castello, vi sentite subito sicuri, vedendo i molti soldati sulle spesse mura. Vi guardate attorno, e subito, Marius, sicuro, si dirige verso il piazzale est del castello, vicino alla porta che dà verso le lande, verso i demoni. Qui, tutte le merci durante questo periodo di dure battaglie con i demoni, vengono fermate e controllate con cura, prima di poter entrare a Tridentum: vedete infatti che ci sono alcuni carri, e alcune persone vicino ad essi.

Una volta dentro, potranno trovare Gianni (il responsabile delle merci che sono portate in città dalle lande), vicino ad uno dei carri che porta le

merci. Se gli mostrano **il pezzo di stoffa nero**, lui confermerà dopo un attimo di esitazione (si sente sotto accusa..) che viene dalle lande, da una tribù a sud della città, raggiungibile in poco tempo anche a piedi. Se qualcuno gli domanderà chi ha accesso alla stoffa, sarà detto che solamente lui e i suoi uomini (al di sopra di ogni sospetto) possono avvicinarsi ai carri, oltre ovviamente agli inservienti del palazzo del vescovo.

- i pg potrebbero investigare seguendo la pista di chi ha forgiato il pugnale che ha ucciso il vescovo, in tal caso potrebbero dirigersi verso l'unica fucina di tutta Tridentum, cioè quella all'interno del castello

Quando sono dentro al castello e vogliono andare alla fucina:

“L'unica fucina di tutta Tridentum è un luogo enorme, in cui molti uomini lavorano in un caldo infernale: vista la continua situazione di guerra contro i demoni, questi uomini non hanno mai tempo di riposare, visto che il lavoro è tanto e il tempo molto poco. Cercate chi comanda in questo caos, e vedete il fabbro Francesco che sta urlando contro un assistente, per un motivo che sfugge nella baraonda generale.”

- Di fatto rubare da qui il ferro necessario per costruire una qualsiasi arma è impossibile, visto che siamo all'interno dell'edificio più controllato di Tridentum, e in più raramente coloro che lavorano qui vanno in giro per la città (praticamente sono segregati qua dentro a lavorare!): utilizzare questo laboratorio per forgiare un pugnale, poi è impensabile: non ci sono stampi per pugnali di questo tipo, e costruire uno stampo è un lavoro che richiede grande abilità, che solamente Francesco ha.
- Francesco, se esamina il pugnale (occhio ai due danni che prende quando lo tocca e alla relativa interpretazione che segue!) capirà al volo che si tratta un arma di fattura umana, di Tridentum, anche se dirà che probabilmente, vista la tecnica con cui è stata forgiata, questa arma è abbastanza antica da provenire dalla terra.

Il ponte di S.Lorenzo è da sempre un luogo evitato da tutti, visto che è stato il patibolo dal quale Magnus ha lanciato la sua maledizione, più di cinquanta anni fa.

Ma è evitato per un altro motivo: alla fine di esso le tenebre prendono il sopravvento e nulla è più degli uomini, ma dei demoni. Non riuscite a vederne la fine, visto che l'oscurità delle lande lo inghiotte poco dopo, assieme alle acque tormentate dell'Adige fivme..Distinguate chiaramente che qualcosa nuota nel fiume, e con orrore distogliete lo sguardo: demoni, vicini a Tridentum, poco lontano da voi.. Riposate lo sguardo sul ponte e osservate che è un ponte di pietra solido come il tempo, costruito in un'epoca lontana, quando ancora Tridentum era sulla terra, e non in questa landa maledetta...

- Se i pg intendono attraversare il ponte, il DM deve ricordare che alla fine di esso non c'è nulla, solamente le tenebre: se i pg sono testardi, allora dovranno fare una prova ogni 3 metri contro volontà sempre più difficile e visto che il ponte è lungo 27 metri.. è praticamente impossibile riuscirci)

Nel caso in cui non riuscissero in questo tiro (molto probabile!), leggete ai pg quanto segue:

Una barriera invisibile, davanti a te, ti impedisce di continuare il tuo cammino: solamente adesso comprendi il perché le persone di Tridentum evitano questo ponte..

