

# La Falce dei Valar

*Ideata e scritta da Angel "Valandur" Galli  
realizzazione grafica e supervisione generale a cura di Alessio "Geko" Forlone.*

“Allora Varda s’allontanò dal concilio e guardò giù dalla cima di Taniquetil, e scorse la tenebra della Terra di Mezzo sotto le stelle innumerevoli, fioche e lontane. Poi diede mano a una grande opera, maggiore di tutte quelle dei Valar dacché erano venuti in Arda. Attinse alle argentee rugiade dalle tinozze di Telperion, e con esse fabbricò nuove e più lucenti stelle per la venuta dei Primogeniti; sicché lei, il cui nome fin dalle profondità del tempo e delle doglie di Eä era Tintallë, l’Accenditrice, in seguito dagli Elfi fu detta Elentári, Regina delle Stelle, Carnil e Luinil, Nénar e Lumbar, Alarinquë ed Elemmífrë essa fabbricò in quel tempo, e molte altre delle antiche stelle radunò assieme e le collocò a guisa di segni tracciati nei cieli di Arda: Wilwarin, Telumendil, Soronúme, e Anarríma; e Menelmacar con la sua cintura scintillante, che preannuncia l’Ultima Battaglia che avrà luogo alla fine dei giorni. E alta a nord, come una sfida a Melkor, sospese la corona di sette possenti stelle che formano Valacirca, la Falce dei Valar, e sono segno di destino.”

(Il Silmarillion, CapIII)

## Ambientazione

L’avventura è ambientata nella tarda Terza Era del Mondo praticamente in tutta la Terra di Mezzo nord occidentale, la trama dipanandosi potenzialmente tra Gran Burrone, Amon Sûl, Dol Guldur, Minas Morgul, Fangorn, Cameth Brin, Tol Brandir ed Amon Thyryr sulle Montagne Nebbiose. Al Master di turno l’arduo compito di descrivere e rappresentare al meglio tali luoghi molto diversi tra loro...

E’ adatta ad un gruppo di forti avventurieri di provata esperienza e capacità (personaggi del quinto livello di gioco affidati a giocatori esperti e smalzati sono il requisito minimo). Tra essi dovranno certamente essere presenti: un ranger che funga da guida nei lunghi viaggi di trasferimento, uno scout per il quale serrature e trappole non abbiano segreti ed un sapiente che possa in qualche modo aiutare il gruppo nell’interpretazione di antichi simboli e lingue appartenenti ai Tempi Remoti e che conosca un po’ di Quenya, l’antica lingua degli Alti Elfi.

L’unico aiuto di cui godranno saranno i saggi consigli e la profonda sapienza di Elrond, che inizialmente potrà in qualche modo aiutarli ad interpretare i primi segnali che qualcosa di oscuro si sta furtivamente stando. Ma i giocatori non dovranno appoggiarsi troppo a lui in quanto lo sviluppo della storia li porterà piuttosto lontano dal rifugio elfico ed il tempo non sarà loro alleato. Il Master dovrà inoltre vigilare sulla loro condotta: sarebbe ovviamente troppo facile per loro scaricare sul Mezz’elfo la patata bollente! Elrond deve essere solo un consigliere, che tenta di fornire una spiegazione a segni oscuri e dimenticati, elargendo qualche buon consiglio (e magari qualche piccolo regalo, non troppo potente) ai Personaggi Giocanti.

## L’antefatto

Si racconta che alla fine degli Antichi Giorni della Terra di Mezzo, quando ancora il Beleriand non era sprofondato nel mare Occidentale, le potenze tenebrose di Arda fossero guidate da Melkor, chiamato dagli Elfi Luminosi Morgoth, l’Oscuro Nemico del Mondo, di cui il malvagio Sauron non era che un luogotenente.

I Priminati combatterono a lungo contro di lui una guerra sfortunata, nella quale caddero alcuni dei loro più grandi Signori. Ma proprio quando sembrava che tutto fosse ormai perduto, le Potenze di Aman raccolsero finalmente le disperate richieste di aiuto dei Figli di Ilúvatar, radunarono un grande esercito e marciarono contro Melkor, sconfiggendo le sue forze in una grande battaglia combattuta alle porte della sua terribile fortezza di Angband.

I servi dell’Oscurità vennero sconfitti e dispersi e lo stesso loro Signore venne catturato ed esiliato nel Vuoto Atemporale aldilà delle Mura del Mondo.

I Valar gli impedirono di tornare apponendo sette Sigilli dedicati alle Potenze del Mondo ed affidandone la custodia a sette Guardiani. Solo trovando tutti i sigilli e rompendoli pronunciando il giusto rituale sarà possibile per i servi dell’Oscurità permettere il ritorno del loro sommo Signore; se anche uno solo dei rituali verrà interrotto, Melkor resterà chiuso per sempre nella sua prigione...

## Il Prologo

La storia inizia tra le rovine di Amon Sûl (Colle Vento) il mese di marzo dell’ultimo anno della Terza Era del Mondo (3021). Il Re Elessar Telcontar (Aragorn) ha deciso di rioccupare l’antica torre appartenuta alla sua gente, una fortezza che gli permetterebbe di mantenere la sorveglianza ed il controllo sulla grande via est. Da Minas Tirith egli ha incaricato un importante studioso di Gondor di nome Herion di recarsi tra le rovine dell’insediamento dùnadan, in modo da poter effettuare i necessari rilievi del terreno e gli scavi delle sue fondamenta allo scopo di verificarne lo stato di conservazione e l’eventuale utilizzo.

L'Eriador è nominalmente sotto la Pace del Re, ma si tratta ancora di una terra selvaggia e pericolosa, preda di animali selvatici, trolls e briganti, che potrebbero costituire un ostacolo insormontabile per la buona riuscita della missione la quale, pur essendo finanziata dalla Corona, non è stata dotata di scorta armata.

Herion cerca quindi di assoldare un piccolo gruppo di mercenari fidati che possano proteggere lui e la squadra di operai che lo accompagna; il suo aiutante Leod si rivolgerà quindi proprio al gruppo di Personaggi Giocanti, soprattutto se fra essi saranno presenti dunedain (*nota: al Master il compito di preparare tale scena, che potrebbe senza problemi svolgersi alla Locanda del Puledro Impennato di Brea*).

