

Esterlings !

di Fabio Bono & Edoardo Vitto

Consigli su come gestire l'avventura

Quella che mi appresto a descrivere è una campagna adatta a personaggi a partire dal terzo quarto livello. Sarebbe meglio che i personaggi siano di razza contadina o Rohirrim. Evitate elfi o mezzelfi ed inserite nel gruppo un nano, non di più, e magari un uomo del nord. Se il gruppo è poi composto da quattro o più giocatori sarebbe utile avere anche un chierico che sappia curare un pochetto.

E' necessario che i PG siano strettamente legati al villaggio di Wayon e che siano disposti a tutto pur di difendere la loro terra, i loro amici ed i loro compaesani dalla furia esterling e dal male che la manovra. Per questo sarebbe ottimo se i PG abitassero da parecchio tempo in questo villaggio, o meglio, ne fossero originari. Comunque lascio ai Master ogni eventuale adattamento.

Un'ultima nota prima di lasciarvi alla campagna.

La descrizione punta molto di più sull'evolvere degli avvenimenti che sulle descrizioni, i tesori e la forza dei PNG. Quindi consiglio a tutti di utilizzare molta fantasia nel descrivere luoghi, personaggi, comportamenti. Inoltre non sarebbe male aggiungere tesori extra alla fine di alcuni combattimenti, senza esagerare troppo nell'assegnazione degli oggetti magici, ricordate che si tratta di personaggi di ancora basso livello (comunque qualche contentino ai giocatori bisogna pur sempre darlo).

Per quanto riguarda i nemici, infine, cercate di adattare gli scontri all'effettiva forza dei vostri PG, ne troppo forti (tranne in alcuni casi che vi segnalerò esplicitamente per motivi di proseguo della storia), ne troppo deboli. Un consiglio sarebbe affidarsi ai moduli di Rohan e a quello dei guerrieri fantasma a livello indicativo, oppure alle mie tabelle qua alla fine. Ricordatevi che a parte eventuali PNG, le altre tabelle sono solamente indicative.

Generalmente le statistiche del manuale base sono da considerarsi troppo deboli.

Ampliate pure le situazioni che ritenete insufficienti, in alcuni casi ho descritto solo le informazioni generali lasciando ampio spazio alla vostra fantasia, altrimenti che divertimento c'è a fare i Master!?!

Introduzione

Nel **Rhovanion** ad est di Bosco Atrò vi è il piccolo villaggio di **Wayon** ove la massima personalità è il vecchio sacerdote **Wailton**. Nella **locanda del Porco Impalato**, la sera, è d'uso riunirsi a bere e chiacchierare della giornata con gli amici. In codesta bettola oltre all'oste "**Lupo**" vi lavora una magnifica donzella, benché di maniere che alcuni potrebbero definire rozze; il suo nome è **Khirsten** e vive in tale villaggio sin dall'infanzia.

Nella sera in questione vi si trovano anche i nostri PG. Essi sono originari di questo villaggio (oppure hanno forti legami affettivi con esso) e pertanto sono molto affezionati alla gente che vi vive!

Nel piccolo paese Wailton è visto un po' come il padre di tutti, la persona più saggia del paese, amata e rispettata dai membri della comunità. Tuttavia non è l'unico ad essere amato: **Buskin**, un nano guerriero del luogo, fa una corte spudorata alla bellissima Khirsten e guarda biecamente chiunque osi avvicinarsi a lei. Khirsten dal canto suo mostra tutto il suo orgoglio adirandosi per tali insensate scene di gelosia, nutrendo in realtà un segreto affetto per il suo piccolo spasimante. Oltre a questi personaggi vi è anche un tal **Fangorn**, un caro amico dei PG che si occupa di arcani segreti e che aiuta Wailton nei suoi compiti.

Nella sera in questione, fra una birra ed un bicchiere di brandy, l'argomento della giornata è la fiera che si terrà cinque giorni più tardi nella cittadina di **Bhur Mahrling**. E proprio a tale fiera i nostri amici decidono di partecipare, inconsapevoli che quest'innocente azione li trascinerà in un vortice di vicende più grandi di loro.

E' il **23 Ivanneth del 1632 della Terza Era**.

Atto 1

La distanza da percorrere per giungere alla fiera è di circa **100 chilometri (Wayon – Bhur Mahrling)**, quattro giorni circa di cammino.

Lungo la strada vi sono numerose fattorie dove si può ricevere ospitalità ed una cena calda per pochi piccoli controfavori o soldi.

A metà del loro viaggio, il pomeriggio del secondo giorno se sono a piedi, i PG si imbattono in un accampamento di tre **Esterling** della stirpe dei **Sagat**, la più temibile fra le popolazioni dell'est per la sua ferocia. Profondo è l'odio che i PG, originari di questa zona, nutrono verso tali popolazioni: ma mentre con la più mite stirpe degli **Asdriag** soglie anche commerciare, con i Sagat i rapporti sono impossibili, tanto più bisogna aggiungere il fatto ch'è molto strano che due Sagat si trovino così ad Ovest, fuori dei loro territori. E poiché si narra che sia meglio prevenire che curare ...

Alla fine della quarta giornata di cammino, il gruppo giunge alla cittadina di Bhur Mahrling, base commerciale per i traffici lungo il basso **Celduin** (fiume leggermente più ad Est che scende da Nord dai **Colli Ferrosi** attraverso il **Carnen** e continua a Sud curvando tutt'ad un tratto verso Est per tuffarsi nel chiuso **Mare di Rhun** dopo aver attraversato il **Dorwinion**, famoso per i suoi ottimi vini).

In tale cittadina, protetta da una palizzata su di un terrapieno, vivono circa 500 persone tra **Eothraim** (che sono soliti commerciare in cavalli o grano) ed **Esterling** della stirpe degli **Asdriag** (che commerciano principalmente in vino dorwiniano in cambio d'utensili e cavalli). La maggior parte degli abitanti sono mercanti, tra i più avidi che si possano incontrare, tanto che la gente degli insediamenti e delle fattorie circostanti è giunta ad odiarli oltre che a disprezzarli.

