

Il timore dei demoni

(seconda parte della campagna iniziata sul numero 5 anno IV di Endore, intitolata Easterlings!)

di Fabio Bono

INTRODUZIONE

Eccoci nuovamente qui, pronti a scrivere il proseguo della campagna apparsa sullo scorso numero di Endore con il titolo “Easterlings!”. I vostri personaggi saranno oramai cresciuti di livello, divenuti più forti, più veloci, più abili e soprattutto più curiosi su come si evolveranno i fatti fino ad allora vissuti. Chi è quel misterioso cavaliere nero che dalla fortezza di Estiloch, situata nel villaggio di Eliach, tanto lontano da Wayon, il villaggio nativo dei vostri PG, si allontana al galoppo verso nord? Tanti potranno avere pensato a un Nazgul... Ebbene sì, ci ho pensato a lungo anch’io, ma poi mi sono chiesto perché mai un possessore di uno degli anelli del potere avrebbe dovuto fuggire in seguito alla morte “infuocata” del mago Estiloch a seguito del duello di magia sostenuto con l’eterno amico dei PG: Fangorn. Non ci crederete, ma mi sono venute in mente almeno tre buone motivazioni! Ma non temete, stavolta ai vostri personaggi preferiti è andata bene, non si tratta di un Nazgul, ma di un semplice cavaliere nero che si allontana al galoppo: un meso per l’esattezza, ma scoprirete più avanti le necessarie informazioni.

Altre importanti questioni sono ora da affrontare prima di immergerci nuovamente nel fantastico e affascinante mondo della terra di mezzo.

Innanzitutto fatemi correggere un errore apparso nella pubblicazione della prima parte di questa campagna, sullo scorso numero della nostra amatissima rivista. Come vi sarete ben accorti, nel testo fra pagina 123 e pagina 124 vi è un piccolo gap nella narrazione che comunque lascia nel lettore un dubbio su cosa sia successo nel villaggio di Wayon mentre i nostri PG stavano affrontando altri problemi apparentemente inerenti a questioni scollegate fra loro. La parte omessa è la seguente:

“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.”

In secondo luogo, come ho già affermato nei consigli su come gestire tale campagna nello scorso numero, nel seguente testo la narrazione predilige l’evolvere degli avvenimenti a discapito di particolareggiate descrizioni degli ambienti, dei tesori e della forza dei PNG. Un mio consiglio è dunque quello di utilizzare molta fantasia nel descrivere luoghi, personaggi, comportamenti. Inoltre non sarebbe male aggiungere tesori e combattimenti extra, senza però esagerare troppo nell’assegnazione degli oggetti magici e nella creazione di scontri impossibili, pena una notevole riduzione sia della giocabilità dell’avventura, sia del divertimento dei vostri giocatori. Sta comunque ad ogni master decidere i metodi su come equilibrare il proseguo degli eventi. Vi consiglio dunque di ampliare pure le situazioni che ritenete insufficienti in quanto in alcuni casi ho riportato solamente le informazioni generali lasciando ampio spazio alla vostra fantasia, caratteristica primaria di un’ottima masterizzazione.

Infine, lasciatemi addurre un’ultima nota a proposito dei nemici: 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. Ad ogni modo, a parte eventuali PNG, tali tabelle sono solamente indicative. Generalmente le statistiche del manuale base sono da considerarsi troppo deboli.

ATTO 13

Dunque, dove eravamo rimasti? Ah sì, ora ricordo. I PG hanno scoperto che il mago Estiloch aveva organizzato un complotto politico per fare scoppiare una guerra fra gli Easterlings e gli Eothraim per conto di un uomo dell’est che, a quanto aveva detto loro il mezzelfo Koriac, era solito chiamare “il padrone”. Koriac, redentosi, aveva dato loro molte informazioni circa i veri intenti di Estiloch, specificando il fatto che era stato da lui ingannato in quanto il suo vero fine era quello di avvalersi delle viverne, una alquanto innovativa specie di drago creata inizialmente con riti di magia nera, allo scopo di attaccare e distruggere il regno dei nani di Azanulimbar-dum, situato nei colli ferrosi a nord. A tale scopo Estiloch era riuscito a fare rubare il “Martello di Karas”, un artefatto che teneva i draghi lontani dalle sotterranee dimore dei nani. Tale martello era stato recuperato da Fangorn dopo lo scontro magico con il potente Estiloch, il quale lo aveva in seguito donato al nano Kraig, un PNG che aveva aiutato i PG a liberare Fangorn dalla prigionia a cui lo aveva costretto il perfido Estiloch. Il fine ultimo di tutto ciò, come aveva rivelato loro il mezzelfo Koriac, era quello di creare tensioni all’interno del Rhovanion e di provocare in esso disordini e guerre per potere in seguito inviare truppe nemiche da nord, est e ovest al fine di soggiogare le popolazioni della zona. La vera mente di tutto ciò, il “padrone

dell'est" è però ancora sconosciuta. I PG, involontariamente, si sono dunque ritrovati a sventare un gioco più grande di loro, ed essendo ora in ballo non resta loro altro che ballare...

Ci eravamo lasciati con i PG che erano nelle stanze di Estiloch, dopo la sua morte, con Fangorn e Kraig. Obiettivo di Fangorn era quello di riportare il più velocemente possibile il martello di Karas nel regno di Azanulimbar-dum, prima che le viverne o i draghi potessero sferrare un attacco al regno. Nel frattempo, in lontananza, i PG avevano scorto un cavaliere nero allontanarsi al galoppo verso nord. (A questo punto i PG dovranno uscire dalla fortezza di Estiloch, che come vi ricorderete è brulicante di orchi. Sta a voi decidere, a seconda di come si sono comportati i PG all'interno del complesso per giungere alle stanze di Estiloch, se e come gestire eventuali incontri o scontri con le forze nemiche. Tenete però conto che la voce della morte del mago si diffonderà abbastanza velocemente all'interno del complesso e che, senza un capo, gli orchi sono abbastanza timorosi di coloro che hanno ucciso il loro padrone nonché la guardia di elite che lo proteggeva.)