Il gruppo scorterà quindi la spedizione nel suo viaggio lungo la via est, giungendo a destinazione senza problemi (ovviamente a meno che il Master non voglia inserire un incontro inaspettato!), dove lo studioso ed i suoi operai effettueranno i rilievi e gli scavi previsti. Nei giorni successivi al loro arrivo, i membri del gruppo saranno probabilmente contagiati dall'atmosfera eccitata ed elettrizzante della spedizione; soprattutto Herion ed il suo aiutante non mancheranno di sottolineare l'importanza della missione e delle sue scoperte, le quali potranno gettare nuova luce sulla storia e le origini del popolo nùmenoreano, ormai colpevolmente quasi dimenticata. Durante tali operazioni gli operai rinverranno una porta segreta all'interno dei sotterranei della torre che, una volta demolita a colpi di piccone, si aprirà su un salone circolare riccamente decorato con strane ed antiche immagini (Herion rivelerà che sembrano risalenti addirittura alla Prima Era del Mondo e che rappresentano episodi della Guerra d'Ira combattuta tra i Valar e l'Avversario); al centro del pavimento uno strano meccanismo che racchiude una runa (rappresentato qui a fianco).

Mentre si trovano all'interno dell'ampia sala Herion sembra completamente assorto nello studio approfondito dei bassorilievi che ne tappezzano le pareti e chiederà ai personaggi di non toccare nulla senza il suo permesso. Solo il suo aiutante sembra veramente interessato al meccanismo ed alla runa e chiederà spiegazioni al gruppo di avventurieri, soprattutto se fra essi ci sarà un Elfo oppure un personaggio dotato di una certa cultura (un bardo, un guaritore o uno stregone) e mostrerà una scritta in Quenya:



Solo la Forza di una delle Potenze aprirà il Portale dell'Ignoto  
(solo la Forza di una delle Potenze aprirà il Portale dell'Ignoto).

Ovviamente i giocatori sono del tutto liberi di interpretare il loro ruolo; probabilmente qualcuno di loro potrebbe in qualche modo arrivare alla soluzione dell'enigma: sarà sufficiente muovere opportunamente la barra (la quale può scorrere nelle due direzioni) presente nel cerchio intorno alla runa bloccandola in modo sequenziale sulle rune incise nell'arco, formando il nome di Tulkas (tulkas) il Vala. Se non lo faranno, oppure se in un tempo ragionevole non riusciranno a risolvere l'enigma, sarà Herion, spinto dalla sua insaziabile curiosità e sete di sapere, a farlo (*nota: il Master dovrebbe porre l'accento proprio su questo lato del carattere di Herion*).

Mentre i Personaggi cercheranno di trovare una soluzione all'enigma (oppure rimarranno semplicemente fermi), qualcuno di essi in grado di leggere le scritte in lingua Noldorin che tappezzano le pareti della sala (oppure lo stesso Herion) potrà trovare alcuni stralci di frasi che si riferiscono ad un "Potere che si cela oltre il Sigillo" e ad una "Sequenza di Rituali per liberare l'antico Potere". Purtroppo i bassorilievi sono molto rovinati dai crolli avvenuti nella loro lunghissima vita, ed essendo le scritte scolpite nel linguaggio antichissimo di Valinor, non è facile afferrarne completamente il significato, anche per un Elfo Noldo (se non ha visto la Luce degli Alberi).

Appena verrà completata la sequenza corretta, una esplosione di luce multicolore investirà la sala, e dopo qualche breve istante la sezione di pavimento coperta dal meccanismo si aprirà su un passaggio oscuro, dal quale giungerà un terribile fetore e versi inquietanti che sembrano emessi da un grosso animale. In breve una terribile creatura proveniente direttamente dai Tempi Remoti balzerà fuori dal passaggio sul pavimento, invadendo la sala: la sua forma vagamente canina viene parzialmente nascosta da un profondo velo di oscurità che l'avvolge quasi completamente e che si muove con lei.

Si tratta in effetti di un Demone (per i suoi poteri e le sue caratteristiche, vedi l'apposito paragrafo), imprigionato nella cripta a custodia del Primo Sigillo di Tulkas. Invulnerabile alle normali armi che saranno imbracciate dai Personaggi, attaccherà ferocemente l'intero gruppo, iniziando ovviamente dai membri più vicini al passaggio (*nota: il Master dovrà in qualche modo evitare che il gruppo venga spazzato via da una creatura di tale potenza. Per dare maggior pathos alla scena potrà certamente indirizzare almeno il primi colpi contro Herion ed il suo sventurato assistente e solo in un secondo tempo rivolgerlo contro i Personaggi*).

Proprio nel momento in cui i Personaggi sono in maggiore difficoltà (magari qualcuno di loro è anche gravemente ferito), coloro che si trovano più vicini all'ingresso della camera segreta sentiranno dei rumori provenienti dall'esterno; i pochi operai sono stati velocemente sopraffatti da qualcuno appena giunto che entrerà alle spalle del gruppo impegnato nell'impari lotta contro il Demone.

Una imponente figura interamente rivestita da un'armatura nera, le fattezze celate da un elmo integrale, farà il suo ingresso nella sala, accompagnata da quattro guerrieri, anch'essi completamente corazzati. (*nota: anche questi avversari sono evidentemente al di là delle capacità dei Personaggi Giocanti. Sarà bene che il master ne dia in qualche modo notizia al gruppo di avventurieri, attraverso una opportuna descrizione*).

La figura con la nera armatura affronterà, le spalle coperte dalle sue quattro guardie, la creatura emersa dalla cripta; quest'ultima avrà rapidamente la peggio, sopraffatta dalle arcane parole di potere pronunciate con voce fredda

nella sua lingua gutturale (Adûnaico). Dopo lo scontro uno dei quattro guerrieri che la accompagnano intimerà al gruppo di rimanere fermi:

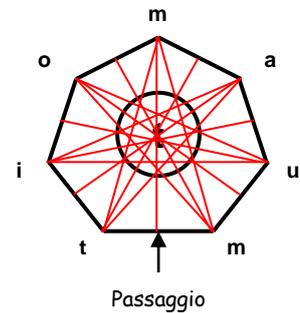
*“Non muovetevi, vermi! O morrete per mano di Darkhan e dei suoi Devoti”.*

Darkhan (è quindi questo il nome della misteriosa figura che ha fatto il suo ingresso nella sala) entrerà quindi nella piccola cripta eptagonale che si trova oltre lo stretto passaggio appena aperto nel pavimento. Si tratta di una piccola sala scavata con abilità nella viva roccia, le cui pareti sono tappezzate di rune che emettono una tenue e tremolante luce azzurra ed il cui soffitto è ornato da sette eleganti archi che ne collegano il centro ai sette angoli. Qui, dopo aver pronunciato di nuovo misteriose parole di potere, vi scomparirà per qualche minuto uscendone poi impugnando un sottile disco di metallo che reca impresa ancora la runa **t**.