Intorno alla recinzione vi è una grande tendopoli riunitasi per la fiera. Vi risiedono in due zone vicine ma ben delimitate Eothraim ed Esterling. Nella parte alta della città è situata la casa del **Theng** (titolo nobiliare ereditario od elettivo al vertice della struttura d'origine gerarchica militare degli Eothraim, con il compito di mantenere la sicurezza nella comunità e di preservare la fedeltà di quest'ultima verso la più lontana **Gondor**).

Oramai è tardi ed i PG decidono di alloggiare nella **locanda dell'Orso solitario** per riposarsi dal viaggio ed avere un pasto caldo almeno per una notte. Qui fra un boccale di birra e l'altro si fa presto a fare conoscenza ed amicizia.

I PG iniziano a parlare con **Kieron**, un uomo robusto ed abbastanza giovane che offre loro numerosi boccali approfittando della scusa del suo recente matrimonio, inoltre fanno conoscenza della cameriera **Siran**, molto pettegola, e di **Mehrl**, il meraviglioso bardo che con la sua voce soave allietta i presenti raccontando dell'uccisione d'Ancalagon il grande, il più forte fra tutti i draghi.

La conoscenza di Kieron si rivela subito utile perché, oltre a donare loro delucidazioni sulle attrazioni della fiera (gara di corsa, albero della cuccagna, gara coll'arco, torneino di combattimenti al primo sangue, gara di nuoto, gara del lancio del masso, gara di cucina ed giostre dei cavalli), presenta loro il suo amico **Canuto**, il braccio destro del Theng, che è ben lieto di assumere chi lo desidera nel servizio di sicurezza per la fiera.

Atto 2

Il 28 Ivanneth la tanto attesa fiera comincia. Tranne coloro che avranno deciso di partecipare al servizio di sicurezza accanto a Canuto, che li pagherà cinque pezzi d'argento al giorno, gli altri possono partecipare ad una qualsiasi delle prove precedenti, con un limite massimo di tre a testa. (Un consiglio per il Gm è quello di gestire le prove con tanta fantasia e molte manovre, soprattutto quelle che richiedono abilità atletiche, sui cui percorsi possono esserci ostacoli previsti, come un muro da saltare o una fossa di fango da guardare, o imprevisti, come altri concorrenti o gente del pubblico che interferisce nella prova del PG)

La sera tutti insieme festeggiano con Kieron, che offre loro la cena.

Atto 3

La mattina del 29 Ivanneth un gran fracasso dal piano terra della locanda attira l'attenzione dei nostri personaggi. Più di 30 persone sono riunite e stanno discutendo animatamente del fatto del giorno: Kieron, quell'uomo così simpatico e vitale, si è tolto la vita impiccandosi nella sua casa lasciando solo un biglietto riportante "la vita non è bella da vivere".

Direttosi alla casa del suicida il gruppo si fa spazio fra la folla ed entra nella stanza dove già si trova Canuto con due guardie. Lo spettacolo è raccapricciante: Kieron penzola da una corda legata ad una trave del soffitto, ai suoi piedi una sedia ribaltata. Tolto il cadavere dalla sua posizione i PG possono aiutare il chierico della cittadina nella preparazione al rito funebre per tentare di individuare tracce d'eventuali avvelenamenti o percosse, ma la ricerca non darà i suoi frutti. Sembra si tratti proprio di un suicidio.

Prima di andarsene però i PG noteranno che sul tavolo nella stanza vi sono due bicchieri con rimasugli di vino. Un dubbio sorge nei personaggi: perché due, chi era il suo ospite?

Nel pomeriggio coloro che lavorano con Canuto dovranno svolgere il loro servizio d'ordine. Qualcuno con i rimasugli del vino potrebbe visitare **l'erborista** di nome **Rilon** il quale dirà che è impossibile analizzare se nel poco vino rimasto c'è qualche sostanza aliena. Qualcun altro potrebbe cercare notizie in giro, ma sarà solo parlando con Siran, la cameriera, che si scoprirà che la sera precedente Kieron aveva parlato con un uomo di **Dale** (cittadina più a nord posta vicino ad Esgaroth) per una partita di grano, e con un **Asdriag** di nome **Wulfric** per una partita di vino dorwiniano.

Lasciando da parte ogni pregiudizio ed odio personale molto probabilmente decideranno che il maggior indiziato sia il mercante Esterling.

Siran dirà che Wulfric risiede nella tendopoli, una delle più grandi. Ma ai PG non riuscirà facile entrare a parlare con il mercante, anzi sarà impossibile, visto che le due guardie Sagat, nel mezzo di un accampamento esterling, si rifiuteranno di farli entrare senza nemmeno annunciarli al mercante. Se i PG insisteranno i Sagat passeranno alle minacce, nonché alle mani, richiamando un sacco di rinforzi.

La giornata del 30 Ivanneth potrebbe essere produttiva: parlando con Rilon si potrebbe scoprire, su precisa domanda, che tre giorni prima Wulfric (che è un importante mercante dell'est in vino e

cavalli) aveva comprato da lui dosi massicce di sonnifero per cavalli che, preso in medie quantità, sarebbe capace d'uccidere un uomo facendolo addormentare per l'eternità.

Un indizio: ora servono le prove.

Uscendo dall'erborista i PG notano un uomo dalla pelle olivastra che li stava seguendo, ma non riescono a catturarlo perché si dilegua nella folla della fiera.

Sulla strada del ritorno alla locanda, in un vicolo, subiscono un'imboscata da parte di cinque Esterling: che abbiano trovato la pista giusta?

Atto 4

E' il primo Narbeleth e, se si frequentano le ronde degli uomini che lavorano per Canuto si sentiranno delle voci, che girano nell'ambito dei mercanti, che parlano di un'imminente partenza di Wulfric dalla città. Scossi dal timore di perdere l'assassino del loro amico potrebbero rendere partecipe Canuto delle loro informazioni in cerca di man forte, ma costui diplomaticamente gli annuncerà che senza prove non può agire perché rischierebbe di provocare disordini fra le due popolazioni.

Dovranno quindi agire da soli. Occorrerà perciò un diversivo, altrimenti sarà impossibile, o quasi giungere nella tenda di Wulfric (ad esempio con l'aiuto degli Eothraim accampati fuori della cittadina si potrebbe simulare una rissa ed approfittare del baccano x intrufolarsi nella tenda di Wulfric).