Non è un ponte per attraversare un fiume, è un ponte del male, costruito da quella maledizione di Magnus, lanciata più di cinquant'anni fa. Il cuore smette di battere, e anche tu ti fermi, mentre tutto intorno a te comincia ad urlare vendetta e dolore.. dolore senza fine per chi osa riattraversare il ponte. Ora lo sai...

Senti l'odio diventare un qualcosa di vivo, e lo senti mentre prende forma davanti a te, nel più grande dei terrori della tua vita, scappi indietro verso Tridentum, allontanandoti più che puoi da questo orrore..

4.1.8 Ponte S.Lorenzo

La sensazione che prova il pg immobilizzato è come se il tempo si fermasse: in realtà davanti a

lui c'è un muro di Forza, che nulla può distruggere!

[il ponte è il centro della maledizione di Magnus: se essi riescono a superarlo, si ritroveranno sulla Terra. Complimentatevi da parte mia con questo fortunatissimo giocatore!]

- Sull'unica riva del fiume che i pg possono raggiungere (quella di Tridentum), troveranno un pescatore,

Dopo che avete visto che cosa si muove dentro l'Adige fiume, vi chiedete che cosa sta facendo questo pescatore: che cosa pensa di pescare? Vi avvicinate, e visto che lui non nota la vostra presenza, cercate di svegliarlo dal suo torpore, credendo che sia in qualche modo impazzito per stare vicino a "quella barca, la barca maledetta, che avrebbe trasportato il cadavere di Magnus". Basta un gesto di poco conto, e la figura del pescatore va a pezzi, e rimane solamente uno scheletro senza vita, che dalle sue fredde e vuote orbite vi osserva, in un sorriso fastidioso, quasi di beffa nei vostri confronti.

Vicino al pescatore (o allo scheletro del pescatore?), se i pg si guardano attorno, c'è ormeggiata una traballante barca (sufficiente, guarda caso, per cinque persone..), abbastanza robusta per arrivare dall'altra parte del fiume, demoni compresi.

La storia di questa barca, se i pg chiedono delucidazioni, è qualcosa di molto particolare: alcuni, a Tridentum, pensano che questa barca sia quella che ha trasportato il cadavere di Magnus dopo l'esecuzione, mentre altri pensano che sia un oggetto magico che compare in modo inspiegabile, del resto come molti altri in città. I pg, se usano questa barca, non devono fare nessun sforzo per fargli attraversare il fiume: essa infatti si muove da sola, e se affondata, scompare e riappare dove era ormeggiata.

(nota: visto che nessuno l'ha mai usata, un motivo ci deve essere.. a parte il fatto che questo è un luogo maledetto, qualche pazzo ha usato la barca, la quale lo ha buttato in acqua.. ma con i pg è diverso ✍)

4.2 Atto II: Superare le tenebre

A questo punto i pg, se hanno esplorato tutta Tridentum, hanno due strade per continuare l'avventura:

4.2.1 Il palazzo del vescovo

-Se i pg concentrano i loro sforzi all'interno del palazzo del vescovo, Paolo li aiuterà come può, cercando con loro tracce dell'Oscuro.

Paolo farà visitare a loro tutto il palazzo, che consiste in:

Atrio: lo sfarzoso atrio di un tempo, prima dell'incubo, è solamente un ricordo: l'atrio di adesso è l'ombra di un tempo, grazie alle torce che con il loro fumo nero hanno oscurato tutti gli arazzi e le tappezzerie, e hanno reso tutto molto più oscuro di quanto non sia in realtà: qui non c'è nessuna traccia dell'Oscuro.

Salotto: (dove hanno parlato i pg all'inizio dell'avventura) è la parte meglio illuminata dell'intero palazzo.

Da qui si ha anche una splendida vista di Piazza Fiera: la stanza ospita anche una piccola biblioteca di volumi apparentemente inutili: se i pg lo desiderano, troveranno un libro, chiamato "**Le rivelazioni**", che offre molti spunti interessanti sui demoni della tradizione:

vedi Handout 1.01

Stanza del vescovo: il cadavere di sua santità non è stato ancora rimosso dal suo letto di morte: il volto dell'uomo, nonostante sia stato pugnalato mentre dormiva, è sereno, segno che ha sofferto poco! (sempre se qualcuno dei pg non ha tolto il pugnale)

Cantina: questo è il luogo dove erano custoditi i migliori vini del vescovo, ma per colpa delle tenebre, le viti non sono più coltivate: qui si trovano gli unici barili di un vino degno di questo nome! (che hanno un grande valore, visto che vigneti, qui non ne crescono!) [è il sotterraneo menzionato prima, da cui Malin è passato per ammazzare il vescovo..]