*Nota: il potente stregone ha pronunciato incantesimi di tale potenza da scardinare le ultime protezioni poste a difesa del sito, rappresentate dalle sottili ed invisibili (Manovra di Percezione Difficilissima) linee rosse indicate nel disegno della sala; il loro numero e la loro disposizione prevede una Manovra in Movimento Difficilissima per evitarle. Nel caso non vengano notate oppure la manovra per evitarle fallisca, esse provocheranno una pirofera che investirà l'intera stanza ed il corridoio adiacente (attacco con un Bonus Offensivo di +100).*

Una volta che avrà rotto il sigillo, una forte corrente d'aria invaderà la stanza, simile ad un profondo respiro a lungo represso, e tutti i presenti avranno una fuggevole sensazione di terrore, vedendo davanti ai loro occhi immagini appartenenti alle loro paure più nascoste.

Se non verrà ostacolato da nessuno, Darkhan uscirà quindi dalla sala senza degnare di uno sguardo i Personaggi ivi presenti, così come i Devoti, sue guardie del corpo (*nota: il Master dovrebbe in qualche modo scoraggiare attacchi suicidi da parte dei Personaggi, magari facendo in modo che uno dei Devoti ingiunga loro di gettare tutte le armi*).



## La Trama

Una volta che Darkhan avrà abbandonato il campo, sarà compito del Master trovare una valida motivazione per i Personaggi per intraprendere questa difficile ricerca. Essi dovranno infatti impedire che la sequenza dei sette rituali venga eseguita. Il primo è stato eseguito in una notte di plenilunio del giorno dedicato ai Valar (Valanya), gli altri verranno pronunciati a distanza di sette giorni l'uno dall'altro, senza in realtà avere molte informazioni sulle sue eventuali conseguenze, né sui luoghi precisi ove tali rituali potranno essere portati a termine.

Unico importante indizio aggiuntivo: l'improvvisa scomparsa nel cielo della costellazione conosciuta come Falce dei Valar, fatto che i Personaggi noteranno durante la notte successiva ( tiro Percezione Normale). Potrebbe essere utile fare in modo che lo stesso Herion, ferito a morte dai colpi degli scagnozzi di Darkhan e persuaso dell'estrema gravità della situazione, prima di morire indichi il rifugio elfico di Gran Burrone e la saggezza del suo Signore come principale fonte di informazione e consigli per il gruppo di avventurieri.

Un'altra potente molla che potrebbe spingere i Personaggi verso Rivendell sarebbe la presenza di feriti nel gruppo, soprattutto se provocati dal Demone emerso dalla cripta; esso infatti, come i Nazgûl, è una proiezione del mondo delle ombre ed è quindi molto pericoloso per il mondo dei vivi (Soffio Nero). Se qualcuno di loro è stato ferito durante lo scontro nel sotterraneo di Amon Sûl (cosa ovviamente assai probabile), necessiterà quindi di cure immediate per evitare che muoia o cada in coma.

Elrond sarà in grado di curare i Personaggi feriti (che avranno bisogno sicuramente di svariati giorni di riposo assoluto) e di elargire loro saggi consigli. Effettuerà quindi una ricerca accurata all'interno della sua fornitissima biblioteca di antichi testi, e rivelerà quindi al gruppo l'intera storia raccontata nell'antefatto, sottolineando l'improvvisa scomparsa della costellazione del Valacirca e l'importanza del Valanya, il giorno della settimana dedicato ai Valar (corrispondente all'incirca alla nostra domenica). Non sarà in grado però di indicare i luoghi precisi che custodiscono i Sigilli. Unico indizio (se non ci arrivano prima i Personaggi): la Falce dei Valar. La sua forma infatti può dare indicazioni abbastanza precise sulla loro ubicazione.

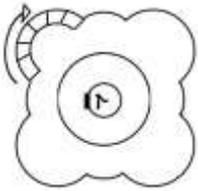
*Nota: sarà molto importante da parte del Master sottolineare in qualche modo la cadenza settimanale dei rituali di rottura dei Sette Sigilli, la cui procedura è stata quindi già iniziata da Darkhan. Il gruppo dovrà trattenersi a Gran Burrone solo per il tempo strettamente necessario a curare eventuali feriti, dirigendosi poi a tutta velocità (secondo il consiglio del Mezz'elfo) verso i Tumulilande e la Tomba dei Principi, in modo da potersi equipaggiare adeguatamente per il prosieguo dell'avventura. Il Master dovrà necessariamente tenere un calendario preciso a partire dal primo incontro avvenuto ad Amon Sûl e regolare su esso i movimenti di Darkhan e del suo gruppo (che si sposterà sempre su Bestie Alate appositamente addestrate). A meno che i personaggi non riescano ad intercettare lo stregone nelle tappe intermedie ed interrompere almeno uno dei rituali (rompendo essi stessi il Sigillo), sarà necessario uno scontro finale a Minas Morgul.*

## Luoghi d'avventura

Nel paragrafo eviterò la descrizione accurata dei luoghi (Gran Burrone e Brea su tutti) per i quali è possibile fare riferimento direttamente al Signore degli Anelli.

Tutte le cripte contenenti i Sette Sigilli sono chiuse da un Portale identico a quello rappresentato per Amon Sûl, con la differenza che al centro della corona di lettere viene indicata la runa iniziale del Vala protettore. Esse sono poi protette da Sette Custodi, demoni del mondo antico ivi imprigionati, che attaccheranno chiunque apra i portali; assumono diverse sembianze (Lupi Mannari, Pipistrelli Vampiri, Ragni Giganti, Draghi Freddi) ma ai fini delle statistiche di gioco sono assolutamente identici fra loro.

### Amon Sûl



Nei sotterranei di Amon Sûl si svolge il prologo dell'avventura descritto nei paragrafi precedenti; viene qui riportata una pianta dei sotterranei della torre, utile per permettere al Master una migliore descrizione delle scene che vi si svolgono. La sala circolare al centro della pianta è quella appena scoperta dagli operai che lavorano allo scavo.

