

“L’ultimo Re”

avventura per GiRSA

soggetto
Alessio “Geko” Forlone
&
Gianfranco “Monfa” Monfardini

scritta da
Alessio “Geko” Forlone
&
Manuel “Ossian” Pirino

realizzata in occasione del
“Kings of Crew 2011”
Soncino (CR) - 7 maggio 2011

è una produzione “GiRSA crew”

www.girsacrew.it

INDICE

- PREMESSA	pag. 3
- PROLOGO	pag. 4
- CAPITOLO 1: ANTEFATTO	pag. 5
PARAGRAFO 1.1 RIASSUNTO DELL'AVVENTURA	pag. 5
- CAPITOLO 2: PRELUDIO	pag. 5
PARAGRAFO 2.1: IL VILLAGGIO	pag. 5
PARAGRAFO 2.2: I PG	pag. 6
PARAGRAFO 2.3: IL PERCORSO DELLE NUVOLE (RATH FAUNEN)	pag. 6
PARAGRAFO 2.4: LE VISIONI	pag. 7
- CAPITOLO 3: SI GIOCA	pag. 8
PARAGRAFO 3.1: IL SOVRINTENDETE	pag. 8
PARAGRAFO 3.2: SULLE TRACCE DEL PRINCIPE	pag. 10
PARAGRAFO 3.3: IL VIAGGIO	pag. 11
PARAGRAFO 3.3.1: La stanza n°1	pag. 11
PARAGRAFO 3.3.2: La stanza n°2	pag. 11
PARAGRAFO 3.3.3: La stanza n°3	pag. 12
PARAGRAFO 3.3.4: La stanza n°4	pag. 12
PARAGRAFO 3.3.5: Il Traditore e la morte del Sovrintendente	pag. 13
PARAGRAFO 3.4: LA BATTAGLIA FINALE	pag. 15
PARAGRAFO 3.4.1: Stanza n°5 <i>Tham-malina</i> "La sala Gialla"	pag. 15
- CAPITOLO 4: EPILOGO	pag. 16
PARAGRAFO 4.1: LA SORTE DI ARVEDUI	pag. 16
PARAGRAFO 4.2: SE AVANZA TEMPO ...	pag. 17
- MAPPA	pag. 17
- APPENDICE A: I PG	pag. 18
- STEMA DELLA CASATA DI MENELDUR/ANCALIMË E ALDARION	pag. 22
- APPENDICE B: AGGIUNTE AI BG DEI PG	pag. 23
- VISIONI DI VALANDIL/TELPERIËN	pag. 24
- APPENDICE C: MALBETH IL VEGGENTE	pag. 25
- APPENDICE D: IL PERCORSO DELLE NUVOLE (RATH FAUNEN)	pag. 26

PREMESSA

Questa avventura è stata ideata e scritta per essere giocata in un torneo nazionale di GiRSA; ciò significa che gli autori, in fase di realizzazione, hanno dovuto necessariamente tenere conto di alcuni fattori che normalmente, in una classica partita ad un gioco di ruolo, non hanno alcuna importanza (il limite di tempo, le tappe intermedie, la valutazione dei giocatori, ecc...).

Giusto per fare un esempio: i BG dei PG (che si trovano nell'Appendice A) sono stati privati di alcune parti (che si trovano nell'Appendice B). E' un accorgimento che si è reso necessario per rendere più interessante l'inizio dell'avventura durante il torneo, ma probabilmente in una sessione "regolare" di gioco il Master non avrà bisogno di ricorrere a questo espediente.

I master troveranno in questo documento tutte le indicazioni necessarie per rendere lo svolgimento scorrevole e piacevole e potranno adattare senza problemi questo modulo avventura al loro stile di gioco.

Buon divertimento.

Lo Staff del "GiRSA crew"

Questi sono i nostri contatti:

sito: www.girsacrew.it

forum: <http://freeforumzone.leonardo.it/forum.aspx?c=26918&f=26918>

m@il: geko@girsacrew.it

PROLOGO

Prima che la vecchiaia oscuri del tutto la mia memoria, voglio raccontarti come la guerra, l'odio, il male, la tenebra ed il terrore avevano stravolto il mondo che noi conoscavamo.