Giunti finalmente nella tenda ci si troverà di fronte al mercante Wulfric. Ne seguirà un acceso dibattito ed una breve scaramuccia dalla quale l'Esterling cercherà di scappare a cavallo. Ma, nel migliore dei casi, il mercante stramazzerà al suolo qualche centinaia di metri più avanti.

Rovistando fra gli effetti personali di Wulfric sarà possibile trovare dei documenti illeggibili perché protetti magicamente.

Sarà a questo punto che irromperà nella tenda Mehrl, il bardo, che aveva seguito tutta la scena dalla sua tenda nella parte Eothraim dell'accampamento. Poiché i documenti sono incomprensibili a coloro che non sono maghi (lettura rune folle da -50), avverte i PG del sopraggiungere delle guardie e ne consiglia la fuga per evitare la condanna a morte per omicidio di una nota personalità sociale.

I personaggi ascolteranno i suoi saggi consigli e si daranno alla fuga portando con sé i documenti trovati nel forziere, assieme ad alcuni abiti e qualche gemma di non grandissimo valore.

Atto 5

Il viaggio di ritorno al villaggio di Wayon scorre tranquillo, ma le voci corrono veloci ed in un paio di fattorie vengono a sapere che l'omicidio del famoso mercante di vino Wulfric ha aumentato le tensioni fra gli Esterling e gli uomini del nord. Inoltre benché non si abbia alcuna traccia dell'assassino che sembra si sia volatilizzato nell'aria fra luce e palle di fuoco si cercano i suoi complici che sembra abbiano lasciato la città sulle ali del vento dirigendosi verso ovest.

La sera di quattro giorni dopo, probabilmente il 5 Narbeleth, i personaggi arrivano al loro villaggio un po' impauriti che qualcuno possa essere sulle loro tracce e non sapendo come tradurre i documenti, deduco che interrogheranno il saggio Wailton, che deferirà il compito al suo fedele aiutante Fangorn. Questi, dopo un'attenta lettura, riferirà loro che la prima pergamena non ha alcuna firma, ma che fa il punto della situazione sui rapporti fra gli Esterling e gli uomini del nord,

compiacendosi che le tensioni fra tali popoli siano aumentate ed augurandosi che possano raggiungere al più presto un punto di definitiva rottura che porterebbe repentinamente alla guerra.

La seconda missiva, invece, che si è disintegrata subito dopo la lettura, era firmata da un mercante d'**Ilanin** (situata ad est oltre il Carnen, uno dei pochi insediamenti stabili in cui vivono all'incirca 360 persone fra Asdriag e Gramuz, luogo di scambi commerciali fra Eothraim ed Asdriag) di nome **Kashel** che commissionava al mercante Wulfric l'omicidio di Kieron considerato una delle personalità di punta del commercio e dei quadri politici delle città del Rhovanion.

Wailton aggiunge anche che purtroppo tale notizia è insufficiente poiché non vi è più una lettera che la confermi. Unendo tale fatto alla notizia che le guardie di Burh Mahrling sono sulle loro tracce per catturarli ed immolarli alla pace fra gli uomini del nord e gli Esterling, che dopo l'omicidio di Wulfric hanno irrigidito la diplomazia chiedendo la testa dell'assassino, Wailton consiglia i suoi protetti di procurarsi le prove per essere scagionati da tale accusa prima che le guardie possano catturarli.

Atto 6

All'alba del giorno seguente inizia il viaggio verso la lontana città d'Ilanin, in pieno territorio nemico, a circa 150 km di distanza. Il viaggio si svolge con la massima cautela, evitando qualunque tipo d'incontri, si trattasse anche solo di una carovana di mercanti.

La sera di sei giorni dopo si giunge in vista d'Ilanin. Al di fuori delle mura vi è un accampamento di Eothraim, presenti in città per commerciare. Nell'accampamento, tra una birra e l'altra, attorno al fuoco, si scopre che Kashel abita fuori della città in una casa in riva al fiume ove si narra viva anche una bellissima schiava dalla pelle d'ebano. Inoltre si scopre che è difficilissimo incontrarlo ed impossibile parlargli in quanto conduce una vita appartata ed anche quando si reca in città per andare all'emporio è sempre scortato da quattro guardie Sagat.

Bisogna agire fulmineamente, il tempo corre e si potrebbe rischiare d'essere riconosciuti da qualcuno che la settimana prima era accampato presso la tenda di Wulfric a Burh Mahrling. Molto probabilmente non rimarrà che la scelta di fare irruzione nella casa di questo Kashel, magari approfittando delle tenebre.

Giunti nei pressi della casa si vedranno due guardie alla porta. La porta sarà chiusa dall'interno e quindi impossibile da aprire se non magicamente. Sarà però possibile arrampicarsi sul tetto ed entrare dall'alto. Silenziosamente i PG si caleranno al piano superiore, sempre ammesso che riescano a liberarsi dei cani da guardia che riposano nella stanza sottostante all'abbaino che introduce nella casa.

L'abitazione non è molto ampia e dopo un paio di stanze prive di importanza si accede al piano inferiore dove vi è solo un grande salone. Qui si dovranno affrontare quattro guardie Sagat, che venderanno ben cara la pelle, anche se saranno presi alla sprovvista.

Nella casa si troverà inoltre la donna dalla pelle d'ebano, la quale parla solo harad, ma non vi sarà alcuna traccia di Kashel.

Un'attenta ricerca porterà alla scoperta di un passaggio segreto che conduce di là del fiume, in una stalla. Il cavallo non c'è, ma vi sono tracce che conducono a sud-sud-est.

Se si decide d'aspettare il ritorno del mercante in casa, l'attesa sarà invana. Che abbia scoperto che qualcuno lo cercava e che si sia dato alla fuga?

L'analisi delle tracce poco lontane dalla stalla confermano la suddetta ipotesi, si decide allora di seguire la pista lasciata dal cavallo.

Atto 7

Dopo una giornata di cammino, finalmente, si giunge ad una spaccatura nel terreno in una conca, vicino alla quale è legato un cavallo. Il crepaccio è profondo all'incirca trenta metri e porta ad una grotta accessibile tramite una scala a pioli.