### Cameth Brin

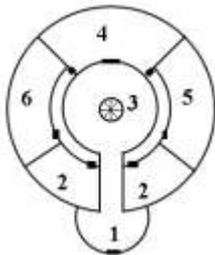
Cameth Brin era un'importante roccaforte d'unadan del Rhudaur, prima che questo regno cadesse sotto il diretto controllo del malvagio Re Stregone di Angmar. Venne quindi occupata a lungo dagli Uomini delle Colline e dagli Orchi, ma da molto tempo è ormai disabitata; le sue silenziose rovine sono abitate solo dai lontani ricordi di un tempo ormai remoto. All'interno dei sotterranei viene custodito il Secondo Sigillo di Irmo (irmo).

Nella improbabile ipotesi che i Personaggi riescano a giungere in tempo per tentare di impedire a Darkhan di pronunciare il Secondo Rituale (cosa che può accadere solo se rinunciano a seguire i consigli di Elrond ed a recarsi quindi al Tumulo dei Principi), rischiano seriamente di venire spazzati via dai seguaci dello Stregone. Darkhan non parteciperà attivamente all'eventuale combattimento, limitandosi ad ordinare ai Devoti di sbarazzarlo da questa "fastidiosa presenza", ma anche da soli questi ultimi saranno più che sufficienti per sconfiggere facilmente i Personaggi, causando certamente dolorose perdite nel loro gruppo. Tutto il piano terra dell'antica fortezza è ormai in rovina e solo una parte dei sotterranei è ancora accessibile attraverso una scala a chiocciola che porta direttamente ad una vecchia cantina, nella quale le botti che contenevano il vino sono ormai solo un lontano ricordo. Il passaggio segreto per la Cripta è difficilissimo da individuare e per aprirlo è necessario spostare un mattone sul muro alla sinistra del passaggio.

### Amon Thyryr

La Torre di Amon Thyryr faceva parte del complesso sistema di torri di difesa e segnalazione poste sulle montagne nebbiose dai dunedain del regno di Arnor, per controllare i movimenti degli Orchi che vi dimoravano ed impedire eventuali loro infiltrazioni nel Rhudaur. Anch'essa è stata abbandonata dai suoi costruttori ed è attualmente abitata da una agguerrita tribù di Orchi comandata dal brutale Yagrash. Essa custodisce nei suoi sotterranei il Terzo Sigillo di Orome (orome); nel momento in cui Darkhan arriverà alla torre, egli "convincerà" Yagrash a permettergli di pronunciare il Terzo Rituale ed a ostacolare qualsiasi curioso che cerchi di interromperlo o di penetrarvi. Benché si tratti di guerrieri mediocri, il loro numero può mettere in grossa difficoltà gli avventurieri, che dovranno quindi agire con grande cautela per evitarli tutti contemporaneamente.

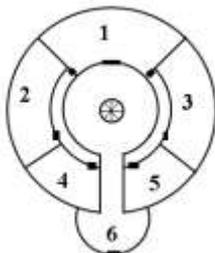
Descrizione del piano terra:



1. Ingresso: il pesante portale d'ingresso è stato da tempo scardinato ed i suoi resti giacciono all'interno della sala;
2. Corpo di Guardia: le due piccole stanze sono ingombre dei resti di armi, armature e rastrelliere, ormai inutilizzabili. Sono però occupate costantemente da cinque orchi armati di balestre (uno dei quali correrà a dare l'allarme e quattro tireranno sugli intrusi nell'ingresso dalle feritoie);
3. Scale;
4. Salone: la stanza è attualmente adibita a sala da pranzo per gli Orchi che occupano la torre;
5. Cucina;

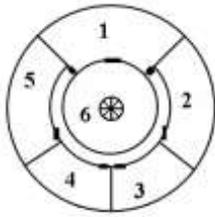
6. Magazzino: la sala è adibita a camerata, che ospita 10 Orchi (5 dei quali sono però al corpo di guardia).

Descrizione del primo piano:



1. Biblioteca: l'antica biblioteca della torre è stata devastata ed ora è adibita a camerata per 10 orchi;
2. Stanza vuota;
3. Alloggio di Yagrash: all'interno di un baule difficile da scassinare contenente monete e gemme per un valore complessivo di 100 MO. La sua serratura nasconde un ago avvelenato molto difficile da individuare e medio da evitare che provocherà la morte della vittima in 1D10 rounds + il suo bonus di Costituzione (TR del 10° livello contro veleni);

4. Alloggio di Ugrumoth: il luogotenente di Yagrash ha nascosto 10MO sotto una mattonella del pavimento della stanza (molto difficile da individuare);
5. Stanza vuota;
6. Veranda: da questo locale si domina la valle sorvegliata dalla torre.



Descrizione del sotterraneo:

1. Magazzino: il locale è ingombro delle maleodoranti riserve alimentari degli orchi che abitano la torre, stipate in voluminose casse, botti e recipienti accatastati alla rinfusa.
2. Sala vuota;
3. Cantina;
4. Laboratorio di falegnameria: i numerosi attrezzi del laboratorio (così come quelli dell'adiacente fucina) sono ormai inservibili;
5. Fucina: un passaggio segreto (manovra in Percezione Difficilissima) porta direttamente alla cripta del Terzo Sigillo di Orome.
6. Scale verso il piano superiore.

### Dol Guldur

L'oscura dimora del Negromante è ormai disabitata: le forze congiunte di Celeborn e Trandhuil hanno permesso di sconfiggere la guarnigione che la difendeva ed ora il territorio che la circonda è nominalmente sotto il controllo del Reame di Lòrien. Nessun elfo ha però osato rimanervi neanche dopo la recente vittoria, per cui all'interno della fortezza è ancora possibile scontrarsi con alcune sporadiche creature delle tenebre (soprattutto Wargs) che l'hanno eletta a loro dimora. In ogni caso gli avventurieri dovranno percorrerne i bui saloni e corridoi per giungere fino al Quarto Sigillo di Mandos (mandos).

### Fangorn

La cripta contenente il Quinto Sigillo di Aulë (aule) è situata nella foresta di Fangorn, alle estreme pendici sud orientali delle Montagne Nebbiose, in una delle zone più remote ed oscure della vasta selva. Sfortunatamente non è sorvegliata dagli Ent in quanto Barbalbero, pur conoscendone l'esistenza, ne visita il sito molto raramente; ignaro delle conoscenze acquisite da Darkhan, egli confida infatti soprattutto nella segretezza del luogo (la porta d'ingresso è nascosta dalla fitta vegetazione che gli è cresciuta attorno ed è quindi Molto Difficile da individuare) e nella custodia del suo Guardiano.