Di giorno non si vedevano altro che terre brulle ed incolte, in ogni direzione. Per miglia e miglia, nient'altro che campi abbandonati; quando non erano neri per gli incendi, erano coperti di erbacce, e gli scheletri di vecchie fattorie vi sorgevano a ricordo di tempi più felici. Lontano, verso Nord, si scorgevano appena i profili scheggiati e spezzati delle fortezze e delle torri di guardia erette in passato dal nostro popolo. Ogni forma di vita aveva lasciato quei luoghi. I boschi erano cupi e silenziosi, le valli abbandonate e quando il vento soffiava dal Nord, la voce degli spiriti proferiva gelide minacce. Di notte, strani fuochi si accendevano in lontananza. Le amate degli orchi di Angmar appiccavano incendi ovunque passassero, scorazzando di contrada in contrada, distruggendo tutto quello che trovavano; i loro lupi da guerra cacciavano, scovavano ed uccidevano tutti coloro che provavano a nascondersi.

Le strade, una volta larghe e ben tracciate, erano in rovina, ridotte a sentieri a malapena visibili. Dove un tempo sorgevano bastioni e castelli, stazioni di posta e locande, ora non restavano che cerchi di pietre annerite. Passando ben lontano dalle immense necropoli ammantate di nebbia, si attraversava una terra impoverita, dove le foreste erano buie e pericolose, piene di malefici sussurri, abitate da strane fiere, e dove ombre misteriose e bestie crudeli si aggiravano in cerca di prede: orrori striscianti giunti al riparo dell'ombra del Re Stregone.

Nel cuore di questo disastro c'era la città di Fomost, presa ai dunedain dalle amate nemiche e consegnata al suo nuovo Oscuro Signore. Questi, il Re Stregone di Angmar, era un figura il cui solo nome, anche se pronunciato sottovoce in una mattina di sole, sarebbe bastato a far calare un'ombra di inquietudine sul cuore di chiunque, anche del più coraggioso. Da quando si era installato nella Capitale, i giorni duravano poco, ed il sole non si azzardava a uscire dalle nuvole. L'odore stantio della morte e del decadimento esalava da ogni cosa, e tetre figure in pesanti corazze nere pattugliavano le strade, in sella a lupi grandi come cavalli da guerra. Di notte, spettri, troll e lupi. Di giorno, tribù di uomini malvagi delle colline del perduto reame del Rhudaur, sottomessi prima ed alleati poi del Reame degli Stregoni. Sotto la coltre di nubi che avvolgeva il regno del Nord, persino gli orchi potevano agire in pieno giorno.

La battaglia era persa. Poco importava che i rinforzi di Gondor arrivassero o no; oramai il Reame del Nord era stato sconfitto e lo spirito delle sue genti piegato. Non restava nulla ... a parte la speranza! La Speranza, sì, poiché la linea dei Re era ancora intatta! Seppur nascosti, e braccati notte e giorno, gli eredi di Elendil non si arrendevano! Nascosta sotto la cenere, la fiamma che ardeva nel sangue dei discendenti di Elros sarebbe un giorno tornata ad ardere e splendere!

E fin quando fosse esistito un Re, per ramingo che fosse, i popoli liberi della Terra di Mezzo avrebbero potuto sperare in un futuro!

1 - ANTEFATTO

"Nel 1974 il potere di Angmar crebbe nuovamente e il Re degli Stregoni assalì l'Arthedain prima della fine dell'inverno. Egli si impadronì di Fornost e cacciò quasi tutti i dunedain superstiti al di là del Lhun; fra questi vi erano i figli del Re. Ma Re Arvedui si difese sino all'ultimo sulle Lande del Nord, e poi fuggì a nord con alcune delle sue guardie; riuscirono a scappare grazie alla rapidità dei loro destrieri [...]".