Non essendoci alcun pericolo apparente, il gruppo decide d'intrufolarsi nelle viscere della terra alla fioca luce delle torce.

Dopo una serie di cunicoli e caverne con una accurata percezione si individuerà una stanzetta con due guardie che stanno parlando: si tratta d'Asdriag. I discorsi non hanno grande importanza, ma bisognerà eliminarle per passare oltre.

Si ricomincia l'esplorazione del dungeon fino a che s'arriva ad una caverna con due cunicoli: uno è protetto da una grata che riporta la seguente iscrizione "avventurandosi nel regno dei morti", dall'altro proviene una sinistra litania ed una fievole luce.

Se ci si intrufola in quest'ultimo dopo poco si giunge in una stanza. Ciò che si vede non è certo un bello spettacolo: un uomo sta sacrificando degli animali su un altare, dalla descrizione avuta sembra Kashel.

Al loro ingresso il mercante si accorge di loro ed evoca quattro scheletri in sua difesa. Quando vede che per lui le cose si stanno mettendo male e che i PG stanno sconfiggendo gli scheletri, il mercante comincerà a recitare una sequenza di parole il cui suono incute timore. Ma qualcosa non andrà bene perché, tutt'ad un tratto, il mercante prenderà fuoco e si consumerà lentamente in un'atroce agonia.

Eliminate le ossa deambulanti, qualcuno avanzerà sicuramente l'idea che la grata precedentemente trovata potrebbe contenere qualcosa d'importante.

Il cancello (media da scassinare) introdurrà i PG in un cunicolo.

Il gruppo avanza lentamente attraverso una nebbiolina demoniaca che s'infittisce man mano si avvanzi. L'intrecciarsi dei cunicoli fa presto perdere l'orientamento ai personaggi, ma i pericoli sono sempre in agguato. Dopo che si saranno eliminati sei scheletri, a gruppi di due o tre massimo, nei numerosi cunicoli attraversati, si giungerà, quasi per caso, ad un enorme grotta in cui vi sono un forziere ed una cassa difese da due signori degli scheletri. Se riusciranno a sostenere lo sguardo degli spettri (ricordarsi di fare il tiro paura contro il livello dello spettro) inizieranno uno spaventoso combattimento. Quasi sicuramente le cose si metteranno veramente male per i PG, visto che gli spettri sono colpiti solo da armi magiche e succhiano punti costituzione a chi si avvicina loro. A tal punto avverrà una cosa molto importante ai fini del proseguo della campagna: interverrà una figura avvolta in una sfavillante luce bianca. Essa incendierà i non-morti (l'importante è che la sua apparizione non avvenga ne troppo presto, ne troppo tardi, i PG lo devono vedere un po' come un salvatore) e se ne andrà col forziere sottobraccio con la stessa velocità con cui è apparsa.

Nella caverna, priva ormai di nemici, rimane solo la cassa da aprire (media da scassinare). Al suo interno vi sono un **libro di magia nera** e due missive indirizzate a Kashel: la prima esprime le felicitazioni per l'omicidio di Kieron e per l'acuirsi delle tensioni fra Esterling e uomini del nord dopo la morte di Wulfric; la seconda dice che il **18 Narbeleth** arriverà ad Ilanin, lungo **la via del Celduin** (fiume che scorre nei pressi d'Ilanin), **un messo** con una cicatrice sul volto il quale sarà seguito a cinque giorni di distanza da una carovana, codesto messo porta un messaggio per Kashel.

Nessuna delle missive è firmata.

Secondo i miei calcoli i PG dovrebbero essere giunti al massimo attorno al 13 o 14 Narbeleth.

La città di Ilanin dista solo un paio di giorni di cammino dal posto in cui si trovano ora, vi arriveranno credo al più tardi la sera del 16 narbeleth.

Alla città d'Ilanin stavolta si alloggia alla **locanda del Fiore Selvaggio**. In questi giorni si potranno fare anche compere all'emporio ed al mercato dei cavalli.

Ci scommetterei che il piano sarà intercettare il messo prima che questo arrivi in città.

Atto 8

Dopo sei ore circa di cammino lungo la strada che costeggia il Celduin, si trova un ottimo punto per fare un'imboscata, nei pressi di un boschetto.

Dopo un paio d'ore arriva un cavallo al galoppo. Starà a voi Master decidere a seconda della tattica che adotteranno i vostri giocatori il modo in cui gestire la eventuale reazione del messo. Sul cavallo vi è infatti l'uomo con la cicatrice! Nella sua borsa oltre a qualche moneta vi è anche una missiva:

“Figlio mio, la carovana giungerà nelle gole del vecchio fiume Carnen a nord di Burh Mahrling il 23 Narbeleth. Si tratta di due unità d'esploratori e di una squadra di protezione che porterà con sé uno scrigno ed un nuovo messaggio per te. Buon lavoro.”

A questo punto i personaggi potrebbero decidere di partire per Burh Mahrling, in quanto dovrebbero essere consapevoli ormai d'avere in mano prove sufficienti per potersi scagionare dall'accusa d'omicidio. Inoltre, desiderosi d'allontanare eventuali pericoli sia dalla città in questione sia dal proprio villaggio, non molto lontano, una volta scagionatesi, potrebbero trovare in Canuto e nelle sue guardie un ottimo aiuto per fronteggiare le squadre di orchi che stanno per giungere nelle gole del vecchio fiume.

(Nel caso decidano di andare direttamente alle gole, cosa plausibile ma alquanto incosciente, saltate direttamente all'atto 9).

Bhur Mahrling dista un paio di giorni di cammino, ma a tappe forzate lo si può raggiungere in 18 ore.

Giunti alla porta di Burh Mahrling vi sono delle guardie che li fermeranno come sospetti. Se si chiede di poter parlare con Canuto, otto guardie scorteranno il gruppo a casa del braccio destro del Theng. Messo al corrente dei fatti, Canuto, molto preoccupato, congederà i personaggi e andrà a parlare col Theng del grave pericolo che incombe sulla città.

