

## I FANTASMI TRA LE MONTAGNE

*Avventura per personaggi di medio livello (3-5), ambientata in un qualunque punto delle Montagne Nebbiose meridionali durante la Terza Era.*

### ANTEFATTO

Lo sanno tutti, oramai. E' fatto comunemente accettato e tollerato, mancando le possibilità di reagire. Di tanto in tanto, i superstiti di qualche sfortunata spedizione fanno il loro ingresso nelle locande, barcollanti, feriti, con gli occhi stralunati di chi ha visto cose terribili e cruente svolgersi sotto i suoi occhi, tra i suoi migliori amici. Allora, tra gli avventori, è possibile notare qua e là le deboli fiammelle dell'orgoglio e del coraggio: qualcuno protesta, "non si può più andare avanti così", qualcun altro inveisce contro l'esercito che non fa il suo dovere...ma le ceneri ritornano presto ceneri, e passati alcuni giorni le fiamme si spengono; tutti ritornano alla rassegnazione di sempre.

Lo sanno tutti che le Montagne Rocciose sono infestate da bande di orchetti predatori; creature crudeli, feroci, inumane, senza altro scopo nella vita oltre mangiare, bere, uccidere e impadronirsi di tesori altrui. E' un fatto comunemente accettato e tollerato, mancando le possibilità di reagire. Si può solo sperare che non succeda di incrociare una di queste bande; si può solo cercare di attraversare le montagne in una sola giornata, impresa impossibile a carovane di muli carichi o a persone non più giovani e prestanti. E se succede di essere assaliti, di notte, da queste crudeli creature dell'oscurità, le alternative sono sempre due: combattere o fuggire.

### INTRODURRE I PERSONAGGI

In questa avventura il Master dovrà soprattutto creare e mantenere la giusta atmosfera. E' questa la chiave. Consigliamo di risparmiare tempo sui combattimenti, in GiRSA sempre troppo macchinosi, e di curare maggiormente gli aspetti descrittivi e narrativi. Per facilitare il compito del Master, ogni sezione dell'avventura contiene una dettagliata descrizione dell'ambiente e, se ce ne sono, dei PNG principali; ci saranno invece scarsi suggerimenti su come condurre il gioco: una volta compresa l'atmosfera che deve regnare in ogni sezione, non sarà difficile gestire le mosse dei personaggi e dei loro nemici.

L'avventura comincia nel bel mezzo di un viaggio attraverso le Montagne Rocciose; al Master il compito di giustificare la presenza dei personaggi con i soliti espedienti: sono in missione per conto di qualcuno, devono consegnare una lettera o un pacco, sono di ritorno da un'avventura precedente, ecc. In ogni caso, i personaggi dovrebbero essere soli ( se volete potete inserire qualche PNG, ma potrebbe rivelarsi difficile gestirli contemporaneamente agli avversari, e nel frattempo curare il già citato aspetto narrativo e descrittivo.). In ogni caso, quando comincia l'avventura, i personaggi stanno risalendo un ripido versante, per arrivare ad un passo(nome e posizione geografica sono lasciati al Master; non sono fondamentali).

### LE MONTAGNE NEBBIOSE

Costituite per lo più da granito ed arenaria, che conferiscono loro la caratteristica colorazione grigiastrea, le Montagne Nebbiose devono il loro nome alla nebbiolina fresca ed umida che è diffusa su buona parte della catena, e che è generata dalle numerose cascatelle e ruscelli che bagnano i ripidi versanti. La vegetazione è la tipica vegetazione montana, anche se la durezza del terreno e lo scarso spessore dello strato di terriccio che ricopre il granito rende la vita difficile alle grosse conifere e agli alberi in generale. Sono quindi gli arbusti, soprattutto rododendri, i padroni incontrastati delle montagne. I sentieri sono ripidi e pericolosi, e le valanghe sono all'ordine del giorno in inverno e primavera, dato che gli arbusti non contribuiscono molto a frenare la neve sui pendii. Le Montagne sono costellate di grandi ghiacciai: si trovano soprattutto nelle più alte vallate ad U, molto comuni nell'intera catena. Sono spesso chiuse o accessibili solo tramite sentieri e cunicoli strettissimi e pericolosi. Per la descrizione delle Montagne, potrebbe tornare molto utile una veloce rilettura dei capitoli 3 e 4 del primo libro de "Il Signore degli Anelli". In ogni caso, non indugiate troppo. Le Montagne sono solo una cornice, e l'avventura è solo all'inizio.