Cucine: le cucine, solitamente piene di persone indaffarate, ora sono vuote, e solamente il fuoco spento in una stufa rende l'ambiente abitato e caldo: i pg possono notare far chiamare qualcuno che lavora qui, e scopriranno che manca qualcosa

nella cucina, come se qualcuno avesse rubato molte cose da mangiare...

Stanze della servitù: le stanze della servitù sono circa una trentina, disseminate in un ampio edificio dietro al palazzo del vescovo: in una di esse, i pg troveranno una lettera, scritta in un linguaggio incomprensibile:

[**Decifrare linguaggi**, ci si mette circa un'ora a tentativo]

vedi Handout 2.01

- se i pg non ci arrivano da soli, basterà un tiro in intelligenza o cmq basta chiedere a Paolo, che dirà che il villaggio a sud è uno di quelli dal quale la città riceve merci, portate al Castello del BuonConsiglio.
- Se i pg decidono di investigare sul passato di Malin, chiunque potrà confermare che sembra impossibile che sia sospettato di aver ucciso il vescovo: Malin è sempre stato un credente devoto, un uomo che ha dedicato la sua vita a Massimiliano, e alla sopravvivenza di Tridentum. (Malin avrà circa trent'anni) Tutto questo prima di una settimana fa: le persone più vicine a Malin, se interrogate, possono confermare come stranamente Malin sia cambiato completamente diventando scontroso e impaziente con tutti, fino ad affermare che Tridentum non si sarebbe mai salvata.

In questo giorno funesto, in cui il vescovo è stato ucciso, nessuno ha visto Malin: se i pg investigano con più attenzione, riusciranno a farsi dire dagli inservienti che Malin era scomparso per alcune ore la notte scorsa, per poi tornare di soppiatto all'interno del palazzo (ha fatto sparire le sbarre divelte). Nessun aveva pensato di fare o dire qualcosa, pensando che Malin non riuscendo a dormire (per via di quella che tutti pensano sia ansia e depressione per la situazione di Tridentum), si sia fatto un giro per Tridentum a piedi.

4.2.2 Viaggio al di fuori della città

- A questo punto i Pg sono decisi a lasciare Tridentum per cercare le risposte al di fuori delle mura: le vie che possono intraprendere sono tre:

4.2.2.1 Lasciare la città tramite il ponte si S.Lorenzo[nord]

Qui vale sempre la regola del confronto Volontà vista in precedenza. e visto che il ponte è lungo 27 metri.. è molto improbabile che i pg riescano a superare il ponte da soli: quindi gli serve una barca (se vogliono andare a nuoto fategli notare che c'è qualcosa che nuota nel fiume, qualcosa che non sembra esattamente favorevole alla vita..), che li possa portare sull'altra riva.(per ogni altro dettaglio sul ponte vedi la sezione **Ponte di S.Lorenzo**)

Possono prendere la barca poco lontano, vicino allo scheletro del pescatore.

Appena lasciano la riva, dopo 4-5 metri, saranno attaccati da un demone marino, che cercherà di ribaltare con i suoi tentacoli la zattera.. (se uno dei pg vuole andare a nuoto, fategli notare che c'è qualcosa che nuota nel fiume, e non sembra essere un pesce.... se vuole andare cmq, beh allora, lasciate pure che combatta contro il demone marino: se morirà/moriranno.. fine avventura..)

Il demone non è fortissimo e i pg dovrebbero farcela senza problemi (se la zattera si ribalta, vedi parentesi prima...).

Ora la strada verso la roccia a nord è aperta: ai pg non resta altro che incamminarsi verso la roccia per salire in cima...

(i pg, se provano a oltrepassare il ponte dall'altra parte, quindi verso Tridentum, lo troveranno rotto, dopo un'arcata...)

4.2.2.2 Uscire da Piazza fiera[sud]:

In questa direzione i pg troveranno 12 demoni minori ad aspettarli (e che magari gli fanno una bell'imboscata!).