Secondo i nostri calcoli dovremmo essere all'incirca attorno al 10 del mese di Girithron del 1632 della Terza Era, mese tutt'altro che sereno e temperato (vedere sul manuale base il nome dei mesi e la tabella per determinare le condizioni atmosferiche). Ad ogni modo, il lungo viaggio che separa i nostri PG (villaggio di Eliach) dalla gloriosa e grandiosa città sotterranea di Azanulimbar-dum ha inizio. La distanza da coprire è di circa 200 Km, in direzione nord, nord-est. Il viaggio diviene man mano più lungo e difficile in quanto un paio di giorni dopo la loro partenza comincia a nevicare abbondantemente e la temperatura si abbassa sensibilmente. Ad ogni modo, grazie a Manwe, i salvatori di Kraig il nano possono trovare ospitalità per la notte nelle fattorie della zona in cambio di lavoretti di manutenzione o di semplici informazioni. Proprio da tali ospiti vengono informati che la zona sottostante i colli ferrosi è messa a ferro e fuoco da numerose invasioni di orchi, i quali sono soliti razzare il raccolto, bruciare le fattorie e ucciderne i residenti. A tre quarti del loro viaggio verso il regno dei nani i PG si imbattono proprio in una di queste razzie, nella quale gli orchi stanno attaccando una fattoria di contadini. Quasi sicuramente i vostri PG interverranno e salveranno gli abitanti della fattoria.

Finalmente si giunge alle porte della città dei nani di Azanulimbar-dum, la quale ospita al suo interno circa 600 nani, senza contare che pochi sono i visitatori che hanno potuto godere dell'ospitalità di **Lord Fulla III**, signore del luogo. (Tale popolo è dedito soprattutto allo sfruttamento minerario e alla fabbricazione d'utensili, commerciando spesso con le vicine comunità contadine).

Ma ecco immediatamente il primo colpo di scena: le guardie della porta della città accolgono Kraig con tutti gli onori che si convengono al figlio di Lord Fulla III, e con esso anche i suoi fedeli compagni di viaggio. Attraversate le massicce porte in pietra e una serie di cunicoli e grotte di cristallo luminescente si giunge al cospetto del sovrano che, oltre a ringraziarli per aver recuperato il martello di Karas, a suo tempo rubato da Estiloch, ed aver salvato la vita del figlio, prigioniero del medesimo mago, offre loro ospitalità fino alla fine dell'inverno.

Questo scorrerà abbastanza velocemente e si svolgerà completamente all'interno della città sotterranea, o tutt'al più nelle zone limitrofe, in quanto la neve bloccherà gli spostamenti, delimitandoli. (Al master la voglia di inserire eventualmente nuove avventure all'interno del regno dei nani). Fangorn rimane con i PG per un po', dedicandosi spesso e volentieri allo studio dei libri posti nella biblioteca della città. Egli a un certo punto dice loro che deve assolutamente tornare al villaggio di Wayon per interrogare il saggio Wailton su talune questioni. Egli nega però ai compagni di seguirlo, delegando loro un nuovo e ben importante compito: scoprire cosa permette e dove avviene la creazione e la nascita delle viverne, ritrovate nella fortezza di Estiloch.

Il gruppo si soffermerà dunque a lungo presso i nani, impegnando il proprio tempo sia esercitandosi nelle armi (fino a un max di 5 gradi da distribuire fra le abilità, max 2 gradi per abilità), sia imparando nuovi lavori (un max di sei gradi da distribuire fra una o più abilità secondarie), sia conducendo ricerche sulla Brughiera Arida e sulle viverne delle caverne, le quali prolungheranno però la loro residenza. A tale proposito, si viene a scoprire che, secondo le leggende, nell'altopiano della Brughiera Arida, situato a nord oltre i colli ferrosi nonché caratterizzato da un clima gelido, si erano rifugiati la maggiore parte dei draghi rimasti vivi. Si scopre anche che le viverne non sono altro che degli enormi lucertoloni, creati un tempo magicamente, imparentati lontanamente con i draghi. Tali viverne erano solite vivere solamente in una particolare zona della Brughiera Arida perché, per schiudersi, le loro uova necessiterebbero di un certo tipo di roccia friabile di colore biancastro (la stessa trovata nella fortezza di Estiloch). Non si trovano però notizie più precise riguardo alla locazione precisa di tale tipologia rocciosa e nessuno fra i nani è in grado di fornire loro ulteriori delucidazioni. Ai PG non resta altro che andare ed esplorare quel territorio. Siamo sul finire della primavera, mettiamo attorno al 15 Norui del 1633 T.E. La speranza è di tornare dall'altopiano prima che l'inverno li sorprenda sulle montagne.

Il 15 Norui Lord Fulla III convoca i salvatori del martello di Karas per augurare loro buon viaggio e chiedere loro un favore:

"Sono tempi duri per le terre del nord, questi! Il territorio ai piedi dei colli ferrosi è attraversato da continue razzie di orchi che vengono da ovest. Ad est invece gli Asdriag si sono alleati coi Sagat e spingono verso ovest per cercare d'ottenere il controllo di numerosi villaggi del Carnen. Sembra quasi una morsa progettata per soggiogare definitivamente le popolazioni del nord con una tattica dello straziare e dell'inglobare. Infatti, dopo le razzie degli orchi giungono i conquistatori Esterling. Sembra quasi che tale azione combinata sia stata progettata da una mente superiore con estrema meticolosità: ciò che sembra casuale a prima vista, risulta il tassello di una lenta opera di conquista. Credo, e temo, che si tratti di un'entità superiore alla mente umana. Molto tempo fa, nei miei lunghi studi, venni a conoscenza di

una leggenda che narra di una spada creata appositamente da Awle, il Valar della roccia, per Tulkas, il Valar della guerra. Tale potente artefatto era stato creato per distruggere uno dei più potenti servitori di Morgoth, ma non compì il suo destino in quanto, nel corso di una battaglia fra Tulkas e dei Balrog, tale arma gli fu sottratta da uno dei Maiar caduti e consegnata dal medesimo al grande Ancalagon, il più possente dei draghi, che la portò per sempre nella sua tana, nella Brughiera Arida.