Il giorno seguente Canuto sveglia il gruppo all'alba e ordina loro d'alzarsi e di prepararsi. Nel giro d'un ora saranno già diretti verso le gole del vecchio fiume Carnen alla testa di un piccolo manipolo di soldati: cinque arcieri e dieci picchieri. La tattica ideata dal Theng è quella d'eliminare il pericolo prima che questo giunga alla città. Poiché Canuto deve mantenere il comando di Burh Mahrling, la guida del contingente è stata affidata ai nostri eroi: una buona occasione per potersi sdebitare definitivamente dell'omicidio di Wulfric e dei problemi diplomatici che esso ha recato alla comunità.

La gola è poco distante dalla cittadina di Bhur Mahrling, solo una decina d'ore di cammino.

Atto 9

Da quando si arriva alle gole fino al 22 di Narbeleth qualunque azione da loro intrapresa non darà alcun frutto, in quanto non vi sarà alcun segno di carovane o di orchi.

Il 22 Narbeleth, se qualcuno sta pattugliando la zona, si avvisteranno quattro cavalcalupi e si potrà individuare l'accampamento degli orchi. Codesto è posizionato lungo una delle tante gole della zona. Questa gola presenta al centro uno spiazzo ed una caverna, a guardia delle due entrate

della vallata vi sono dei contingenti di cavalcalupi: rispettivamente due a nord, dove il passaggio è molto più stretto, e quattro a sud-est.

Le altre truppe nemiche saranno così disposte: 2 altri cavalcalupi ed una decina di orchi saranno nello spiazzo antistante alla grotta, i rimanenti cinque orchi saranno all'interno della grotta insieme ad un mago esterling particolarmente bravo con la lista piromanzia. In caso di vistosa difficoltà gli orchetti, ma non i cavalcalupi, spaventati per le perdite subite si rifugeranno nella grotta, da dove il mago non uscirà mai durante il combattimento. Da notare il comportamento dei cavalcalupi di guardia all'entrata della gola: quelli a nord sono a circa cinque minuti a piedi dallo spiazzo, mentre quelli a sud sono a circa dieci minuti a piedi; in caso di attacco uno dei cavalcalupi presenti in tutti e tre i luoghi della gola andrà ad avvertire i compagni del pericolo.

Date queste semplici ispirazioni sui movimenti delle forze orchesche, toccherà al Master, ascoltate le tattiche dei giocatori su come entrare nell'accampamento, decidere le effettive fasi del combattimento badando bene di non muovere la massa orchesca a casaccio, ma con almeno un pizzico di tattica, soprattutto fino a quando sono in vita ancora il mago (nella grotta) ed il capo orchesco.

Eliminati i vari ostacoli, nella grotta si troverà uno scrigno protetto da una semplice trappola (normale da scassinare). Una volta aperto sono rivelati i tesori custoditi nel forziere. Insieme ad alcune monete vi sono alcune pergamene. La prima è indirizzata a Kashel ed è firmata da **Koriac di Burh Waldlaes**:

“Mio caro figlio Kashel, sento che il tuo potere cresce sempre di più e ciò mi riempie di gioia. Il giorno è vicino, l'oscurità si espande sempre più e ben presto varcherà il Carnen e da nord verrà il Fuoco e da ovest la tempesta nera degli orchi. Il mondo ben presto sarà nelle nostre mani, ma per far ciò dovrai spedire il libro di magia nera che a suo tempo avevi ricevuto ad Estiloch. Buon lavoro figlio mio.”

La seconda, che presentava lo stesso mittente e lo stesso destinatario, era datata 21 Narbeleth e sembrava presentare un presagio di disfatta:

“Stanotte ho visto in sogno un uomo dalla tunica scura, con in mano un forziere, che cavalcava dal tuo tempio verso nord-nord-est. Temo che costui sarà artefice della tua sconfitta e della disfatta di Estiloch: credo che il suo piano di distruzione della potenza dei nani fallirà. Per quanto mi riguarda voglio lasciare il gruppo, ma ti prometto che mai vi tradirò. D'ora in avanti il tuo referente sarà Estiloch. Addio e buona Fortuna.”

Atto 10

Dopo una eventuale breve sosta a Burh Mahrling per riferire l'esito della battaglia a Canuto e ricevere oltre ai suoi ringraziamenti anche un cavallo normale per ogni componente del gruppo (se non già disposti di cavalcatura), i PG partono alla volta di **Burh Waldlaes distante 160 km da Burh Mahrling** in direzione ovest.

Il viaggio a cavallo risulta molto veloce e privo di pericoli d'alcun genere. Dura quattro giorni di cavalcata normale.

La sera del quarto giorno si giunge a **Burh Waldlaes** (conosciuta anche come **Strayhold**, in tale cittadina priva di fortificazioni vi vivono all'incirca 900 persone, per la maggior parte Gramuz, che altro non sono che gli eothraim divenuti sedentari. Situata lungo le vie commerciali per il sud, è un importante centro di commercio dei Gramuz. Tale città è nota soprattutto per la presenza di numerosi malviventi, infatti si narra che mai nessuno girò di notte senza essere derubato).

I PG potrebbero essere a questo punto speranzosi di svelare il vero complotto alla base dell'omicidio del loro amico, infatti è molto strano che un esterling viva indisturbato così ad ovest, anche se nulla o nessuno ha fatto credere loro che possa trattarsi di un esterling.

“Koriac trema, i vendicatori di Wayon stanno arrivando!”

Giunti alle case si cerca una **locanda** e fra il **Canto del Serpente** e la **Luna Argentata** la seconda presenta prezzi più elevati. La sera, se si alloggia nella locanda della luna argentata, si possono scambiare quattro chiacchiere sia coll'oste **Bric** che con gli altri ospiti della locanda. Tra questi vi sono un certo **Arion** (un mercante di grano di Burh Widu, il quale è solito commerciare con i nani dei Colli Ferrosi) ed una gentil donzella dal nome sconosciuto che tenterà di sedurre uno del gruppo, possibilmente il più facoltoso, visto che il suo scopo è portarlo a letto e poi derubarlo.