I personaggi stanno attraversando un sentierino stretto e ripido, ma che li porterà al passo in breve tempo. Dal passo discenderanno sull'altro versante, da cui poi procederanno per la loro missione. Siamo in tarda primavera, ma l'altitudine rende il clima abbastanza rigido da richiedere una buona sistemazione per la notte, con un bel fuoco. Sarebbe meglio non attirare l'attenzione con troppa luce, ma morire assiderati non è piacevolissimo... Dopo una giornata di cammino, i personaggi si accampano in un ampio spiazzo erboso sulla sinistra del sentiero, perfettamente piano, su cui la bassa vegetazione forma un soffice, comodo e odoroso tappeto. Al di là dello spiazzo, il sentiero continua per qualche decina di metri, inerpicandosi in una vasta distesa di ghiaia, dove si perdono completamente le sue tracce. Sgomberato un po' il terreno e acceso un fuoco, i personaggi si attarderanno un po' a guardare il cielo di questa notte di plenilunio, prima di riposarsi. L'avventura vera e propria inizia adesso.

### ORCHI!

Una banda di orchetti predatori; attirata dalla luce del fuoco attaccherà i personaggi mentre sono ancora svegli accanto al fuoco. Un buon inizio per l'attacco potrebbe essere la classica freccia che, sibilando morte da un punto invisibile nel buio, si conficca a terra a pochi centimetri da un PG. Fatevi disegnare dai personaggi la posizione delle tende e del fuoco nella radura; gli orchetti cercheranno di mantenersi al di fuori della portata della luce prodotta dalla fiamma, attaccando con frecce e pugnali a distanza; i personaggi, i cui occhi sono ancora abituati alla forte luce del fuoco, faticeranno a distinguere le forme tozze che si muovono rapidamente attorno a loro, ed ogni tentativo di risposta agli attacchi subirà una forte penalità (-50 \ -75, a discrezione del Master). L'unica via d'uscita per i PG è scappare, in attesa che i loro occhi si abituino all'oscurità, oppure attaccare, torce alla mano, andando a stanare gli orchi acquattati dietro alle rocce al di là del sentiero; inutile dire che la seconda ipotesi è certamente la più pericolosa, dato che gli orchi si trovano in una posizione di indubbio vantaggio tattico e numerico. Fate notare ai PG che dietro di loro, in posizione opposta a quella occupata dagli orchi e cioè verso il ghiaione, le ombre proiettate dal fuoco rivelano una crepa nella parete della montagna, semicoperta dalla ghiaia e da altri detriti che sembrano facilmente asportabili. In una situazione come questa, lo stretto passaggio a cui la crepa dà accesso, e che i personaggi scopriranno se sposteranno i detriti (in tutto 2 round), rappresenta la salvezza: offre la possibilità di scappare, e in caso di scontro corpo a corpo, di affrontare gli orchi uno ad uno invece che in massa; se i PG hanno qualche dubbio (giustamente) sull'entrare o meno nel cunicolo per timore che sia cieco, fate presente che dalla crepa spira una certa brezza, indizio sicuro di una via d'uscita dall'altro lato del tunnel. Se i personaggi entrano nel cunicolo, avvertiteli che gli orchi non si lanciano subito al loro inseguimento, e che col passare dei minuti, man mano che si avvicinano alla fine del tunnel, possono sentir aumentare l'intensità di quelli che pian piano possono identificare come rumori di battaglia: grida umane e cozzare di armi, ma anche vetri rotti e vasellame fracassato. Qualche minuto di corsa affannosa dopo, i personaggi sbucheranno dal tunnel direttamente nella valle, mentre i rumori di battaglia sono cessati, e le grida spente.