Non conosco esattamente la sua utilità, ma quasi due anni orsono mi apparso in sogno Awle, il quale mi ordinò di ritrovare la sua creazione, aggiungendo che questo sarebbe stato l'unico oggetto in grado di fermare la piaga che di lì a poco avrebbe cominciato ad affliggere i popoli del Nord.

Obbediente inviai i miei migliori esploratori, sotto il comando del nano Tog, nella brughiera arida alla ricerca della spada che i miei antenati chiamavano IL TIMORE DEI DEMONI, ma questi non sono più tornati. A suo tempo ne parlai con il vostro amico Fangorn che si congedò assicurandomi che avrebbe cercato ulteriori notizie a riguardo. Poco tempo fa mi è giunta una sua missiva che conferma la mia teoria che tale artefatto si trova nella zona della brughiera arida, invitandomi ad affidare a voi la eventuale ricerca di tale artefatto e per tale motivo vi chiedo di continuare tale ricerca nel corso del vostro viaggio esplorativo. Infine è giusto dirvi che Fangorn ritiene che la custodia del libro di magia nera da voi ritrovato in passato sia più sicura all'interno della nostra città."

Accettato l'incarico, dopo aver affidato la custodia del libro di magia nera a Lord Fulla III, si preparano le provviste per il viaggio, il quale sicuramente sarà tutt'altro che breve o facile.

Inizia così il lungo viaggio verso le montagne grigie, lungo una distanza di circa 400 km, da percorrersi in parte su piste segnate e in parte in aperto terreno.

Il viaggio scorre abbastanza tranquillo, anche se i master possono decidere di inserire alcuni incontri più o meno ostili (ricordatevi però che man mano che si avanza verso nord gli incontri con esseri umani divengono sempre più rari, in quanto le terre sono sempre più desolate e inabitabili). Il viaggio potrebbe durare all'incirca un mese, in quanto per portare con sé sufficienti provviste e sufficiente equipaggiamento per sopravvivere all'interno della brughiera arida, il cui nome non indica proprio un idilliaco posto di villeggiatura, i PG dovranno utilizzare i muli, che, come si sa, sono soliti rallentare la marcia.

Per tali motivi e per il fatto della mancanza di piste segnate, un mese potrebbe essere il tempo necessario ai PG per raggiungere le pendici delle montagne grigie, le quali una volta valicate, porteranno il gruppo all'altopiano cercato.

Ipotizziamo dunque che i PG raggiungano le pendici della catena montuosa delle montagne grigie attorno al 16 Cerveth 1633 T.E., un ottimo periodo per valicare le alte montagne, in quanto si tratta del primo mese estivo dell'anno.

D'ora in avanti bisognerà però inerparsi lungo piste non tracciate fino a trovare un valico capace di condurre il gruppo nel cuore della Brughiera Arida, posizionata sull'altro versante. Si inizierà perciò a salire il fianco montuoso, lentamente e faticosamente in quanto viaggiare in terreno montuoso risulta particolarmente faticoso e difficoltoso. Dopo tre o quattro giorni di viaggio il paesaggio inizierà a cambiare, passando dalle conifere a una vegetazione di arbusti e licheni. (Si consiglia ai master, essendo questa una fase di esplorazione che potrebbe risultare particolarmente lenta e noiosa di arricchire con descrizioni le varie fasi del viaggio senza rallentare o velocizzare troppo le fasi di gioco. Potrebbe essere divertente inserire difficoltà da affrontare che possano richiedere abilità atletiche, quali saltare o arrampicarsi o correre, ovvero abilità di sotterfugio o di orientamento per trovare la giusta direzione da seguire. Molto utile potrebbe anche essere l'inserimento di alcuni incontri con il mondo animale, passa trattarsi di lupi, orsi ovvero cinghiali inferociti, ovvero, perché no, magari anche una tana di troll delle montagne o di giganti. A voi la fantasia e la voglia di arricchire sempre più le fasi di questa mia trattazione, non esagerate troppo però, altrimenti rischiate di perdere il filo conduttore di tutta l'avventura, rallentandone eccessivamente il proseguo degli avvenimenti).

A questo punto è ora di inserire un elemento di tensione, capace di angosciare le successive fasi del viaggio del vostro gruppo. L'atmosfera deve divenire leggermente Dark (e questo sta alla bravura del master) in quanto ogni tanto, dosando accuratamente la frequenza in modo che si venga a creare nei giocatori quella sottile tensione e angoscia tipica di un viaggio verso l'ignoto, i PG devono sentirsi seguiti e osservati. Tale sensazione può iniziare a verificarsi a partire da un cinque o sei giorni dopo l'inizio della salita delle montagne grigie, deve essere sentita dalla maggiore parte del gruppo, essere abbastanza breve di durata (ad esempio una mezzora) e ad intermittenza (più volte un giorno e poi basta per un paio di giorni, oppure una volta o due al giorno, o così via). Ogni tentativo dei personaggi di cercare di individuare la fonte di tale sensazione deve essere giocato, ma vano nei risultati. Questo dovrebbe creare una sufficiente tensione nelle fasi del gioco. (Bada bene che se il gruppo fosse diviso in due tronconi perché qualcuno è in avanscoperta oppure nella retroguardia, tale sensazione affliggerà solo una parte di essi, in quanto l'entità che sta seguendo il gruppo può agire solamente su uno di codesti gruppi.)

Un paio di giorni dopo l'ultima sensazione di essere seguiti, prima di giungere al passo del Cirit Auris, passo indicato loro da Kraig al momento degli addii nella città sotterranea di Azanulimbar-dum, i PG si imbattono in un gruppo di cinque o sette viverne (a seconda della forza del gruppo) che accortesi di loro attaccheranno i malcapitati PG.