I Personaggi che intendessero penetrare nella zona, troverebbero numerose difficoltà: prima fra tutte quella di mantenere l'orientamento in una zona selvaggia, ostile (sono presenti numerosi Ucorni, che non hanno molta simpatia per le cose che camminano su due gambe) e completamente priva di punti di riferimento fissi (la foresta sembra muoversi di continuo).

### Tol Brandir

L'isola custodisce il Sesto Sigillo di Ulmo (ulmo). Il sito non presenta particolari pericoli o difficoltà, ed anche se la porta d'ingresso alla cripta è coperta dalla fitta vegetazione (come per Fangorn, anch'essa è Molto Difficile da individuare), non ci sono altri ostacoli che si frappongono tra gli eventuali visitatori e la camera segreta.

### Minas Morgul

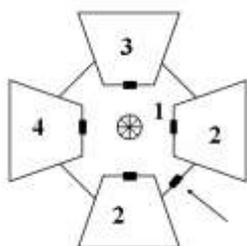
Nonostante la vittoria dei Popoli Liberi nella Guerra dell'Anello, l'oscura fortezza situata alle pendici dell'Ephel Duath ha conservato completamente la sua fama sinistra e nessuno ha ancora osato avventurarvisi (chiunque a Minas Tirith dichiara apertamente di volerlo fare, viene semplicemente preso per pazzo). Al suo interno sono ancora presenti le anime dannate delle vittime dei Nazgûl che proteggono la cripta del Settimo Sigillo di Manwë (manwe), situata nell'antica Torre della Luna posta al centro della città maledetta.

Se il gruppo penetrerà nelle strade della città, dovrà quindi scontrarsi con questi spettri i quali, immuni alle armi normali, verranno dispersi solo da armi consacrate. A lunga però il loro numero sarà tale da costringere i Personaggi a barricarsi nella Torre della Luna e da qui a cercare una via d'uscita alternativa alla città, l'edificio essendo completamente circondato da decine di spettri attirati irresistibilmente dal calore dei corpi degli avventurieri.

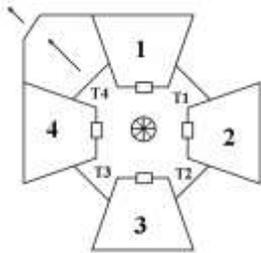
Nel caso in cui a Minas Morgul si debba combattere lo scontro finale contro Darkhan, egli giungerà con i suoi quattro Devoti sul tetto della Torre della Luna, ivi trasportato da cinque Bestie Alate addestrate allo scopo (eviterà quindi elegantemente il pericolo rappresentato dagli Spettri). Una volta tanto però il suo arrivo sarà sicuramente successivo a quello dei Personaggi, che avranno qualche minuto per esplorare la torre ed i suoi sotterranei e per prepararsi ad accoglierlo.

Descrizione del piano terra

1. Ingresso e scalinata: il pesante portale di acciaio risulta Folle da scassinare (se chiuso dall'interno la manovra in Scassinare Serrature è invece impossibile). Quando il gruppo arriverà, lo troverà aperto.



2. Gabbie dei Wargs: al suo interno sono rimasti due Licanthropi (creature spettrali) che attaccheranno i Personaggi.
3. Corpo di guardia: tranne che per un tavolo, alcune sedie ed una lunga rastrelliera ancora piena di lance, il locale è vuoto. Una manovra media in Scassinare Serrature, applicata al cassetto della scrivania, rivelerà il mazzo di chiavi usato dalle guardie per accedere alle sale della Torre (apre tutte le sue porte, tranne il passaggio segreto e l'ultimo piano).
4. Anticamera: locale vuoto (la porta è chiusa a chiave).



#### Descrizione del sotterraneo

1. Fucina: una leva (Difficile da notare) sembra non aver alcuna utilità. In realtà rialza le saracinesche della trappola T<sub>4</sub>. La porta del locale è chiusa a chiave (Molto Difficile da scassinare);
2. Magazzino: la porta è aperta ed il locale è vuoto;
3. Magazzino: la porta è chiusa a chiave (Difficile da scassinare) ma contiene solo derrate alimentari, la maggior parte delle quali ormai deteriorate ed inservibili.
4. Armeria: la porta è chiusa a chiave (Difficilissima da scassinare). Il locale contiene una grande quantità di armi di tutti i tipi di fattura orientale senza alcun bonus, ordinatamente riposte nelle apposite rastrelliere;

Le trappole sono disattivabili con una chiave unica reperibile nell'alloggio del Nazgûl (quinto piano della torre); per scoprire le apposite nicchie celate nelle pareti, è necessaria una manovra di Percezione Difficile.

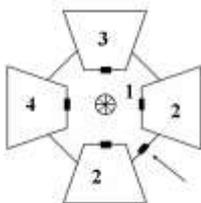
T<sub>1</sub>→Trappola Difficilissima da trovare: si tratta di una botola attivabile con un peso superiore ai 40 kg, profonda sei metri e con punte acuminata d'acciaio sul fondo (2D5 Colpi Critici di tipo E da Punta). Una volta caduti al suo interno, per liberarsi dalle punte acuminata è necessario subire ulteriori 1D5 Colpi Critici di tipo C da Taglio).

T<sub>2</sub>→Trappola Difficilissima da trovare: con un peso superiore ai 40 kg una lastra di granito cade sul malcapitato, provocandogli un Colpo Critico di tipo E da Impatto (modifica di +50 al tiro).

T<sub>3</sub>→Trappola Difficilissima da trovare collegata con la serratura della finta porta: dai muri ai lati della porta partono dei dardi lunghi 5 cm che provocano 2D5 attacchi con armi da lancio (BO +100).

T<sub>4</sub>→Trappola difficilissima da trovare: una serie di fasci luminosi invisibili, se interrotti, provocano la caduta di tre saracinesche (ad una distanza di 1 metro l'una dall'altra) che provocano ciascuna 1D5 Colpi Critici di tipo E da Punta.

Le saracinesche si rialzano solo attraverso la leva posta nella Fucina; una volta disattivata la trappola, sarà possibile accedere ad uno stretto cunicolo che darà accesso al Sigillo di Manwë. Un lungo passaggio laterale permetterà ai Personaggi di fuggire dalla Torre e dalla città senza essere intercettati dagli spettri che li attendono all'esterno del portale.