## LA VALLE MALEDETTA

La valle che i personaggi hanno appena scoperto ospitava un tempo una comunità dunlandiana montana, come ce n'erano tante prima dell'avvento degli scorridori orcheschi. La comunità aveva vissuto in pace per molte generazioni, ma l'isolamento quasi totale cui era soggetta per la maggior parte dell'anno aveva favorito il nascere di rivalità tra famiglie, che degeneravano di tanto in tanto in piccole risse, quasi sempre per futili motivi, come il diritto di pascolo o presunti furti di mele dagli alberi dei vicini. Le rivalità crebbero a tal punto che era quasi impossibile per un capofamiglia girare tranquillamente per il paese senza essere almeno una volta sbeffeggiato, o peggio, dalle famiglie rivali. Un giorno, qualche secolo prima dell'inizio di questa avventura, giunse un messo proveniente dal consiglio delle tribù dunlandiane; esso recava l'ordine di arruolare almeno metà dei maschi abili del villaggio per contribuire al contingente da inviare incontro alle truppe di Gondor, inviate a sottomettere il loro popolo; il villaggio si divise in due partiti: metà era disposta a mandare un aiuto alle tribù, l'altra metà era assolutamente contraria. Scoppiò una rissa per strada, tra rappresentanti delle diverse fazioni, che si concluse male per entrambe; gli uomini, tornati a casa malconci e irati, accecati da anni di rivalità e litigi, presero le armi, e si uccisero a vicenda, senza risparmiare bestiame e famiglie. Alla fine della cruenta battaglia, a sera, gli ultimi superstiti si affrontarono in un fienile in fiamme. Nessuno sa chi fu l'ultimo a morire, l'unico ad opera del fuoco e non delle armi dei compaesani. Quello che è certo è che nessuno sopravvisse all'orrenda strage. Forse per la crudeltà dei gesti compiuti durante la sanguinosa giornata, forse per volere di qualche spirito maligno, le anime degli abitanti furono maledette e condannate ad una pena orribile: ogni mese, nelle notti di luna piena, essi si risvegliano, e rivivono i fatti della loro ultima giornata, minuto per minuto, orrore per orrore, fino alla fine, ogni volta la stessa. Questa è una di quelle notti. I personaggi hanno sentito i rumori della rissa che ha dato inizio per l'ennesima volta a questa macabra danza di odio. Sono giunti nella valle proprio alla fine della rissa, quando gli uomini malconci si ritirano nelle loro case ad affilare le armi. A questo punto occorrono due parole riguardo agli abitanti del villaggio e alle loro case.

Gli abitanti che i personaggi vedranno sono spiriti, ombre, della stessa consistenza dei Nazgul o degli spettri. Il loro aspetto fisico è assolutamente normale, e le loro armi feriscono realmente. Essi possono però essere colpiti solo da armi magiche o benedette, e sono immuni agli incantesimi di Fascino e Sonno. I PG capiranno che qualcosa non quadra non appena ne vedranno uno: mentre tutto attorno ai personaggi è illuminato dalla luna piena, gli abitanti del villaggio appaiono come se fossero illuminati dal sole, il che li fa spiccare non poco nell'oscurità; le loro case, da fuori, sembrano diroccate e disabitate, ma se appena un personaggio metterà piede dentro una di esse, si troverà in una casa accogliente, luminosa, e guardando dalle finestre vedrà la valle illuminata dal sole, come se fosse pieno giorno! Quindi, riassumendo, dentro le case, i personaggi si trovano proprio in quella giornata di tanti anni fa, e vedranno la valle e gli abitanti di conseguenza; al di fuori delle case, i personaggi vedono tutto dal punto di vista del presente; se un loro compagno entra in una casa, essi lo vedranno normalmente, mentre il PG all'interno vedrà i PG all'esterno come se fossero presenti nel passato, quindi nel sole tra l'erba verde; se per caso il piano superiore, nel presente, è crollato per il passare degli anni, e il personaggio all'interno decide di salire le scale, i personaggi all'esterno lo vedranno salire una scala inesistente, fino a galleggiare nel vuoto sopra di loro. Tutti gli spiriti degli abitanti hanno costantemente la visione del passato, quella che i