Il giorno seguente il combattimento i PG giungeranno finalmente, verso sera, al **passo del Cirit Auris**. Purtroppo la sosta per la notte non sarà per nulla tranquilla in quanto si subirà l'attacco di un gruppo di orchi, i quali in minoranza si daranno alla fuga. Si potrebbe a questo punto decidere di inseguirli per evitare che chiamino rinforzi o per scoprire se erano essi a seguire il gruppo nei giorni passati. L'inseguimento va gestito come una ricerca di tracce e varie

abilità nello seguirle in quanto l'oscurità fa sì che gli orchi riescano a dileguarsi dai PG. L'inseguimento potrebbe durare anche due o tre o quattro giorni, alla fine si individuerà un gruppo di orchi abbastanza numeroso da sterminare. (Coesti orchi conoscono abbastanza bene le montagne, ma non erano essi che li seguivano, né sanno chi e se il gruppo era seguito. Loro hanno sempre vissuto nella zona del passo del Cirit Auris e sono un gruppo totalmente indipendente. Conoscono solamente i sentieri delle montagne, non sanno nulla a proposito dell'altipiano sottostante.)

Se invece gli orchi non saranno inseguiti essi torneranno con i rinforzi un paio di giorni dopo per attaccare nuovamente i PG nella loro fase discendente in direzione della Brughiera Arida. (Ai master la gestione della quantità e della loro forza in modo da adattarli all'esatta forza dei PG per rendere i combattimenti maggiormente divertenti).

Alla fine il gruppo giungerà ai piedi dei monti grigi, nella Brughiera Arida. Potrebbe essere all'incirca sulla fine della prima settimana del mese di Uruì, secondo mese estivo.

ATTO 14

Siamo ora giunti a una fase della campagna particolarmente difficile da gestire, in quanto si tratta dell'esplorazione di quell'immensa area triangolare che i popoli della terra di mezzo sono soliti chiamare Brughiera Arida. La difficoltà maggiore di questa fase è quella di mantenere un ritmo abbastanza elevato, ma allo stesso tempo non troppo repentino nel reperimento delle informazioni, al fine di fare divertire i giocatori, senza però sminuire quel sottile, ma inquietante clima di tensione che dovrebbe essersi iniziato a creare durante la fase delle montagne. Un mio consiglio per gestire questa fase è quello di sezionare l'altipiano da esplorare in cinque zone (vedi figura A) e indipendentemente dalla tipologia di scelta di esplorazione del gruppo, fare accadere i fatti gradualmente, secondo la cronologia che esporrò qui di seguito. Sinceramente credo che i giocatori seguiranno una pianificazione dell'esplorazione abbastanza razionale e molto simile alla numerazione delle zone da me identificata (sondaggio statistico[©]), ad ogni modo non scoraggiatevi e decidete se è meglio modificare la numerazione delle aree al fine di mantenere la cronologia degli avvenimenti oppure è preferibile modificare quest'ultima per velocizzarla. Ricordo che lo scopo delle ricerche del gruppo è sia trovare la zona in cui è presente quella particolare conformazione mineralogica che consente la riproduzione delle viverne, sia individuare e recuperare l'antico artefatto creato da Awle per Tulkas, scoprendo magari anche cosa è successo al gruppo di esplorazione del nano Tog.

ZONA 1

Per esplorare questa zona il gruppo ci impiegherà all'incirca 40 giorni. Tale zona è caratterizzata, come del resto tutto l'altipiano, da una scarsa vegetazione, perlopiù arbusti o licheni, e da una scarsa fauna (piccoli animali o simili). Buona idea che potrebbero avere i PG è quella di costruire un campo base comodo per esplorare la zona e dividersi i compiti fra l'esplorazione della zona, il procacciamento di cibo, la ricerca di erbe curative, etc. (State molto attenti che l'esplorazione dell'altipiano si protrarrà per molto tempo e la mancanza di cibo, di un buon campo ovvero di una buona manutenzione dell'equipaggiamento, potrebbe esporre i PG a numerosi pericoli e forse anche alla morte. Senza contare che la ricerca di cibo nella Brughiera Arida è tutt'altro che facile e che il tempo dedicato alla raccolta o alla caccia viene necessariamente sottratto a quello dell'esplorazione, protraendo i tempi necessari allo svolgimento della missione ad essi affidata).

Vi consiglio di fare giocare alcune scene di questa fase esplorativa per descrivere i luoghi e creare magari una certa tensione e interessamento, ma non dilungatevi eccessivamente facendo giocare ogni singolo giorno altrimenti rischierete il linciaggio da parte dei vostri giocatori per eccessiva noia.

Cronologicamente accadrà che dopo 25 giorni circa di esplorazione, i PG si imbattono in un elevato contingente di orchi, un centinaio circa, che si starà dirigendo nella loro direzione (nel caso abbiano piantato un campo base, gli orchi si dirigeranno verso di esso). Tale contingente di orchi avanza piuttosto lentamente ed è preceduto e protetto da numerosi gruppi di esplorazione. Questa semplice accortezza dovrebbe darvi la possibilità di fare qualche combattimento leggero, ma allo stesso tempo di fare passare la voglia ai PG di assaltare il gruppo centrale o persino di pedinarlo, in quanto potrebbe rivelarsi troppo rischioso per la loro vita. Nel caso i vostri giocatori non siano molto coscienti gestite i combattimenti al fine di non lasciare loro un attimo di tregua, di modo che decidano di desistere piuttosto che morire. Se sconfitti gli orchi li cattureranno, li tortureranno e poi li abbandoneranno senza equipaggiamento, legati a un palo nel mezzo della Brughiera Arida (A voi ogni altra idea per gestire la loro salvezza, non è infatti bello uccidere i PG solo per la loro avventatezza, almeno che non cadano durante il combattimento. E' infatti preferibile dare loro una possibilità di salvezza, codesta campagna permette infatti un numero elevatissimo di innovazioni, ampliamenti e variazioni, a seconda della vostra fantasia e dell'effettiva forza dei vostri PG, anche se sconfiggere 100 orchi risulta pressoché impossibile poiché per la legge dei grandi numeri il tiro aperto prima o poi capita).