Il Signore degli Anelli, Appendice A: Annali dei Re e Governatori

1.1 RIASSUNTO DELL'AVVENTURA

All'inizio del 1974 l'Arthedain cade sotto i colpi delle amate di Angmar. Re Arvedui combatte fino alla fine, poi è costretto a fuggire a Nord insieme ad un pugno di fedelissimi. Suo figlio maggiore, Aranarth, probabilmente impegnato egli stesso sul campo di battaglia, cerca di mettersi in salvo fuggendo verso Mithlond (i Porti Grigi anche chiamati i Rifugi Oscuri) per portare notizie del Re, suo padre, all'elfo Cirdan. Il Principe prima di fuggire riesce a spedire un messaggio al Sovrintendente Vorondil (probabilmente l'ultimo dunadan ad abbandonare la capitale, Fomost), con un'unica frase: *Rath Faunen* (il messaggio è scritto con calligrafia incerta, su un foglio già usato, sporco di sangue. Aranarth lo ha letteralmente scritto nel mezzo di una battaglia ed ha avuto a malapena il tempo di legarlo ad un piccione viaggiatore addestrato a trovare il campo di Vorondil). Il Sovrintendente riceve il messaggio ma non sa cosa significhi quella frase; non sa che fine abbia fatto il Re, né dove sia diretto il Principe Aranarth; le sue tracce si perdono oltre le pendici meridionali degli Eryn Uial e sono dirette (apparentemente) ad Ovest. Per scampare al massacro e alla distruzione è costretto anch'egli a fuggire ma prima di partire insieme alla sua guardia personale, riesce a recuperare due oggetti di fondamentale importanza per la casata reale: lo Scettro di Annuminas e la Elendilmir (un gioiello che rappresenta la corona reale). Durante la sua fuga Vorondil ed i suoi uomini vengono braccati da un gruppo di nemici fino ad essere raggiunti proprio nei pressi di un villaggio. Questo è il luogo di origine dei PG. Avviene un combattimento ed i PG riescono a salvare la vita a Vorondil e a due dei suoi uomini: gli altri muoiono ed i nemici superstiti si danno alla fuga. Il Sovrintendente farà in modo che i PG lo accompagnino nel suo viaggio verso Ovest, ma non fornirà loro nessun tipo di informazione aggiuntiva (se non che dovranno superare i monti aggirandoli da sud). Quello che nell'Appendice A è indicato come il PG n°5 è a conoscenza di una sorta di "filastrocca" segreta la cui corretta interpretazione sarà fondamentale per la riuscita della missione. L'unico altro PG a conoscerla è suo fratello Aldarion. Quello che nell'Appendice A è indicato come il PG n°6, è un discendente di Malbeth il Veggente e negli ultimi giorni ha avuto tre visioni ricorrenti la cui interpretazione sarà molto importante per la comprensione della missione. Durante il viaggio il gruppo sarà assalito più volte dai nemici che non perderanno mai le tracce dei PG. Questo perché uno dei due uomini superstiti della guardia personale di Vorondil è un traditore che durante i vari spostamenti lascerà delle tracce per gli inseguitori. Alla fine il traditore verrà scoperto ed ucciso. Anche il Sovrintendente morirà, ma prima riuscirà a confessare ai PG la sua vera missione: trovare il Principe Aranarth e consegnarli gli oggetti della casata reale. L'ultima parte del viaggio vedrà quindi i PG impegnati, da soli, nella ricerca della giusta via che porti al completamento della missione. Proprio all'epilogo sarà chiesto loro un enorme sacrificio ... fondamentale perché la speranza continui a vivere tra i dunedain del Nord.

2 – PRELUDIO

2.1 - IL VILLAGGIO

Ci troviamo nei primissimi mesi del 1974 della Terza Era del Sole, in pieno inverno. L'Arthedain, l'ultimo dei tre Regni dei dunedain del Nord, è caduto sotto l'assalto delle amate del Re Stregone di Angmar. Re Arvedui è fuggito verso Nord, mentre ciò che rimane del suo popolo si disperde e si dispera. Il nemico imperversa indisturbato e incontrastato, distruggendo città e villaggi, bruciando e raziando.

I nostri PG appartengono ad un villaggio di medie dimensioni sito a sud di Annuminas dal nome di Minastel (probabilmente è una crasi tra le parole *minas*, che significa *fortezza*, ed *estel*, che significa *speranza* ... è incoraggiante quindi pensare che il significato possa essere *Torre della Speranza*). Minastel, grazie alla sua posizione molto occidentale, è una delle ultime "oasi" rimaste (ma per quanto ancora?) nel deserto di desolazione, morte e miseria causato dalle amate di Angmar. I PG sono veterani dell'esercito del Re, ormai in congedo, quasi tutti di