Questi demoni sono deboli e possono essere controllati facilmente: i pg noteranno però che sembra che provengano tutti da uno stesso punto, non molto lontano: i pg dopo un'oretta di viaggio a piedi troveranno un villaggio immerso nell'oscurità.

Siete finalmente giunti al villaggio barbaro, e lo scena che si rivela ai vostri occhi, è molto diversa da come ve la sareste mai immaginata: il villaggio è distrutto. Quelle poche capanne che lo componevano, ora sono dei cumuli di macerie e cadaveri umani... i demoni sono stati qui prima di voi. Ma la cosa peggiore, quella che vi dà più disgusto è un monolito di pietra nera, alto 5m, conficcato come una lancia nel mezzo del piccolo villaggio: sembra vibrare leggermente, ed emettere una specie di suono fastidiosissimo per il vostro udito! Sentite un urlo di dolore, e vedete Paolo che lascia andare la sua ascia, e cade in ginocchio, con la testa tra le mani, mentre Larin sembra essere in una specie di trance, e l'aura della magia dei demoni la avvolge..

Attenzione: il suono è fastidioso per gli umani del gruppo, ma per Larin e Paolo è più che fastidioso (spiegazione pseudo-scientifica: sono ultrasuoni, che l'orecchio umano non sente, ma quello di un demone o di un barbaro sì!):

Paolo: vedi Handout 2.02

Larin: vedi Handout 2.03

- Se i pg lo cercano, troveranno le pelli strane di cui è fatto il vestito dell'Oscuro, che devono essere ancora conciate
- Se uno dei pg tocca, o prova a distruggere il monolito, spunteranno due demoni maggiori, che cercheranno di uccidere i pg. (buon lavoro master!)

Tocchi il monolito, ed esso va pezzi, appena lo sfiori.. senti che il suono fastidioso di prima è finito, e che qualcosa si muove, là in alto.. Alzi lo sguardo, e vedi due enormi ali, che sostengono un essere diabolico, con lunghi artigli affilati, e una coda: le sue fauci sono spaventose, e guarda te e i tuoi compagni nell'unico modo che è capace.. con ODIO!

Alla fine del combattimento i pg sentiranno un grido soffocato d'aiuto proveniente da poco lontano : un tiro **Ascoltare** rivelerà che c'è qualcuno ancora vivo sotto le macerie!

I pg quindi troveranno una bambina barbara, unica sopravvissuta del massacro al villaggio di barbari, dagli occhi azzurri, spaventatissima (non parla visto che è muta!), che resterà nascosta, quando vedrà Pietro o Marius, temendo per la propria

vita: se i pg cercano la sua amicizia (ovviamente si fida subito e ciecamente di Larin!), lei spiegherà a gesti quello che è successo. [questa parte essenziale va fatta dal DM, forza!]

Un demone vestito di nero è sceso dal cielo, ed ha distrutto tutto!
Un uomo lo stava aspettando e gli ha detto di pazientare ancora un po' e di andare a nord! (indica esplicitamente dos trent, un roccia che da qui è visibile, oltre la città, a nord ovest!)
Da quella parte, infatti, guardando con attenzione, **Osservare** si può vedere come ci sia una piccola lama di luce (?) azzurra che sale in cielo!

-Nota: l'unico modo per arrivare alla roccia a nord ovest è superare il Ponte di S.Lorenzo..

(ricordo: rammento al master che i pg hanno ancora con loro la bambina.. anche se si dovrebbe dare per scontato che quando vanno verso il ponte, la lasciano da qualche parte in città!)

4.2.2.3 Salire sulle colline a est:

- In questa direzione i pg non troveranno nulla, a parte campi distrutti, piante morte, devastazione completa: una volta arrivati in cima però vedranno la città di Tridentum e gli balzerà subito agli occhi che qualcosa sta succedendo oltre il ponte di S.Lorenzo, su una roccia poco lontana: una luce azzurra sale verso il cielo!

4.3 Atto III: Il rito dell'Oscuro

- Una volta arrivati in cima alla roccia, i pg assisteranno alla seguente scena: (Attenzione! Tutte le azioni dei pg hanno un malus, visto che sono accecati dall'incantesimo di Malin!)