Se invece decideranno a favore della prima locanda si troveranno immersi in un mondo di tagliagole e prostituzione, ove l'oste fa solo i suoi interessi. Se disattenti rischieranno spesso e volentieri di cadere in risse o di essere derubati. L'oste inoltre sarà molto attento a recuperare loro dolci fanciulle ed a far cadere nelle proprie tasche oggetti che i suoi ospiti potrebbero avere inavvertitamente dimenticato oppure perso all'interno del locale.

Comunque nessuno, in nessun caso, riesce a ricavare notizie utili sull'uomo di nome Koriac.

Ah, dimenticavo, nel caso qualcuno abbia l'insana idea di uscire per strada, sia di giorno che di notte, sarà possibile preda di furti da parte di bambini di giorno e di tagliagole adulti di notte.

I PG possono passare tutti i giorni che vogliono alla ricerca di informazioni su questo Koriac, ma non otterranno nulla fino a quando non entrino in contatto con qualche pezzo grosso della malavita, cosa alquanto difficile, oppure assoldino qualcuno per cercare notizie per loro conto, cosa molto più semplice. Anche allora serviranno un paio di giorni per reperire le notizie necessarie.

Poiché il mese di narbeleth è ormai allo scadere mi sembra giusto ricordare che il mese seguente si chiama Hitui. I nomi dei mesi e il loro corrispettivo in stagioni sono comunque riportati sul manuale, così come la determinazione casuale delle variazioni meteorologiche.

Alla fine scopriranno che Koriac ha lasciato la città il 23 Narbeleth dirigendosi verso il bosco; il 25 sono arrivati in città due cavalieri neri, col volto coperto, che cercavano di lui ed anch'essi si sono diretti in seguito verso il bosco.

“E non è tutto! – continua l'informatore – Alcune persone hanno iniziato ad interessarsi alle vostre domande riguardo Koriac e, da quanto ho sentito, hanno intenzione di eliminarvi!”.

Sicuramente si discuterà sul da farsi e la saggezza consiglierà loro che è meglio dileguarsi, piuttosto che attendere ed affrontare forze di cui non si conosce la potenza. Certo la fuga non è la scelta più onorevole, ma per ora è sicuramente la migliore. Comunque, nel caso decidano di affrontare coloro che vogliono eliminarli sta al Master e alla sua fantasia la gestione degli eventi, tenendo conto che si tratta di ottimi assassini, scagnozzi di Koriac o di uomini che lavorano per lui!

Atto 11

Molto probabilmente i PG partiranno al galoppo in direzione del bosco, cercando di recuperare lo svantaggio accumulato fino ad oggi.

Dopo un giorno e mezzo di cavalcata sostenuta si raggiunge una radura in cui vi sono segni di un combattimento vecchio di almeno quattro giorni (seguire tracce normale). Le tracce, ormai semicancellate, conducono nei pressi di una grotta poco distante. Malauguratamente si tratta della tana di due trolls, che non saranno affatto molto contenti di ricevere visite.

Finalmente dopo altri due giorni d'esplorazione a tappe forzate si giunge ad una radura nel cui centro vi è un palo cui è legato un uomo semiscorticato ed abbandonato alla violenza delle intemperie e degli insetti.

Dopo averlo curato nel limite del possibile, unico modo per poter parlare con lui almeno qualche istante, dalle poche parole pronunciate dall'uomo sembra che il suo nome sia Koriac, ma, fatto assai strano, invece di trattarsi di un Esterling, sembrerebbe un mezzelfo.

Sarebbe saggia decisione, nel caso non si possano prestare ulteriori cure al ferito (il Master deve tener conto che si tratta di ferite molto gravi alle quali serve l'abilità di un vero curatore e non semplici incantesimi del flusso), condurlo a Wayon per prestargli cure migliori; in seguito sarebbe così possibile ricavare maggiori notizie sulla persona d'Estiloch e sul perché del tentativo di rottura fra i popoli dell'est e quelli del nord, nonché notizie su ciò che gli è successo.

160 km separano il gruppo dal proprio paese di partenza, cioè quattro giorni a cavallo, ma con un malato in tali condizioni durerà sicuramente molto di più.

Il viaggio, già difficoltoso per la presenza del malato, diventa sempre più pericoloso per l'arrivo di una lunga perturbazione che, oltre a inzuppare i viaggiatori, provoca la piena del fiume lungo il quale si sta viaggiando. Nella notte fra il terzo ed il quarto giorno di viaggio, se i PG non hanno già specificato che viaggiano e si riposano lontano dal fiume, una improvvisa piena fa scappare i cavalli e trascina con sé anche buona parte dell'equipaggiamento dei viaggiatori.

Costretti a questo punto a continuare a piedi, avendo trovato al massimo un solo cavallo per poter trasportare la lettiga del malato, potranno trovare rifugio in alcune fattorie in cambio d'alcuni lavoretti lungo tutto il viaggio, fino a quando, cinque giorni dopo (otto dalla loro partenza), raggiungono il tanto sospirato villaggio di Wayon.

Ma le sorprese non sono finite. Wailton, dopo essersi occupato delle cure di Koriac, avverte il gruppo che Fangorn aveva seguito i loro passi verso la città d'Ilanin con un paio di giorni di distacco. Stupito che non l'avessero incontrato aggiunge che era tornato il 19 Narbeleth con un forziere (lo stesso che era stato soffiato sotto i loro occhi nella cripta con gli spettri da una figura luminosa). Inoltre Fangorn era ripartito il 21 Narbeleth, dirigendosi a nord, assicurando che sarebbe ritornato prima di quindici - venti giorni, ma oramai tale termine era trascorso da un po' (al Master il conto dei giorni) e di Fangorn non si erano più avute notizie.

Un timore di morte scende sul gruppo, ma come si sa la speranza è l'ultima a morire: si deciderà di andare alla sua ricerca, verso nord. Purtroppo non ha lasciato detto la sua destinazione finale, ma soltanto che sarebbe andato nel villaggio di **Dornen**, in territorio Asdriag, dopo essere passato per Bhur Mahrling.

Nel forziere che Fangorn aveva portato con sé da Ilanin vi sono un braciere, un pugnale sacrificale, degli incensi evocatori ed un guscio d'uovo di rettile grosso quanto una botte piccola. Il forziere porta il nome di Estiloch inciso nell'ebano.