Sulla fine del periodo di esplorazione accadrà invece (ad esempio attorno al 35esimo, 37esimo giorno) che per un paio d'ore i PG saranno afflitti dalla medesima sensazione di essere osservati e seguiti già in precedenza percepita sulle montagne grigie. Come allora ogni loro tentativo di individuare chi o cosa li stia osservando non porterà ad alcun frutto.

ZONA 2

L'esplorazione dovrebbe così passare alla seconda zona attorno alla metà del mese di Ivanneth del 1633 T.E., l'ultimo mese estivo.

Le ricerche in tale fase non daranno alcun risultato utile, anche se talvolta, per movimentare la narrazione i PG possono imbattersi in gruppi più o meno numerosi di orchi, principalmente esploratori, oppure di viverne. A questo punto, la presenza di numerosi gruppi di esplorazione delle truppe orchesche potrebbe fare sorgere nelle menti dei PG una domanda: stanno cercando qualcosa, forse l'artefatto, oppure sono solo alla ricerca di vettovaglie perché vivono nella zona? (Interrogare gli orchi potrebbe però non dare alcun utile risultato, in quanto essi parlano solamente orchesco e sanno solo quello che viene loro ordinato. Però forse i vostri PG opteranno più saggiamente per il non farsi scoprire.

L'unica cosa degna di nota in questa fase di esplorazione, la quale durerà 25 giorni, è che attorno al 19esimo giorno il gruppo si sentirà nuovamente osservato, ma che stavolta le loro ricerche tese a individuare la fonte di tale situazione daranno un certo effetto: benché non riescano a individuare chi li stia spiando, udiranno distintamente il rumore di un cavallo che si allontana al galoppo. Dunque si tratta di un uomo a cavallo! Ma perché non si riesce ad individuare? E' veramente così abile a nascondersi?

ZONA 3

L'esplorazione di questa zona dura anch'essa 25 giorni e si estende fra la metà del mese di Narbeleth e i primi giorni del mese di Itui, in piena stagione autunnale. Il clima diviene più rigido, anche se ancora non nevicata, e i pericoli potrebbero essere sempre dietro l'angolo.

Intorno al quarto giorno di esplorazione ci si imbatte, vedendoli in lontananza, in un cospicuo gruppo di orchi, anche se meno numeroso di quelli incontrati nella prima fase di esplorazione: affrontarli potrebbe però essere pericoloso in quanto sembrano bene organizzati (a voi master la decisione di come gestire l'incontro).

Sul finire del mese di Narbeleth, i PG avranno nuovamente la sensazione di essere osservati mentre stanno montando il campo per la notte, ma non si scopre nulla come al solito. Il giorno seguente, meglio la sera o la notte seguente, il gruppo viene però assalito da un contingente di 10 orchi in assetto da battaglia, i quali combatteranno tutti fino alla morte. Alla fine del combattimento i PG si accorgeranno però che non è venuta meno la sensazione del giorno precedente di essere spiati. Un nuovo dubbio s'insinuerà nelle loro menti: colui che li segue sta forse cercando d'ostacolarli in ogni modo? Sta anch'egli cercando le stesse cose? Chi è? E' forse lo stesso uomo che è scappato al galoppo dalla torre di Estiloch oppure è qualcuno che lavora per lo stesso padrone che comandava l'uomo di Eliach?

Il resto dell'esplorazione si svolge tranquilla.

ZONA 4

Anche la quarta zona sarà esplorata in 25 giorni circa, ma presenterà una svolta determinante nel corso degli eventi.

I primi 10 giorni scorreranno senza alcun incontro o pericolo di sorta, tanto che i PG potrebbero iniziare a disperare sulla loro riuscita della missione in quanto non si sono ancora trovate informazioni riguardo una particolare zona della Brughiera Arida in cui siano solite le viverne depositare le proprie uova, né si è trovata alcuna traccia dell'artefatto di cui parlava loro Lord Fulla III.

L'11esimo giorno si scopre però un gruppetto di orchi esploratori intento a seguire le tracce lasciate dai PG, osservandone i movimenti. A nessuno piace essere seguito e dunque... si combatterà.

Il giorno seguente si percepirà nuovamente la sensazione di essere spiati e pedinati, la solita sensazione che da sempre accompagna il viaggio dei PG. Individuare colui che li segue sarà come al solito vano.

Due giorni dopo, la notte, un gruppo di 30 orchi agguerriti e ben armati attaccherà l'accampamento dei PG, facendo di tutto per ucciderli (presumo un combattimento lungo e difficile che farà temere ai PG il peggio, speriamo però che si salvino, allo scopo di fare divertire i giocatori tale combattimento dovrà dare fondo a tutte le loro energie, ma allo stesso tempo non dovrà rivelarsi impossibile). Verso la fine del combattimento qualche orco riuscirà a scappare e almeno uno di loro non dovrà essere raggiunto (servirà ingfattoi per andare a dare l'allarme). A questo punto i PG si domanderanno come gli orchi facevano a sapere la loro posizione e soprattutto da dove provenivano, visto che non avevano con sé provviste, ma erano solo in assetto da battaglia: che ci sia un loro accampamento nelle vicinanze?

Seguendo le tracce lasciate dal contingente orchesco dopo un tre quarti di giornata si giungerà ad una conca, nella quale vi è un piccolo villaggio in muratura (3-4 edifici) costruito attorno a un lungo crepaccio e con sette orchi di guardia.