PG sperimentano solo dentro le case; gli spiriti sono liberi di girare a loro piacimento per tutta la notte, e sono convinti di essere vivi, dimenticandosi ogni volta di quell'ultimo giorno, e tornando a risvegliarsi il mese successivo con la memoria pulita. Se lo volessero, potrebbero cambiare il corso delle cose, ma l'orgoglio e la crudeltà sono gli stessi da secoli, ed ogni notte, seppur in maniera leggermente diversa, il villaggio si autodistrugge. L'arrivo dei PG inseguiti dagli orchetti spezza questo equilibrio, costringendo gli spiriti a cambiare linea di condotta. Infatti gli orchetti, assetati di sangue, non contenti di poter saccheggiare le loro cose che i PG hanno lasciate incustodite al campo, le ignoreranno anzi completamente per inseguirli: probabilmente cercano soltanto una lauta cena!! I PG avranno un po' di vantaggio, perché scompariranno nel cunicolo lasciando tra sé e gli orchetti la luce del fuoco: di conseguenza, gli orchetti ci metteranno un po' a capire dove sono scomparsi. Comunque, giungeranno nella valle appena dieci minuti dopo i personaggi. Per la sezione dell'avventura relativa alla valle, si rimanda al paragrafo seguente. E' opportuno ora aggiungere qualche parola riguardo all'aspetto geografico della valle.

E' questa una delle valli ad U di cui sopra, dotata di una cospicua quantità di neve residua dall'inverno. Probabilmente è destinata a sciogliersi con l'arrivo dell'estate: non si spiegherebbe altrimenti la presenza di malghe e stalle nel centro della valle stessa, a poco più di 100 metri sotto lo sbocco del cunicolo. La valle ha grossomodo la forma di un rettangolo con gli angoli smussati, larga due chilometri e lunga poco più del doppio; gli edifici già citati, in tutto 16, sorgono nella parte centrale della valle, su una stretta striscia di terreno piano; il terreno attorno è coperto da un sottile strato di neve, conservatasi probabilmente in virtù del fatto che la valle passa la maggior parte della sua giornata all'ombra, circondata com'è da alti e ripidi picchi. Gli edifici sono tutti in pietra, ed hanno l'aspetto di case di montanari, due piani, tetti spioventi e soffitti bassi, povere ma ben costruite. Solo due di essi sono stalle, capaci entrambe di accogliere sui 20 capi. Pochi alberi punteggiano qua e là il bianco che ricopre ancora i prati: si tratta di meli e peri, piuttosto bassi.

## CONDURRE L'AVVENTURA

Una volta nella valle, l'atmosfera di tensione e adrenalina che ha caratterizzato finora l'avventura, muta carattere, acuisce i tratti di tensione ma ad essi aggiunge una certa inquietudine e qualche nota di terrore: immaginate infatti i personaggi che giungono nella valle e intravedono un centinaio di figure luminose che si muovono tra le case; immaginate poi le loro reazioni quando qualcuna di queste figure si avvicinerà rivolgendole parola come se niente fosse.