nobili natali: hanno combattuto per moltissimi anni, guadagnandosi fama e rispetto presso gli alti gradi dell'esercito e godono della stima incondizionata della loro gente. Hanno un'età rispettabile, dagli 80 ai 90 anni (che per dei dunedain di casata nobile - anche se non dello stesso lignaggio degli eredi di Elendil, come Aragorn - equivalgono a circa cinquant'anni di un "uomo comune") e per questo non hanno partecipato attivamente alla guerra; tuttavia sono ancora in ottime condizioni fisiche, lucidi, in grado di utilizzare le armi con un'abilità invidiabile dai più giovani, nonché avvezzi all'azione e pronti a far fronte all'emergenza. Il loro forte sono l'esperienza ed il carisma dei veterani, abilità molto preziose ed utili per mantenere unite le comunità isolate di fronte al pericolo. Consci che molto presto, inevitabilmente, la distruzione calerà anche sul loro villaggio, si sono dati da fare per molti giorni consecutivi per predisporre la salvezza dei pochi abitanti rimasti, ovvero donne, vecchi e bambini: tutti gli altri, uomini e ragazzi, sono andati in guerra e probabilmente non torneranno più. Ignorando la fatica, non si sono risparmiati nell'organizzare il recupero delle provviste necessarie ai fuggiaschi, nell'approntare carri e carretti (trainati dai pochi cavalli rimasti nel villaggio), nel pianificare il percorso più sicuro per mettere in salvo la popolazione verso ovest, presso i rifugi montani degli Eryn Uial (i *Colli del Tramonto - Evendim Hills*), e di conseguenza spedire sentinelle e battipista per verificare la sicurezza del percorso scelto (lavoro non semplice, considerando la scarsa disponibilità di uomini adatti all'impresa). E' loro intenzione NON lasciare Minastel fin quando l'ultimo gruppo di fuggitivi non sarà partito; solo allora si metteranno in viaggio verso i rifugi, fungendo da retroguardia, ma con la morte nel cuore ed un enorme senso di frustrazione per non aver potuto dare il loro contributo attivo alla disperata causa dei dunedain del Nord.

2.2 - I PG

Tutte le informazioni sui PG sono riportate nell'Appendice A. In questo breve paragrafo si tratteranno i caratteri generali dei personaggi e si spiegherà il motivo per il quale all'avventura potrebbero eventualmente partecipare uno o due PG di sesso femminile.

I PG saranno otto (Atanamir, Alcarin, Aldarion, Súrion, Meneldur, Ancalimë, Valandil e Telperiën), ma sarà possibile sceglierne solo sei. Ci sono infatti due coppie di PG che sono "speculari". In poche parole, dei PG che nell'Appendice A corrispondono al n°5 (Meneldur e Ancalimë) e al n°6 (Valandil e Telperiën) esistono due versioni, una maschile e una femminile: se si sceglie l'una non si potrà scegliere l'altro e viceversa.

Alcarin e Súrion sono gli unici PG la cui scelta da parte dei giocatori è "facoltativa". Gli altri devono necessariamente partecipare all'avventura.

Esistono solo due PG di sesso femminile: Ancalimë e Telperiën.

Se i giocatori hanno scelto uno o entrambi i PG femminili disponibili, questi rimarranno nascosti durante le primissime fasi di gioco (i primi minuti, diciamo). Infatti, come si comprende leggendo il precedente paragrafo, il villaggio è stato evacuato e tutte le donne, i vecchi ed i bambini sono stati mandati presso i rifugi montani. I motivi che hanno spinto uno o entrambi i PG femminili a nascondersi sono spiegati nelle informazioni aggiuntive ai BG (vedi "Appendice B"); per ora diciamo che Ancalimë è in possesso di alcune informazioni che se saranno correttamente interpretate saranno fondamentali per la buona riuscita della missione (vedi paragrafo "2.3 - Il percorso delle nuvole"). Telperiën, invece, è la nipote di Malbeth il Veggente (vedi "Appendice C") e negli ultimi giorni ha fatto dei "sogni particolari" che l'hanno spinto a credere che qualcosa di importante sta per succedere e che lei ne dovrà necessariamente far parte (vedi paragrafo 2.4 - "Le visioni").

Di qualunque sesso siano i PG n°5 e n°6 il master, una volta che il prologo sarà stata letto, dovrà consegnare ai rispettivi giocatori un foglio con alcune informazioni aggiuntive al BG e la stessa cosa dovrà avvenire con il giocatore che interpreta Aldarion (vedi "Appendice B").