Eliminate le guardie orchesche in una delle case in muratura si scopriranno numerose pergamene che trattano d'ordini di viverne, deposizione di uova e invio di truppe. Le notizie più importanti sono contenute in una pergamena che richiede urgentemente l'invio di numerose viverne ad est verso Azanulimbar-dum, e ad ovest verso Angmar. Tale pergamena porta un sigillo sconosciuto e la firma di Gortamor.

Se si osserva il crepaccio si scopre invece che una settantina di metri più in basso vi è un ponte che collega una grotta ad un'altra posta di fronte, fra le due pareti della fenditura. Ma come trovare l'accesso? Un'accurata ricerca fa rilevare in un magazzino un passaggio segreto (difficile di percezione) che conduce nelle profondità della terra.

Si comincia la discesa con estrema circospezione. Dopo qualche incontro sgradito (orchi: al master la determinazione di quanti e quando) ed una serie di cunicoli si giunge in una stanza circolare da cui si diparte un passaggio protetto da una trappola (difficile da scassinare) che porta direttamente al ponte precedentemente scorto dall'esterno. Ma i pericoli non sono finiti: oltre al ponte vi è una stanza con 10 Esterling di guardia, seguita poi da una stanza con cinque viverne alquanto aggressive. (vedi figura C).

Finalmente si giunge in un enorme caverna simile per costruzione a quella ritrovata nel palazzo di Estiloch: riscaldata e con le pareti ricoperte da una strana roccia biancastra. Al suo interno un enorme allevamento di viverne, circa 1500 uova. La distruzione delle uova e dell'anfratto richiede molto tempo, ma alla fine il gruppo dovrebbe riuscire ad uscire sano e salvo dal dungeon e a svignarsela prima che l'intera guarnigione dell'insediamento si riversi loro addosso (se i PG tenteranno di eliminare tutta la guarnigione potrebbero incappare in brutte esperienze in quanto vi sono sia orchi, sia trolls, sia easterlings. A voi la determinazione degli incontri, del loro numero e della loro forza).

La guarnigione non starà però buona buona a guardare i PG scappare, tutt'altro, tenterà dapprima di bloccarli, in seguito di inseguirli per catturarli e interrogarli. L'inseguimento durerà per una settimana o più e non lascerà ai PG attimi di tregua, fino a renderli esausti e stressati. Alla fine riusciranno però a seminare i propri inseguitori. (Nel gestire tale fase mantenete un ritmo incalzante, senza dare ai PG tempo sufficiente per riposarsi, ma non siate troppo crudeli.)

Qualche giorno dopo, mentre si sta ancora esplorando la zona 4, ci si imbatte nella tomba di un nano (uno del gruppo di esploratori di Tog molto probabilmente). Poco distante da tale ritrovamento si scoprirà anche una pietra su cui è stata incisa una spada, la cui punta indica la direzione ovest (o altra direzione che porti il gruppo verso la quinta zona di esplorazione, l'ultimo angolo della Brughiera Arida ancora rimasto inesplorato).

ZONA 5

L'inverno s'avvicina e la temperatura scende notevolmente, tanto che i PG, nonostante gli abiti pesanti, subiranno le angherie del freddo (TR contro malattie a partire dal primo livello e via via crescendo di livello ogni 3 / 4 giorni). Senza contare che sul finire della prima settimana, o all'inizio della seconda, del mese di Girithron del 1633 T.E. iniziano a depositarsi a terra i primi fiocchi di neve.

Finalmente una quindicina di giorni dopo il ritrovamento del primo indizio, i PG incappano in un nuovo segnale: su una roccia è incisa la medesima spada trovata precedentemente, stavolta indica un irto pendio che s'inerpica per alcune centinaia di metri, sul quale le cavalcature non possono proseguire.

Dopo una breve arrampicata (manovra media di arrampicarsi) si giungerà ad uno spiazzo, dal quale diparte un sentiero abbastanza tortuoso che a sua volta condurrà ad una caverna gigantesca, al cui esterno vi sono due orchi di guardia. All'interno della caverna vi sono altri 15 orchi, i quali se sentiranno rumori di combattimenti all'esterno tenteranno di tendere un'imboscata ai PG all'interno della caverna.

Il complesso di grotte è abbastanza semplice e lineare (alla vostra fantasia la sua progettazione), e l'avanzamento dei PG al suo interno, fatta eccezione per la tensione che si viene a creare ad ogni passo, avviene in assenza di pericoli, fino a quando si giunge nei pressi di un'enorme porta in ferro socchiusa, sulla quale vi è incisa la scritta (in elfico): "Qui giaceva Ancalagon il grande". Dietro di essa si cela una grande biblioteca piena di tomi e volumi inerenti a numerosi argomenti (a voi la scelta di inserire libri che danno bonus ad abilità di conoscenza e sapienza), unitamente a un nuovo e inquietante pericolo. Nella stanza, oltre a sei orchi, vi sono anche due maghi. Uno di questi, il cui nome è **Gortamor** (destinato a divenire il principale antagonista dei PG) dovrete farlo riuscire a fuggire. Un ottimo consiglio che vi posso dare è quello di gestire un combattimento mozzafiato fra gli orchi e l'altro mago da una parte e i PG dall'altra. Gortamor è un PNG molto potente e non è consigliabile fargli prendere parte al combattimento, tranne che per alcune azioni sceniche (quali potrebbero essere un fulmine oppure un incantesimo di vuoto inteso a liberare la via che gli impedisce la fuga) che gli permetteranno da un lato di riuscire a fuggire, dall'altro di creare nei PG un certo desiderio di rivalsa nei suoi confronti. Fate inoltre in modo che i PG vengano a conoscenza del nome di questo mago, ma che non possano interdirlgli la fuga. Gortamor fuggirà portando con sé due libri, e a protezione della sua fuga provocherà una scossa sismica capace di fare crollare buona parte della biblioteca, nonché l'unica via d'uscita. I PG si troveranno così intrappolati all'interno della biblioteca, incapaci di inseguire il mago.

Una lenta ricerca fra i libri che i due maghi stavano consultando all'arrivo dei PG porta alla scoperta di un ciclo di cinque volumi intitolato "Valar & Demoni" mancante del terzo e del quarto tomo.