Quando arrivano in valle, le famiglie delle due fazioni si stanno riunendo, barricandosi in casa per prepararsi alla "giusta punizione che meritano quei cani". E' tutto quello che vi serve sapere. Gli sviluppi dipendono ora solo dalle reazioni dei personaggi. Sicuramente una delle figure luminose li inviterà ad entrare in casa, per proteggersi dal putiferio che si sta per scatenare, e farà loro un breve resoconto della situazione; che sia un interventista o un membro della fazione avversaria, sta al Master decidere: ovviamente, costui esporrà le ragioni della sua fazione in modo tendenzioso, così da porre gli avversari in cattiva luce e convincere i personaggi ad aiutare la sua fazione. I personaggi potrebbero diffidare dello spirito (ricordate che gli abitanti non sono coscienti della loro condizione), oppure accettare di aiutare una fazione piuttosto che un'altra;

Quando poi arriveranno gli orchetti, assetati di sangue, la cosa sarà ancora più divertente: prima di tutto si tratta di una vera orda, sono almeno un centinaio; inoltre, il comandante dell'orda, nel vedere i fantasmi, penserà che siano a guardia di chissà quali tesori, e, dopo aver impartito pochi ordini e diviso l'orda in squadre, lancerà all'attacco l'orda contemporaneamente su più versanti. Naturalmente, l'arrivo dell'orda sarà notato dai cittadini, i quali si stupiranno non poco di vedere orchetti in giro durante il giorno; a questo punto penseranno a difendersi, ma per farlo dovranno organizzarsi: chi cederà per primo all'orgoglio e andrà a rappacificarsi con gli avversari per poter affrontare il nemico comune, chi farà il primo passo mentre il tempo, mai come ora prezioso, scorre rapidissimo e gli orchetti si organizzano? I personaggi assisteranno alle discussioni all'interno delle fazioni: i più orgogliosi si rifiuteranno di essere i primi a recarsi dagli avversari, mentre i più dotati di buon senso (e tra questi, si spera, dovremmo trovare i personaggi), cercheranno di convincere i capifamiglia a mettere da parte le rivalità. Sarebbe bello se i personaggi intervenissero direttamente nella discussione, magari rendendola più eccitante rendendo palese il rischio di reazioni violente nei nervosissimi spiriti del villaggio. Comunque, dover parlare con dei morti come se fossero vivi può avere effetti imprevedibili sulla condotta dei personaggi: se uno di essi se ne esce con una proposta interessante sulla condotta da tenere, sfruttatela; se necessario modificate i dettagli dati, l'importante è che vi divertiate. Giocate la battaglia in modo dinamico, senza fossilizzarvi sui dadi.

## LE CASE

Risparmiamo una descrizione dettagliata di ogni singola casa, troppo lunga e inutile; come detto sopra, le case hanno tutte due piani: al piano terra c'è in genere un'unica stanza che funge da cucina, soggiorno e luogo di ritrovo per la famiglia; al piano superiore si trovano le stanze dei familiari; in genere una stanza per i genitori, una per i nonni e una per i figli (in media tre); al di fuori della casa c'è in genere un piccolo orto con un capanno per gli attrezzi; il bestiame viene custodito tutto insieme, nelle due stalle. La mappa è lasciata al Master, che può sfruttare anche la breve descrizione della valle che si trova alla fine del paragrafo *LA VALLE MALEDETTA*.

Sul totale degli abitanti del paese, 7 famiglie sono per l'invio di un piccolo contingente ai capitribù, 9 sono contro. Segue una descrizione dei personaggi più interessanti:

-Job Wathom, anziano del villaggio: le decisioni di un certo calibro spetterebbero a questo signore curvo sotto i suoi 84 anni, magro e senza barba, con la pelle abbronzata dal sole di molte giornate passate nei campi, gli occhi sempre socchiusi. La sua voce sembra troppo forte e grossa per provenire da un corpo così fragile e sottile, ma incute timore e reverenza. A favore dell'invio di un contingente, contrario alle idee di "quei vili pusillanimità" che vorrebbero svincolarsi dall'impegno. Vive con il figlio e la sua famiglia (in tutto 5 persone). Guerriero 9° LVL, ma per l'età ha le statistiche di un guerriero del 1° LVL.