2.3 - IL PERCORSO DELLE NUVOLE (RATH FAUNEN)

La saggezza degli antichi re di Numenore giungerà in soccorso dei PG. In un'epoca antica, consci che un giorno il male avrebbe potuto colpire i regni del Nord da qualunque direzione, gli Elfi di Mithlond istruirono re Elendil su un percorso segreto da seguire per giungere rapidamente e soprattutto senza rischiare di esser avvistati, ai Rifugi Oscuri. Le guide di Cirdan mostrarono ai dunedain un piccolo fiume, originario delle pendici degli Eryn Uial. Il fiume, nominato informalmente Rivo Silente (o "*Din Sir*", leggi *diin-Sir*) scorreva verso il golfo Lhûn per lo più sotto terra, emergendo però in alcuni punti del suo lunghissimo corso. Seguendo le

indicazioni, sarebbe stato possibile trovare senza errore, ed in poco tempo, la via per Mithlond. Cirdan chiese ed ottenne la parola di Elendil: il Re o i suoi discendenti non si sarebbero serviti della "scorciatoia" se non in circostanze disperate, perché se il nemico ne fosse venuto mai a conoscenza, seguendo chi la percorreva o torturando chi ne aveva appreso il segreto percorso, la sicurezza del reame degli elfi grigi sarebbe stata per sempre compromessa.

Come precauzione, gli elfi insegnarono il segreto solo a re Elendil e ai due suoi figli, Isildur e Anarion, oltre che ad un pugno di luogotenenti scelti dalla guardia personale dei tre alti dunedain. Descrissero il percorso del fiume, come voleva la loro natura di amanti della parola e della bellezza, coi versi di una "filastrocca" in lingua Sindarin. La "filastrocca" descriveva sei punti salienti del percorso (chiamate le "Sei Stanze"), facendo riferimento a caratteristiche del paesaggio destinate a durare per molti secoli. Con il tempo qualcuno si prese la briga di tradurre la filastrocca nel linguaggio corrente (ovvero l'ovestron), ma in questo modo le rime con la quale era composta si persero. In questa sua nuova versione ("in prosa", se vogliamo), fu tramandata nei lunghi secoli per via orale e come spesso accade in queste circostanze il suo vero significato ed il suo scopo vennero dimenticati, al punto che ormai la si considerava nient'altro che una storiella, una sorta di favola. Nella famiglia di Meneldur/Ancalimë (e, quindi, di Aldarion), discendente di uno dei luogotenenti di Anarion, la "filastrocca" venne tuttavia tramandata preservando parte del suo valore originale. Sebbene nessuno sapesse a cosa servisse, era ben chiaro almeno che sarebbe stato un gravissimo errore divulgarla, e che un giorno sarebbe stata preziosa per le sorti del Regno.

Il percorso delle Nuvole è l'ingannevole nome dato al rivo Din Sir. Il riferimento è ovviamente al percorso delle nuvole che, dall'alto dei cieli, si riflettono nelle sue acque, laddove queste emergono dal sottosuolo. È diviso in sei "stanze", quattro delle quali contengono gli indizi veri e propri, mentre la prima e l'ultima rappresentano l'inizio (partenza) e la fine (arrivo). Queste verranno spiegate nei capitoli "3.3 – Il Viaggio" e "3.4 – La battaglia finale".

2.4 – LE VISIONI

Come accennato in precedenza, e come viene spiegato nelle Appendici A e B, Valandil e Telperiën (PG "speculari") nei giorni che precedono l'inizio dell'avventura hanno fatto tre sogni ricorrenti, molto intensi ... delle vere e proprie visioni. Le informazioni che ne deriveranno, e che saranno fornite dal master ai rispettivi giocatori dopo la lettura del prologo (vedi "Appendice B"), saranno molto utili per la buona riuscita della missione e, soprattutto, per la comprensione dell'intera vicenda.

Qui di seguito sono riportate le visioni con la relativa spiegazione (che ovviamente NON comparirà nelle informazioni aggiuntive ai BG contenute nell'Appendice B).

Visione n°1: *stai osservando il cielo notturno, buio e profondo come un pozzo senza fine. L'unica fonte di luce è data da quattro grandi stelle disposte a semicerchio, all'interno del quale è contenuta una figura, anch'essa luminosa come gli astri, composta da un cerchio ed un quadrato, leggermente scostati l'uno dall'altro, ma collegati da una piccola "asta". L'intera figura (stelle e quant'altro) sembra muoversi ritmicamente su e giù.*

Spiegazione: si tratta della visione relativa allo stemma della Casata dei Sovrintendenti di Arnor: sette stelle disposte a circolo con al centro due chiavi. Quando il Sovrintendente arriverà in prossimità del villaggio insieme ad i suoi uomini, sarà assalito dagli avversari che li inseguivano (vedi paragrafo "3.1 – Il Sovrintendente"); un colpo d'ascia gli spezzerà in due lo scudo (lasciando quindi la figura a metà, con quattro stelle ed una delle due chiavi). Una delle due parti dello scudo rimarrà attaccata al braccio del Sovrintendente che, correndo, la farà muovere su e giù (ecco perché l'immagine della visione si muove ritmicamente).