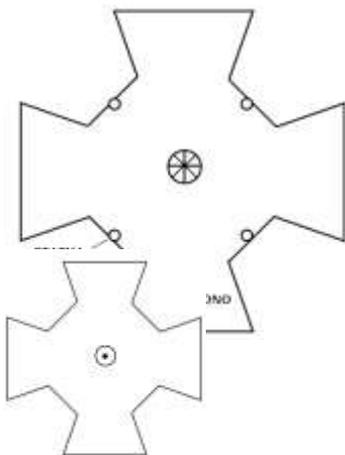


Al terzo piano della torre c'è una camera del tesoro (sala3), la cui porta è impossibile da scassinare senza la chiave unica custodita nell'alloggio del Nazgûl al quinto piano. Il suo interno è custodito da due Spettri, e contiene circa 9000 MO in oggetti, gemme e monete (provenienti da tutta la Terra di Mezzo), Un piccolo scrigno (manovra Normale in Percezione per notarlo) custodisce l'amuleto per entrare nella Sala dei Trofei. La Sala dei Trofei (numero 4) è custodita da due Guardiani di Pietra (TA→ CP; BD→100; PF→300) che impediscono l'ingresso infliggendo 5d10 PF per tentativo (TR contro Incantesimi dell'Essenza di 30° livello). E' possibile entrare liberamente con l'amuleto custodito nella Camera del Tesoro. Custodisce lo

scudo di Re Earnil (+40 al BO, lancia tre volte al giorno gli incantesimi Vero Scudo e Baleno) e la sua spada in ithilnaur ("Sulhelka" – vento ghiacciato- +40 al BO, non provoca maldestri, infligge un colpo critico addizionale da freddo). Ambedue gli oggetti sono stati maledetti dal Re Stregone ed infliggono al portatore 5d10PF a chiunque tenti di impugnarli

Sala del trono al quarto piano: qui è tenuto incatenato al muro il corpo di una giovane Elfa di Bosco Atro di nome Ariel (stranamente perfettamente conservato). Anche il suo spirito è incatenato alla terribile Torre e si avvicinerà ai Personaggi (senza tuttavia riuscire a parlare loro). Se libereranno il suo corpo ella riuscirà a comunicare con la mente di uno di loro (ovviamente se c'è un Elfo nella compagnia parlerà a lui) indicandogli sia la chiave unica nell'alloggio del Nazgûl (ammonendolo però in qualche modo sul pericolo rappresentato dai manufatti custoditi nella Sala dei Trofei) che il giusto passaggio per la cripta (T<sub>4</sub>) per entrare nei sotterranei.

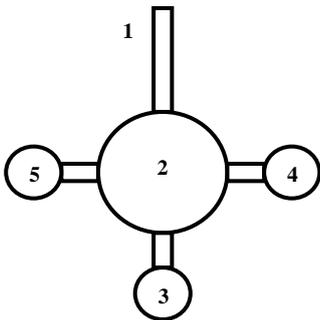
Alloggio del Nazgûl al quinto piano: la porta della sala è difficilissima da scassinare. Una nicchia occultata in una parete (difficilissima da individuare) contiene la chiave Runica per entrare nella Camera del Tesoro, che permette tra l'altro, di disattivare le trappole del sotterraneo;



## Tumulo dei Principi

Glorfindel custodisce ormai da lungo tempo la chiave runica che apre questo antichissimo tumulo risalente alla Guerra d'Ira e contenente potenti artefatti per combattere le forze delle Tenebre. Quando i Personaggi giungeranno a Gran Burrone e dopo che Elrond (auspicabilmente) li avrà convinti ad intraprendere la difficile avventura, il potente guerriero elfico donerà loro tale chiave, indicando con precisione anche dove trovare la tomba all'interno dei Tumulilande.

Il gruppo dovrà recarsi da solo a destinazione: nessuno degli Elfi di Gran Burrone li accompagnerà, ma i potenti incantesimi di protezione hanno impedito agli spettri di penetrare all'interno del Tumulo dei Principi e quindi i Personaggi potranno penetrarvi senza alcun rischio. Gli oggetti che ivi troverà potranno essere modificati dal Master, in funzione delle abilità dei Personaggi, i quali debbono ovviamente trovare qualcosa di utilizzabile. Vista la difficoltà della missione, dovrà trattarsi comunque di artefatti di grande potere (*Nota: gli oggetti indicati vogliono essere solo indicativi, il Master si senta libero di modificarli come meglio crede per adattarli alle esigenze sue e del gruppo di personaggi*).



1. Ingresso: protetto da una pesante porta di pietra, impossibile da aprire senza la chiave runica in possesso di Glorfindel. La chiave rappresenta la A di Arnor (**a**) ed è sagomata in modo da entrare nella nicchia difficilissima da individuare (nascosta da piante, terra e polvere) situata a sinistra della porta stessa;
2. Nella sezione del corridoio poco prima dell'ingresso nella sala centrale, è situata una trappola., disattivabile esclusivamente inserendo la chiave runica in un pannello nascosto (manovra difficile in Percezione) posto subito dopo la porta d'entrata. Se la trappola non viene disattivata, una sezione del corridoio lunga tre metri cede sotto un peso superiore ai 30 kg e si apre su una buca profonda sei metri irta di punte d'acciaio acuminate (2d5 Colpi Critici di Tipo E da punta). Le pareti della cripta centrale sono tappezzate da bassorilievi ed iscrizioni in Adûnaico, indicanti i nomi di Anàrion, Eldacar e Valandil, ivi sepolti.
3. Tomba di Anàrion: al suo interno Luinil ("Stella Azzurra") un'arma sacra in Ithilnaur ("Ferro di Luna") che dona al portatore un bonus di +40 al BO, non provoca maldestri ed aggiunge un Colpo Critico addizionale da Elettricità;
4. Tomba di Eldacar: al suo interno Celenaur ("Argento Infuocato") un'arma sacra in Ithilnaur ("Ferro di Luna") che dona al portatore un bonus di +40 al BO, non provoca maldestri ed aggiunge un Colpo Critico addizionale da Calore;
5. Tomba di Valandil: al suo interno Silring ("Luce Fredda") un'arma sacra in Ithilnaur ("Ferro di Luna") che dona al portatore un bonus di +40 al BO, non provoca maldestri ed aggiunge un Colpo Critico addizionale da Freddo.