Siete giunti finalmente in cima, e assistete ad uno macabro spettacolo: l'Oscuro è inginocchiato di fronte ad un cadavere un ibrido tra un demone ed un essere umano, che siede, inerte, su di un trono di ossa. Il trono è circondato da spiriti urlanti, che gridano il loro dolore e vendetta nei vostri confronti. Come su tutto, si erge la spaventosa figura di un demone gigantesco, che vi guarda e sorride a Marius.. Anche lui ha due ali enormi, e una coda altrettanto spaventosa: ma la cosa che più vi fa paura, sono i suoi due artigli, uniti al suo sguardo, in cui scoprite un barlume di intelligenza, mista a malvagità e pura follia..
BALTHAZAR,
Il signore dei demoni di queste terre è qui, e l'oscurità, dove lui si trova, sembra essere più profonda: vi guarda, e sembra sorridere, con quelle sue mostruose fauci. Provate ad avvicinarvi, sapendo che questo è il combattimento ultimo, ma c'è qualcosa che non va: è come se i vostri corpi si rifiutassero di andare avanti, e vedete che esiste come una barriera attorno alla scena.

- l'unico modo che hanno i pg per superare la barriera degli spiriti è di usare il pugnale dell'Artiglio, **benedetto da Pietro con benedizione**: esso infatti, essendo un'arma demoniaca ma intrisa dal potere della fede, può aprire la strada verso **l'Oscuro(Malin)** e **Magnus** (lo scheletro sul trono) e **BALTHAZAR**: ma appena la strada è aperta, l'Oscuro si alzerà e intorno a lui compariranno cinque demoni minori (che attaccheranno i pg) i pg hanno quindi 3 round di tempo per fare qualcosa. Alla fine di questo tempo (nel quale vengono attaccati dall'Oscuro e dai demoni minori solamente) leggete quello che fa BALTHAZAR ai Pg...

- Se i pg non hanno l'arma con se, vedranno BALTHAZAR dare la sua energia magica al cadavere (che poi è Magnus stesso!) senza poter intervenire in alcun modo...

"Il tempo sembra rallentare, mentre la barriera svanisce e BALTHAZAR, al centro di tutto fa partire un raggio di tenebra verso il cadavere: subito quello che sembrava non avere vita si anima sotto i vostri occhi.. Ora quello che prima era un essere senza vita, sembra ribollire di un'energia incontenibile: vedete come le sue membra stentino a contenere la malvagità trasmessa dal signore dei demoni... Il mostro, balza in piedi, e comincia, muovendosi con pura e semplice follia, a lanciarsi contro di voi..

- Spiegazione: lo spirito di Magnus, dopo aver condannato Tridentum con la sua maledizione in questa dimensione, è stato risucchiato su Tenebrae, dove per molti anni ha goduto della sua vendetta.

- Un giorno però BALTHAZAR lo ha trovato (sperava che distruggendo colui che aveva lanciato la maledizione, anche Tridentum scomparisse) e visto che non lo poteva uccidere (Magnus è già morto!), ha accettato il patto di Magnus.

- Il patto consiste nel dare un corpo allo spirito di Magnus, cosicché Magnus possa usare di nuovo la sua magia: per questo BALTHAZAR ha convogliato tutta la sua magia in quel raggio nero, per trasformare quel cadavere in un demone. Quello che però Magnus non si aspettava era che BALTHAZAR non si poteva fregare così facilmente: lo spirito di Magnus infatti è intrappolato nel corpo del demone, dal quale può uscire solamente se viene ucciso.. lavoro sporco che devono fare i pg...✂

- Ora tocca ai Pg difendersi dal demone-Magnus che agirà come impazzito, facendo azioni casuali e non usando al massimo i suoi poteri: il corpo di questo demone sembra stia per esplodere, ed è quello che farà appena raggiunti i 0 pf! (ricordo che ci sono sempre i 5 demoni minori, l'Oscuro/Malin, visto che BALTHAZAR se ne andrà (dopo aver dato un round di combattimento contro Marius, che se lo colpirà anche una sola volta, lo ferirà all'ala destra, facendogli

un'ampio squarcio) visto che è "scarico",
magicamente parlando!)