La frana ha però creato una fenditura nella roccia, dietro a una scaffalatura pericolante, che conduce, una volta allargata adeguatamente (manovra che se non fatta con un incantesimo richiederà parecchio tempo), in un complesso di caverne sotterranee: probabilmente l'antica tana di Ancalagon il drago.

Il complesso sotterraneo è molto vasto, ed è direttamente collegato con le sottopfondità, le stesse da cui è emerso il balrog di Moria. A voi la gestione di questa fase e la determinazione del dedalo di cunicoli e caverne (a tale proposito potete aiutarvi traendo ispirazione dal modulo dei "guerrieri fantasma", ad ogni modo vi consiglio di fare vagare i PG in tale complesso per 1d10 giorni al massimo, e di progettare un incontro ogni 3 / 4 giorni con creature fantastiche e pericolose, quali un verme gigante o un signore degli scheletri o uno spettro, o altro).

Dopo un lungo girovagare i PG riemergeranno dalle profondità della terra a circa una giornata o due di cammino dal luogo in cui avevano lasciato i muli prima di scalare il versante della montagna alla ricerca della tana di Ancalagon il grande.

Oramai dovrebbe essere iniziato il mese di Narwain, primo mese invernale del 1634 T.E.

NOTA BENE

Un'attenta lettura dei libri del ciclo Valar & Demoni, che richiederà almeno una settimana, conduce alle seguenti informazioni.

Il **Libro 1/5** racconta della creazione e delle battaglie nella prima era fra Maiar e Demoni dopo la ribellione di Morgoth.

Il **Libro 2/5** racconta del favoloso artefatto creato da Awle, il fabbro degli dei, per Tulkas, il guerriero degli dei. 'L'artefatto è un bracciale in oro, mithrin ed eog con otto vani: sette occupati da sette diverse gemme, uno ricoperto da un metallo trasparente con incisa una spada. In quest'ultimo vano, ricoperto da tale metallo trasparente, è racchiusa la vera forza del bracciale: una goccia del sangue di un demone il cui nome si perde nella notte dei tempi. Questo essere era uno dei più potenti servitori di Morgoth ed era conosciuto ai popoli come la piaga di Arda, posta al comando delle truppe dell'oscurità. Accadde però che durante una feroce battaglia, tale demone venne ferito ad un braccio da Tulkas. Awle, dopo avere recuperato il sangue del demone dalla spada del guerriero degli dei, poté così un artefatto capace di sconfiggerlo definitivamente. Il legame di sangue instauratosi tra l'oggetto e colui che avrebbe dovuto distruggere non soltanto rendeva il bracciale un'arma importantissima per le divinità fedeli a Manwe, ma il rito con il quale era stato forgiato aveva racchiuso in esso parte del potere del demone, limitandolo. Quest'ultimo avrebbe potuto riacquisire la totalità della sua potenza soltanto distruggendo la creazione di Awle.

Nel libro viene poi narrata nei particolari la battaglia nella quale il Male riuscì a sottrarre il bracciale a Tulkas, dedicando ampio spazio alla disperazione di quest'ultimo e alle rassicurazioni di Awle. Il dio dei nani rivelò infatti al dio guerriero che la piaga di Arda non avrebbe mai potuto distruggere l'artefatto, riacquistando così la totalità della propria potenza, poiché a tale scopo era necessario un determinato rituale magico, rituale la cui custodia era stata affidata alla rocce della terra di mezzo, unitamente alla custodia di un secondo rituale capace di smembrare e in seguito ricostruire il bracciale, senza alterarne la funzione limitatrice."

Il **Libro 5/5** narra invece della ricerca del favoloso artefatto compiuta, nella seconda era, da otto eroici avventurieri desiderosi di scacciare dalle terre dell'est una creatura demoniaca, di origine divina, che era solita piagare la terra ed opprimere le popolazioni; una creatura che le leggende narravano fosse scampata alla distruzione dei seguaci di Morgoth.

In tale libro viene anche narrato il ritrovamento, nelle montagne grigie, di un libro runico contenente determinati rituali capaci di creare e distruggere un particolare artefatto divino, conosciuto come il Timore dei Demoni. Indicazioni che vennero in seguito racchiuse nel terzo e nel quarto tomo dell'opera Valar & Demoni.

Si racconta inoltre del ritrovamento da parte di suddetti avventurieri di codesto artefatto, da sempre custodito nella tana d'Ancalagon il grande, e della costruzione della biblioteca in ricordo delle loro gesta. Nel libro è inoltre narrato il tradimento, dovuto alla bramosia di potere e ricchezze, del portatore del bracciale nei confronti dei suoi compagni, nonché dello smembramento dell'artefatto in otto parti. Sono inoltre narrate la fuga del portatore, in possesso della montatura del bracciale, verso i monti grigi; la costruzione di una nuova montatura per le sette gemme rimaste in possesso del resto del gruppo ed il tentativo di quest'ultimo di sconfiggere l'incalzante potere del demone dell'est, con il solo esito di causarne la fuga nelle desolate terre orientali. Le gemme furono in seguito suddivise fra i sette componenti del gruppo con lo scopo di rendere più difficile un loro eventuale futuro ritrovamento da parte del demone.

Il resto del libro è però logoro e rovinato, tranne una parte di pagina, verso la fine, che riporta le seguenti informazioni:fff

"... e la base fu dispersa sulle grigie montagne fra la neve e il fuoco, nell'antico regno dei piccoli nani.

La prima luce, candida e preziosa, fu affidata all'eroica Thirdir che con le sue frecce uccise...

La nobile pietra dura, scura come la notte, fu custodita dal valoroso Faramier, capo della ..."