## Creature e Personaggi Non Giocanti

STATISTICHE CREATURE E PNG											
	LVL	PF	MM	TA	BD	Per	Dimen.	Critico	BO Prim	BO Second	Abilità Speciali
<b>DEMONE</b>	20	200	40	CP	70	80	Grandi	Enormi	Morso: 150	Corna: 120	Paura, Etereo, Soffio Nero
<b>DEVOTO</b>	15	150	40	CP	50	90	Norm.	---	Spada: 150	Spada: 130	Attacchi Multipli
<b>ORCO</b>	2	50	20	CG	40	40	Norm.	---	Scimit: 50	---	Scudo, Creatura del Buio
<b>WARG</b>	3	60	40	NA	30	60	Norm.	Grandi	Morso: 70	---	---
<b>SPETTRO</b>	10	100	20	NA	50	50	Norm.	Enormi	Morso: 80	---	Paura, Etereo, Soffio Nero
<b>UCORNO</b>	15	300	10	CP	80	40	Grandi	Enormi	Presa: 150	Pugno: 130	Corteccia
<b>YAGRASH</b>	10	100	20	CR	40	50	Norm.	---	Scimit: 100	---	Scudo, Creatura del Buio
<b>UGRUMOTH</b>	5	80	20	CR	40	40	Norm.	---	Scimit: 80	---	Scudo, Creatura del Buio
<b>DARKHAN</b>	30	150	40	CP	70	100	Norn.	---	Spada: 170	Spada: 150	Attacchi Multipli, Stregone, Galvorn

**Etereo:** vulnerabile solo alle armi magiche oppure agli incantesimi

**Paura:** chiunque lo affronti in mischia deve superare un TR del 5° livello modificato dal bonus di Prontezza. Se lo fallisce di meno di 30 punti, fugge in preda alla paura; se lo fallisce di 30 punti o più, rimane impietrito dal terrore.

**Soffio Nero:** se la vittima subisce un Colpo Critico, deve effettuare un TR del 10° livello modificato dal bonus di Costituzione. Se fallisce di meno di 30 punti muore dopo 10 giorni+bonus CO (cade in coma dopo la metà di tale periodo e subisce una penalità cumulativa di -10 all'attività per ogni giorno dopo la ferita). Se lo fallisce di 30/70 punti muore dopo 1 giorno+bonus CO (cade in coma dopo la metà di tale periodo e subisce una penalità cumulativa di -10 all'attività per ogni ora dopo la ferita). Se lo fallisce di più di 70 punti sviene subito, cadendo in coma e muore dopo 1 ora+bonus CO.

**Attacchi Multipli:** la creatura può utilizzare entrambi i BO contemporaneamente, usandoli liberamente sia per attaccare che per parare gli attacchi avversari in mischia.

**Stregone:** è in grado di lanciare gli Incantesimi delle seguenti Liste dell'Essenza fino al 30° livello: Liste Base degli Stregoni, Arcana Sapienza della Difesa, Formule Anti Incantesimo, Controllo Spirituale, Formule Captatorie, Formule di Rapidità.

**Galvorn:** la corazza è costituita interamente in Galvorn e permette di lanciare liberamente incantesimi anche se viene indossata (non ingombra in alcun modo il suo portatore). Le spade danno al possessore un bonus di +60 al BO ed un Colpo Critico addizionale da Elettricità, non essendo affette da possibilità di colpi maldestri.

**Scudo:** il personaggio, dotato di scudo, può usare fino a metà del suo BO in mischia per parare gli attacchi con armi da lancio portati contro di lui

**Creatura del Buio:** in presenza di luce diretta del sole, la creatura subisce una penalità di -30 all'attività.

**Corteccia:** i danni da le armi da lancio e quelle contundenti infliggono solo la metà dei PF e tutti colpi critici hanno effetto solo se sono superiori a C. I PF subiti dal fuoco sono invece moltiplicati per due.

*Nota: per la descrizione di Elrond e Glorfindel, dei Wargs, degli Ucorni e degli Orchi il Master può ovviamente fare riferimento agli scritti di J.R.R. Tolkien, sicuramente molto più accurati ed evocativi di quanto non possono esserlo i miei.*

**DARKHAN:** rappresenta ovviamente il Personaggio Non Giocante più importante dell'avventura, ma le occasioni di incontrarlo saranno assai rare. Si tratta di un potente Stregone nùmenoreano nero di origini ignote, spietato e feroce, ma dotato di una intelligenza ed un'astuzia fuori del comune; la sua unica debolezza è quella dell'orgoglio, per sé e per i suoi feroci Devoti, che reputa invincibili. In prima battuta non si curerà quindi della presenza dei Personaggi, ritenendoli vermi spauriti ed inoffensivi, e risparmiando loro la vita; anche durante il secondo incontro non parteciperà direttamente allo scontro, delegando ai suoi servi l'eliminazione della loro fastidiosa presenza. Solo dal terzo incontro in poi parteciperà attivamente alla lotta, con tutta la potenza distruttiva del suo braccio e della sua magia. Indosserà sempre la sua nera corazza completa in Galvorn ed un lungo mantello, pure nero che ne nasconderanno completamente le fattezze: solo la sua figura, alta e massiccia, e la sua voce fredda e metallica, saranno note al gruppo. Se quest'ultimo riuscirà ad interrompere un rituale ed eliminare o mettere fuori combattimento tutti i Devoti, Darkhan fuggerà comunque dal campo di battaglia (facendo uso se necessario di incantesimi di Baleno e Rapidità), rimandando la sua vendetta ad un'altra occasione.

*(Nota: al master ed alla sua fantasia il compito di inserire una storia per questo avversario e di legarlo a quelle dei Personaggi Giocanti).*

**DEVOTI:** i terribili servi di Darkhan sembrano delle copie del loro padrone. Alti e possenti, completamente rivestiti di nere armature d'acciaio, sono delle vere e proprie macchine di morte: il loro particolare stile di combattimento con due spade li rende degli avversari micidiali nel pieno di una mischia. Non conoscono la paura e combatteranno fino alla morte; solo allora sarà possibile scoprirne le fattezze, celate da corazze ed elmi integrali: si tratta di Uomini convertiti all'Oscurità i cui lineamenti, un tempo nobili forse, sono stati completamente stravolti dai "doni" concessi loro dallo Stregone, allo scopo di accrescerne forza e resistenza ben oltre i normali limiti umani. La dentatura molto sviluppata e sporgente, i lunghi capelli scuri raccolti in elaborate trecce e gli occhi iniettati di sangue rivelano un aspetto selvaggio, accentuato dall'espressione furiosa che ne altera i lineamenti del volto.