- Una volta che tutti sono stati eliminati (o loro o i
pg... non ci sono alternative!)

4.4 Epilogo

*"Avete Vinto! L'Oscuro è stato sconfitto, voi avete superato le tenebre e Tridentum è salva!
Solamente ora riuscite a vedere la città, visto che l'oscurità che la circondava è svanita.. ma mentre vi guardate attorno, felici (sembra che l'intera città sia in festa, e numerose luci si sono accese) guardate il cielo, e vedete con sommo stupore quelle che prima dell'Incubo venivano chiamate stelle, e anche la fantomatica sesta luna del messaggio: non vi resta altro che tornare a Tridentum e godere un meritato riposo."*

(salimmo a riveder le stelle...)

Una volta tornati a Tridentum, leggete ai pg quanto segue:

*Dopo aver passato il fiume, sulla barca, entrate in città, e vedete tutte le persone felici per la vostra grande impresa: andate in piazza del Duomo e vi guardate attorno: ce l'avete fatta!
"Ben fatto, come vi era stato detto", vi dice una voce che non può essere la sua.
Vi voltate, e con un balzo del cuore vedete che è proprio..
MASSIMILIANO, vivo e vegeto che vi guarda con il suo grande sorriso, e con lo sguardo perso mentre guarda le stelle in cielo.*

L'avventura continua nel seguito di
quest'avventura: **La Resa dei Conti**

5.0 - Appendici

Nelle seguenti appendici sono raccolti i suggerimenti per i due sistemi di gioco supportati da questa avventura.

5.1 – d&d 3.0

Sito: <http://www.wizard.com>

Nessun accorgimento è necessario da parte del master per giocare questa avventura: le schede dei personaggi sono già compilate anche nei punti ferita, come quelle dei mostri.

A differenza però dal d&d tradizionale, viene posta molta enfasi quando le capacità magiche dei personaggi vengono rivelate: suoni, odori, sensazioni a Tridentum sono la prima cosa che vedono le persone normali ed il master deve tenerlo in considerazione, vista la chiusura mentale della società di Tridentum e l'associazione magia col potere dei demoni.

Di seguito riporto i dati relativi al pugnale di Malin:

- Pugnale di Malin

Pugnale di Malin +3

Bonus attacco: livello di chi lo usa+3 Danni: 1d4+3+Forza

Speciale: Vittima deve fare ts tempra CD 20 o subire 20 danni da veleno

- Pugnale di Malin Benedetto

Pugnale di Malin +3, benedetto

Bonus attacco: livello di chi lo usa+3 Danni: 1d4+3+Forza

Speciale: Vibra leggermente se nel raggio di 30 m, ci sono dei demoni

Ricordo come l'acqua santa fa 1d8 danni a qualsiasi demone (Paolo compreso)

5.2 – Gus

Sito: <http://run.to/icb>

Il compito per il narratore con GUS è reso ancora più semplice, visto che le schede sono già compilate.

E' necessario per lo svolgimento di questa avventura aver letto il manuale base di Gus ed il manuale della magia.

Di seguito riporto i dati relativi al pugnale di Malin:

- Pugnale di Malin

Pugnale di Malin +3

Bonus tratto: +3 Danni: 1d4+3

Speciale: Vittima deve fare una prova costituzione difficoltà 12 o subire 10 danni da veleno

- Pugnale di Malin Benedetto

Pugnale di Malin +3, benedetto

Bonus tratto: +3 Danni: 1d4+3

Speciale: Vibra leggermente se nel raggio di 30 m, ci sono dei demoni

Ricordo come l'acqua santa fa 1d8 danni a qualsiasi demone (Paolo compreso)

Questo documento è tutelato dalla licenza Creative Commons 2.0



Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.0

Tu sei libero:

- ? di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera

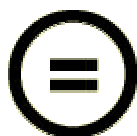
Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.



Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.



Non opere derivate. Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera.

- ? In occasione di ogni atto di riutilizzazione o distribuzione, devi chiarire agli altri i termini della licenza di quest'opera.
- ? Se ottieni il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni.

Le tue utilizzazioni libere e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra

Questo è un riassunto in linguaggio accessibile a tutti del Codice Legale (la licenza integrale):

<http://www.creativecommons.it/Licenze/LegalCode/by-nc-nd>