Ecco alcune deduzioni probabili che potrebbero fare a questo punto i PG.

Il cerchio si chiude: Estiloch si è rivelato il manovratore delle rinate tensioni fra Esterling e uomini del nord, ai suoi ordini vi erano numerose pedine, ma alcune di esse, fra cui Koriac, tentavano di uscire dal gioco, rischiando la morte. Probabilmente Fangorn aveva scoperto anche la dimora di Estiloch ed era partito per affrontarlo, ma doveva essergli successo qualcosa perché non era più ritornato. Forse Koriac, al suo risveglio avrebbe potuto dare loro qualche informazione utile circa Estiloch e le motivazioni di tale complotto diplomatico.

Comunque oltre alle domande suddette ve ne erano altre:

- perché a tale complotto partecipava anche un mezzelfo? Vi erano anche uomini del nord oltre che Esterling?

- Che cosa conteneva e a cosa serviva il libro di magia nera ritrovato nella gola nei pressi di Ilanin?
- Chi era in realtà Kashel?
- Cosa è nato dall'uovo contenuto nel forziere?
- Cosa significa che Estiloch vuole distruggere la potenza dei nani?

Fortunatamente i PG non dovranno attendere molto per avere le proprie risposte.

Verso metà mattinata del giorno seguente, Koriac si risveglia e ringrazia i suoi salvatori per le cure. In cambio decide di svelar loro tutto ciò che sa.

Lui è un mezzelfo nato nel regno di Thranduil (il regno degli elfi che si estende nella parte nord orientale del Bosco Atro; Thranduil ne è il sovrano) con una particolare capacità d'interpretare i sogni. Fu avvicinato in sogno da Estiloch, un uomo piccolo, biondo, pallido ed emaciato. Quest'ultimo comunicava con lui solo mediante i sogni. Inizialmente Koriac era stato tratto in inganno in quanto Estiloch gli aveva promesso un ruolo di guida per i barbari popoli del nord. In seguito, invece, aveva scoperto che non si trattava di un'opera di incivilimento fatta per il bene dell'umanità, ma di una mera manovra di conquista del potere da parte di un uomo dell'est che Estiloch era solito chiamare "il padrone". La loro tattica era quella di far scoppiare una crisi diplomatica fra le popolazioni dell'est e del nord per inviare, approfittando del caos che si sarebbe creato, truppe da nord, est ed ovest: soggiogando così le popolazioni del Rhovanion.

Scoperti i veri fini del gruppo cui apparteneva, dopo che alcuni uomini erano riusciti a svelare le trame dell'omicidio di Kieron, aveva cercato d'uscire dal complotto, ma due cavalieri inviati dal "padrone" lo avevano raggiunto nel bosco e gli avevano strappato la pelle dal corpo.

Da quanto sapeva la scoperta del mandante dell'omicidio aveva in parte acquietato i contrasti fra le due popolazioni, almeno al sud, dove la seconda parte del piano non aveva avuto attuazione, mentre più a nord si erano visti una serie di colpi di mano e di mini invasioni che avevano condotto al controllo di numerosi paesi da parte delle forze partecipanti al complotto.

Purtroppo non conosceva luoghi o nomi del movimento in quanto veniva sempre contattato. L'unico che conosceva bene era Kashel, un mercante con la "passione" della magia nera che gli era stato segnalato da Estiloch.

Egli era venuto in possesso di un libro che lo avrebbe aiutato a creare dei draghi in miniatura invincibili (simili a quello che era nato dal guscio ritrovato nel forziere preso da Fangorn), delle creature magiche di distruzione, create principalmente per eliminare definitivamente la potenza dei nani nei colli ferrosi: Azanulimbar-dum.

A tale scopo Estiloch aveva anche rubato dalle rocce dei nani il leggendario "Martello di Karas" il cui solo nome era in grado di tener lontani i draghi dalla gloriosa città di Azanulimbar-dum.

Purtroppo non si ha nessun indizio sulla direzione che potrebbe aver preso Fangorn, tranne quello che ha detto loro Wailton: si sarebbe diretto verso il villaggio di **Dornen**, in territorio Asdriag, dopo essere passato da Burh Mahrling.

Si decide di partire alla volta di Dornen.

Atto 12

Dopo quattro giorni di marcia, in quanto nuovamente a piedi per la precedente perdita dei cavalli, si giunge a Burh Mahrling, molto tranquilla ora che il mercato è terminato.

Su richiesta, Canuto può indicare loro la migliore **guida** della città: un uomo di nome **Malen**.

Sotto la guida di Malen, si arriva nelle vicinanze del villaggio di Dornen dopo circa 100 km di viaggio. A questo punto Malen si rifiuta di accompagnarli oltre perché da quanto ha sentito, nell'ultimo mese, il villaggio è passato nelle mani della minoranza Esterling, e lui non vuole avere niente a che fare con gli esterlings.

Nel villaggio, formato da poche abitazioni in muratura, gli esterling hanno ridotto la popolazione Gramuz in schiavitù. Il villaggio è sorvegliato da ronde di cinque esterling.

E' comunque possibile intrufolarsi nel villaggio ed entrare eventualmente in contatto con qualche schiavo Gramuz (durante la notte oppure di giorno, mentre gli schiavi lavorano nei campi circostanti il villaggio, obbligati dal fatto che gli esterling tengono in ostaggio le loro famiglie). Tali schiavi non hanno alcuna notizia di Fangorn o del suo passaggio. Si verrà così a scoprire che il capo degli oppressori tiene in ostaggio, nella sua stessa casa, il legittimo **capo del villaggio: Escatur**. Inoltre la popolazione Gramuz sarà propensa a guidare una rivoluzione appoggiata e guidata dal loro leader.

Nei pressi della casa in muratura vi sono una stalla ed un paio di magazzini in legno. Un eventuale diversivo crea un gran frastuono che favorisce l'entrata nell'edificio. All'interno vi sono cinque guardie, il leader Gramuz e la sua famiglia.

Liberato, Escatur, prende le redini della rivolta ed in una intensa nottata di combattimenti (al Master la scelta di gestirne qualcuno) il giogo esterling viene scacciato.

Escatur promette loro eterna ospitalità, festeggiandoli come eroi.