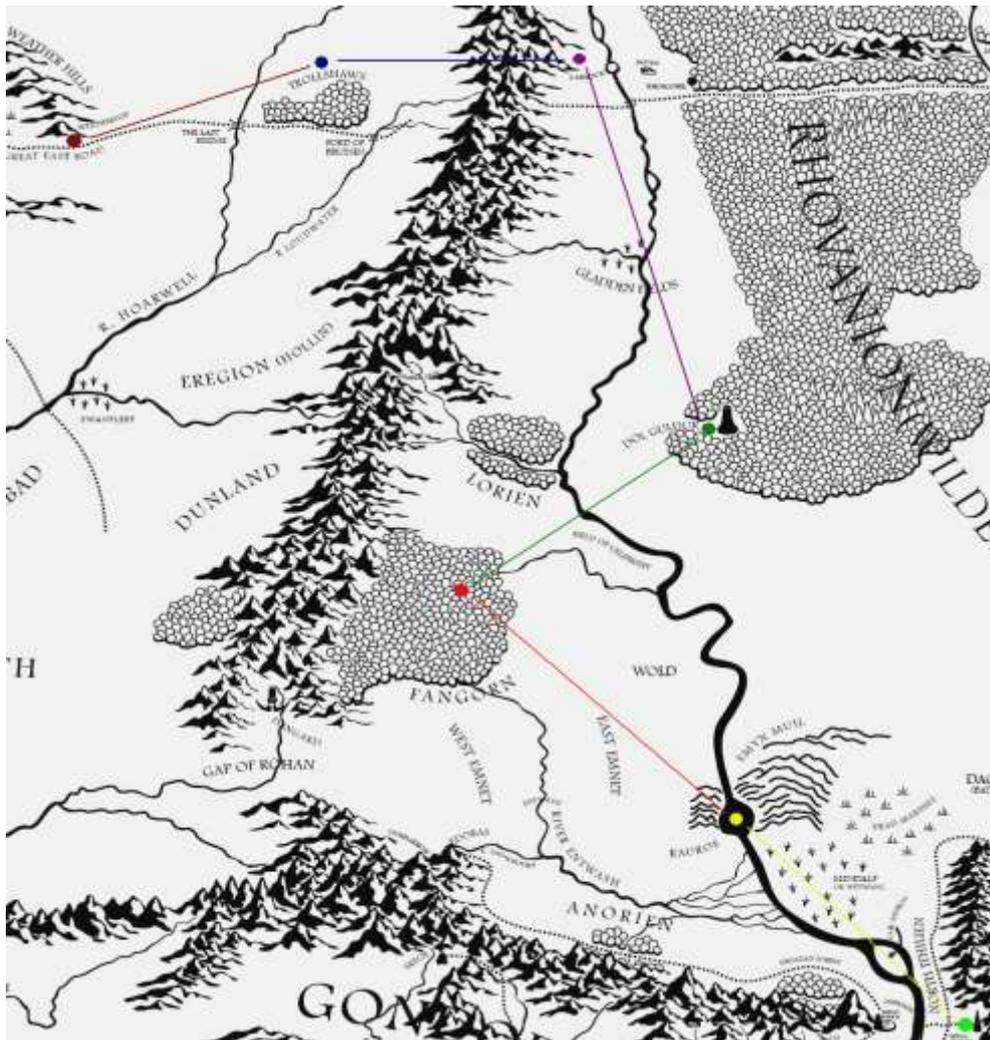
**YAGRASH e UGRUMOTH:** sono il comandante della torre di Amon Thyryn ed il suo luogotenente, ambedue appartenenti agli Uruk-hai. La piccola guarnigione della fortezza vi è stata inviata dalla roccaforte orchesca che ancora esiste sull'Alto Passo delle Montagne Nebbiose, allo scopo di sorvegliare in qualche modo l'alto corso del fiume Anduin. Si tratta di due individui selvaggi e brutali, animati da un inestinguibile odio verso i Popoli Liberi; combatteranno quindi fino alla morte, incitando i loro orchi a fare altrettanto (almeno finché potranno spaventarli con la loro presenza sul campo di battaglia).

**SPETTRI:** gli spettri che infestano la città maledetta di Minas Morgul non sono molto diversi da quelli inviati da Sauron nei Tumulilande, anche se sono dotati di minor potere. L'unica differenza sostanziale risiede nel fatto che possono essere visti, anche se con qualche difficoltà, anche alla luce del sole (se tale può essere definita quella che illumina debolmente le mura della città): i loro pallidi abiti svolazzanti, ormai a brandelli, ne rivelano facilmente la pericolosa presenza.

**DEMONI:** le creature poste a guardia dei Sette Sigilli sono servi di Melkor imprigionati nelle cripte allo scopo di proteggerle da eventuali intrusi; finché i sigilli sono integri non possono quindi allontanarsi da esse. Hanno la forma di enormi lupi selvaggi, di dimensioni e ferocia decisamente maggiori di quelle di un comune Warg. Il loro terrificanti musi sbavanti sono anche dotati di corna, che le bestie usano per infilzare i loro avversari.

**HERION e LEOD:** lo studioso è un dúnadan di Minas Tirith, famoso nella sua città per le numerose opere di ristrutturazione e rifondazione di alcuni suoi quartieri dopo le devastazioni portate dalla Guerra dell'Anello. Si tratta di un architetto competente e preparato, anche se un po' svagato. Tale difetto è compensato dalla precisione dimostrata dal suo giovane e solerte assistente Leod, un gondoriano che si prende carico di tradurre in realtà operative le intuizioni ed i progetti del suo mentore. Herion ha ormai una certa età, pur essendo ancora molto alto (sfiora quasi i due metri) i suoi capelli sono grigi e le sue spalle sono ormai leggermente incurvate dal peso degli anni. Leod invece ha poco più di trent'anni e, pur essendo più basso del capo spedizione, è ancora nel pieno delle forze (i suoi corti capelli castani non sono ancora stati sporcati dalle macchie bianche dovute all'età).

[E' una produzione "GiRSA crew" ([www.girsacrew.it](http://www.girsacrew.it)); per info: [geko@girsacrew.it](mailto:geko@girsacrew.it) - [angel.galli@libero.it](mailto:angel.galli@libero.it) ]



**Lo schema della Falce dei Valar**

- Amon Sûl
- Cameth Brin
- Amon Thyryr
- Dol Guldur
- Fangorn
- Tol Brandir
- Minas Morgul