----- CONTINUA -----

Figura A - BRUGHIGRA ARIDA

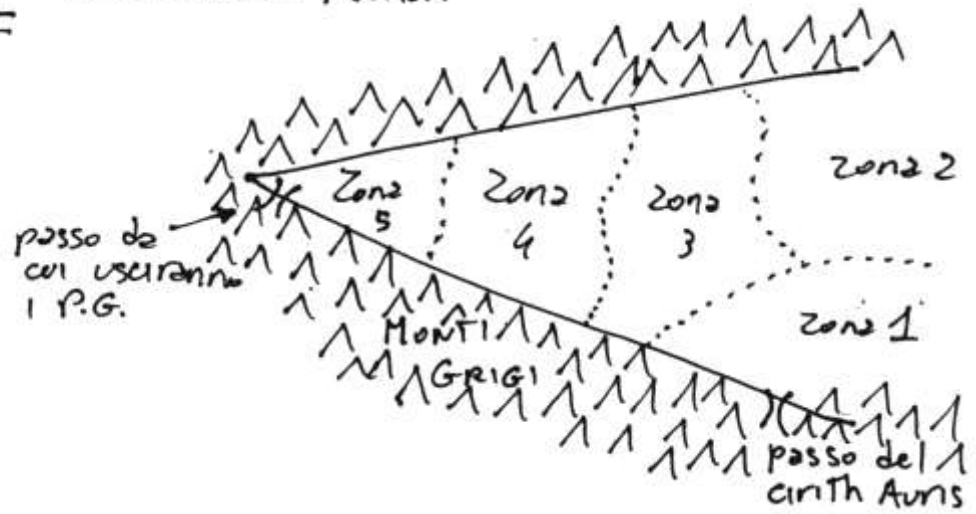


Figura B - Villaggio Zona 4 Brughigra Arida

⊗ = guardie orchesche

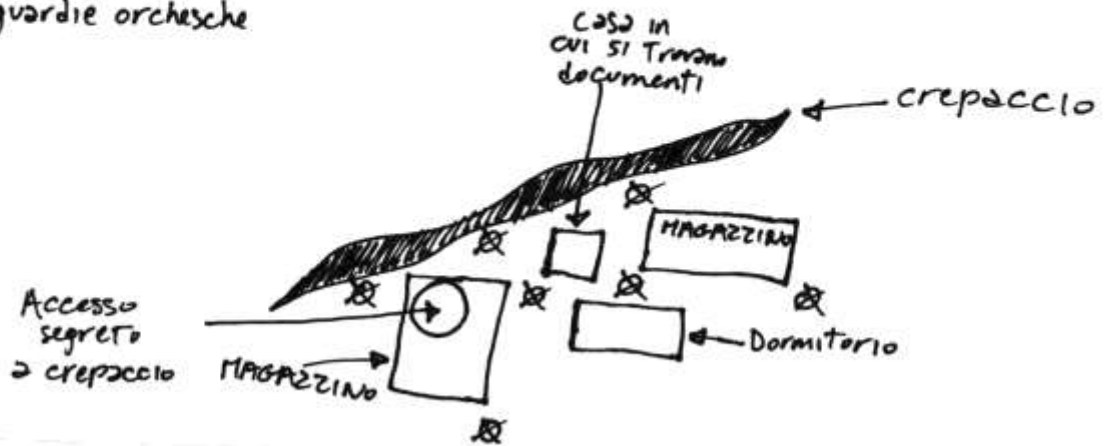


Figura C - Complesso Sotterraneo Zona 4 (solamente indicativo)

(...) Serie di cunicoli e stanze che vanno determinate e scelte dal master

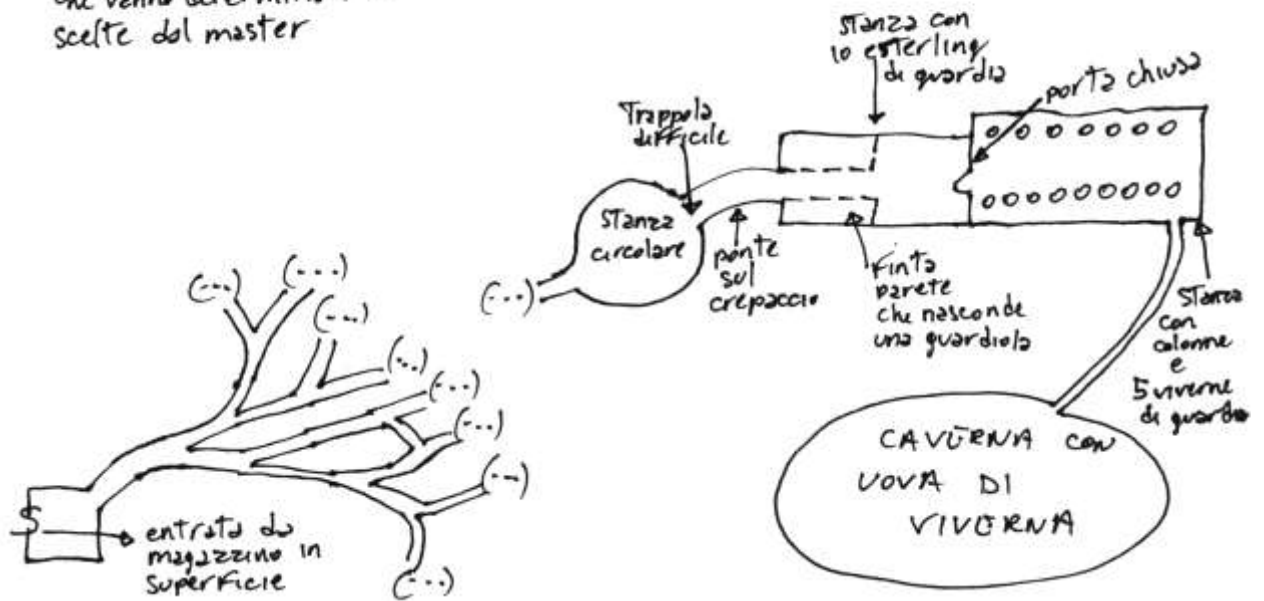


Figura D - Reggia dei nenerottoli