Dona loro anche notizie molto interessanti: verso la fine di Narbeleth era passato dal villaggio un uomo di nome Fangorn che cercava di un certo Estiloch, ma non trovando informazioni si era diretto a nord verso **Listel**, conscio che circa una settimana prima gli Esterling avevano messo a ferro e fuoco la città rendendo schiava tutta la popolazione Gramuz. L'unico che era riuscito a tenere loro testa e che tuttora teneva loro testa era un **nano** fabbro di nome **Kenter**.

Pochi giorni dopo la partenza di Fangorn, gli Esterling, capeggiati da Zarsh, avevano preso il controllo di Dornen.

Percorsi i 75 km che separano Listel da Dornen, al gruppo non resta che individuare la casa di Kenter e di intrufolarvisi di nascosto. Il nano è l'unica persona libera del villaggio, e riesce a mantenere tale condizione perché gli esterlings hanno deciso di lasciarlo in pace apprezzando le sue doti di fabbro. Per questa loro grazia, Kenter li ricambia con ottime armi nell'attesa di trovare il modo di ribaltare il regime esterling: a questo scopo è già in contatto con uomini della resistenza al di fuori del villaggio, ma egli non giudica i tempi ancora maturi per una rivoluzione.

Gli esterling sono a conoscenza della resistenza e per questo il villaggio è sorvegliatissimo: serviranno infatti delle manovre di muoversi silenziosamente molto difficili per giungere fino alla casa del nano, accanto alla fucina.

Il nano sarà molto sospettoso, ma riconoscendoli come non esterling, li accoglierà nella sua casa. In cambio della storia del loro viaggio Kenter dirà loro che, non avendo trovato informazioni, dopo essere sostato da lui per un giorno, Fangorn si era diretto a nord verso **Travitsa**, villaggio distante una cinquantina di chilometri.

Inoltre chiede ai PG di salutarli il cugino **Tog**, esploratore del re, nel caso fossero passati da Azanulimbar-dum, in onore dell'ospitalità da lui ricevuta.

(Penso che a questo punto il mese di Hitui sarà rimpiazzato dal mese di Girithron, a meno che questo non sia già accaduto o che non accada fra pochi giorni).

Il viaggio verso Travitsa, altra cittadina occupata dagli Esterling, è veloce ma tutt'altro che piacevole visto che, alla fine del secondo giorno, sono catturati da una pattuglia Esterling senz'alcuna spiegazione (i PG potrebbero provare a reagire, ma la pattuglia di esterling sarà ben folta, tra le dieci e le quindici persone, perciò se non scelgono la resa, sarà molto facile ridurli incapaci di porre resistenza).

La spiegazione della loro cattura è data loro dalla schiava Gramuz che porta il cibo: gli Esterling vogliono sacrificarli al loro dio affinché conceda loro un inverno meno rigido dell'anno precedente.

La stessa schiava si ricorda del passaggio di un uomo che corrispondeva alla descrizione di Fangorn circa tre settimane addietro, egli aveva scampato per un pelo la cattura da parte degli esterlings. A quanto ne sapeva, si stava dirigendo verso nord-nord-est in direzione di **Eliach**, un paese che fino ad un paio d'anni prima era abitato da uomini dei boschi, ma che ora era sottoposto al controllo degli orchi.

La schiava, di nome **Kanga**, è una buona donna che prova un odio profondo per gli esterligs perché le hanno ucciso il marito. Perciò potrebbe essere facile per i PG convincerla a portare loro le armi, soprattutto sotto un'eventuale promessa di tornare a liberare il paese. Infatti al momento non vi è la possibilità di sconfiggere gli oppressori in quanto nel villaggio non vi sono quasi più uomini.

A questo punto non resta che percorrere i 100 km che separano la loro prigionia dal villaggio di Eliach.

Alle spalle di quest'ultimo villaggio sorge, su una collina poco distante, un enorme fortezza formata da due torri di diversa grandezza collegate fra loro da un ponte sospeso.

Il paese è controllato da numerose pattuglie di orchi. Evitando il loro incontro si può entrare in contatto di qualche schiavo umano. Da tali fonti si viene a scoprire che un paio di settimane prima un uomo di nome Fangorn è arrivato al villaggio ed ha cercato d'entrare nella fortezza dalla torretta più piccola lanciando palle di fuoco dagli occhi, ma gli orchi lo hanno sopraffatto e lo hanno condotto nella fortezza, da allora non è più uscito. La stessa sorte era toccata qualche mese prima anche ad un nano di nome **Kraig**.

L'unico modo di entrare nella fortezza è quello di accedervi dalla torre minore, la maggiore è infatti circondata da un lago e non presenta aperture d'alcun genere se non qualche feritoia molto in alto.

A guardia della porta della torre piccola, all'esterno vi sono tre orchi. All'interno della prima stanza, circolare, vi sono altri cinque orchi, uno dei quali si precipiterà al piano sottostante per dare l'allarme alla torre. Nel piano sottostante vi sono altri dieci orchi. Dal piano superiore si accede invece al ponte in muratura che conduce nell'altra torre. Il ponte non è sorvegliato.

Dopo una cauta esplorazione dei corridoi e delle stanze del complesso, dove non si trova nulla degno di nota se non qualche arma e qualche arnese da lavoro, si giunge ad un enorme stanza, nei piani superiori, ove alcuni schiavi, fra cui un nano, azionano un immenso meccanismo che porta l'acqua dai piani inferiori fino a quelli superiori e poi di nuovo a quelli inferiori. A controllare gli schiavi vi sono tre guardie orchesche. Tra i prigionieri vi è Kraig il nano che, debitore della vita, decide di aiutarli ad eliminare le altre guardie ed a liberare Fangorn. (Kraig non conosce l'utilità del meccanismo, ma dice che vi sono numerosi altri schiavi che azionano altre parti del medesimo meccanismo).

Sapendo che i prigionieri sono tenuti nei piani inferiori e non conoscendo la vastità del complesso, qualcuno potrebbe proporre di calarsi lungo la fenditura del meccanismo fino ad arrivare al piano in cui scorre il fiume da cui si prende l'acqua. E' proprio a questo piano, il sesto