-Soder Moraktor: un ome alto, grosso, con lunghi capelli rossi ricci, si occupa, periodicamente, di scambi commerciali con i villaggi vicini, muovendosi con un paio di muli. La sua idea è che ciascuna tribù si deve fare gli affari suoi, senza importunare i vicini con stupide questioni politiche. Vive con la moglie e i due figli. Guerriero 6 LVL.

-Dwar Krustak: tipico dunlandiano, dal temperamento audace, spavaldo, superstizioso; diffida dei maghi; è a favore del contingente. Vive con la sua famiglia (in tutto 6 persone). Scout 4° LVL

-Morr Lysckho: piuttosto grasso, ma questo non gli impedisce di usare molto bene la mazza ferrata; si occupa di allevamento; il suo bestiame sarà ucciso durante la giornata; guerriero 4° LVL.

-Dana Shtak: all'apparenza una ragazza insignificante, non attraente, figlia del fabbro del paese; in realtà la ragazza ha appreso le basi della magia (mago 3° LVL); non ne ha mai fatto uso apertamente, ma oggi, se necessario, non si farà scrupolo di difendersi con gli incantesimi; è un'altra esponente del partito che vorrebbe solo farsi gli affari suoi.

-Len Taerth: si tratta di un uomo (Cittadino) che vive solo; vive qui solo a causa dell'ottima visibilità del cielo in tutte le stagioni: si occupa infatti di astronomia; la sua non è una capanna, ma una torre a due piani; sulla cima c'è l'osservatorio, dotato di un grosso telescopio e varie e preziose carte stellari; vive qui solo durante i mesi estivi e primaverili. La sua modesta opinione, in quanto non residente, è di inviare un contingente. Se usate il sistema *Spell Law* (pubblicato in italiano da Stratelibri), consideratelo come un astrologo di 7° LVL, altrimenti come un bardo dello stesso potere, con gli incantesimi che desiderate.

-Droo Esthok: anche Droo, come Soder, si occupa di scambi commerciali con i vicini paesi, e come Soder ritiene che il Meglio sia starsene tranquilli nella valle, al sicuro. E' piccolo e magro; usa bene la balestra. Scout 4° LVL

Il resto degli abitanti, considerateli guerrieri di 2° LVL, con qualche eccezione del 4°; le donne e i bambini non dovrebbero neanche essere affrontati dai PG!

## CONCLUSIONE (?)

L'avventura ha un'infinità di conclusioni; la più plausibile è la seguente: gli spiriti del villaggio mettono da parte le rivalità per fronteggiare il nemico comune; questo comportamento, saggio e giusto, a differenza di quello tenuto per i secoli precedenti, romperà la maledizione: al calare del sole (cioè all'alba nella realtà dei personaggi), a battaglia conclusa, un servo di Mandos, una figura ammantata alla guida di una nave che viaggia sulla terra come se fosse sull'acqua, sorgerà dal terreno e, dopo aver spiegato alle anime l'intera faccenda, le porterà via con sé, inabissandosi nel prato circostante, senza curarsi minimamente dei PG. Ma gli spiriti, dopo la battaglia, potrebbero attaccarsi l'un l'altro di sorpresa, senza mettere da parte le rivalità. In tal caso, il servo di Mandos, per punirli della possibilità di salvezza sprecata, porrà un sigillo magico sugli occhi di ciascuno spirito, rendendo ciascuno di essi incapace di vedere altri esseri all'infuori dei fantasmi suoi compagni. Le possibilità sono infinite, e i personaggi possono agire e modificare l'ambiente. In ogni caso, ai personaggi non resterà nulla, all'infuori del ricordo, della soddisfazione di aver salvato tante anime, o viceversa la delusione per essere stati totalmente inutili; e, magari, qualche cicatrice.