Visione n°2: *la visione riguarda alcune bianche nuvole che corrono rapidissime nel cielo (come un film che scorre veloce); poi cambia e si vedono le acque di un fiume che si ritirano, scoprendone gradualmente il letto, e che ritornano, come per un effetto di marea (stesso effetto "velocità" descritto prima); di nuovo un cambio di immagine e rimangono solo due nuvole, ognuna con tre "gobbe", che si rispecchiano nelle acque del fiume; infine, all'improvviso, si vede il mare dell'Ovest ... bellissimo, argentato, calmo, avvolto nella calda luce del tramonto!*

Spiegazione: si tratta del simbolo della casata del PG n°5 e di suo fratello Aldarion (due nuvole con tre gobbe e tre linee ondulate che rappresentano l'acqua), nonché la sintesi del significato del "Percorso delle nuvole". Sarà il PG n°5 (probabilmente con l'aiuto di suo fratello Aldarion),

ovvero colui che conosce la *Rath Faunen*, che dovrà guidare il gruppo nel viaggio verso Ovest, verso Mithlond, i Porti grigi.

Visione n°3: una caduta. *Non sei sicuro di essere tu quello nel sogno, ma la visione inizia nel momento in cui sbatti per terra, con tutto il peso del corpo. In alto, lontane, vedi le pareti di un canalone alto e stretto. Degli uomini ti corrono attorno. Sono dei selvaggi, male armati e vestiti con delle rozze tuniche. Vedi la tua mano insanguinata, che cerca di afferrare la volta del cielo e poi ricade stanca. Intorno a te, le urla della battaglia ormai alla fine. Stai per morire, lo senti. È una sensazione fortissima, orribile, ma non riesci a svegliarti. Mentre gli ultimi spasimi ti attanagliano, un uomo si inginocchia al tuo fianco. È vestito dalla testa ai piedi con una cotta di maglia argentata e sulla fronte gli brilla un gioiello dal bagliore accecante. Ti prende la mano e dice "Grazie". Poi ti chiude gli occhi con un gesto colmo di pietà. Nel buio, senti un piacevole calore avvolgerti e prendere il posto del freddo della morte. L'ultima parola che senti nell'oscurità è "Namarie" ("Addio").*

Spiegazione: è la visione di ciò che potrebbe (o dovrebbe) accadere alla fine dell'avventura. Ai PG sarà richiesto un sacrificio enorme per far sì che ci sia ancora speranza per la stirpe reale dei dunedain. La figura in cotta di maglia argentea della visione, con il gioiello (la Elendilmir - vedi nota a piè di pagina n°6) che gli brilla in fronte, è il Principe Arnanarth, il figlio di Re Arvedui (vedi paragrafo "3.1 Il Sovrintendente" e, soprattutto, "3.2 - Sulla traccia del Principe").

3 - SI GIOCA

3.1 - IL SOVRINTENDETE

Passate poche ore da quando l'ultimo gruppo di abitanti è stato messo in condizioni di partire, mentre alcuni PG¹ stanno rientrando per organizzare la loro partenza, dopo aver effettuato un ultimo giro di ricognizione tra le case più periferiche e le fattorie di campagna, al villaggio succede qualcosa di inaspettato. Siamo al crepuscolo e, nella luce morente del sole che cala alle loro spalle, i PG² rimasti di vedetta su una torre ai confini orientali dell'abitato scorgono un piccolo gruppo di uomini appiedati che si sta avvicinando da Est; danno l'impressione di avere molta fretta, ma arrancano e sembrano molto stanchi, forse sono feriti. La visibilità non è ottimale ma sugli scudi e sulle armature degli uomini in avvicinamento i PG potranno notare i simboli della casa reale³ (nota per il Master: è necessario un tiro percezione di manovra non troppo difficile). Improvvisamente un altro gruppo di uomini⁴, più numeroso del primo (ma meno disciplinato), sbucca dalla vegetazione e si avventa sul primo gruppo. Sono anch'essi appiedati, ma si muovono con molta più decisione e velocità (anche se sono equipaggiati ed armati in maniera molto più rozza rispetto ai soldati del Re); tra di essi c'è ne uno che si tiene un po' in disparte ed è l'unico ad essere a cavallo (nota per il Master: tiro percezione un po' più difficile del precedente, da far ripetere anche in seguito quando giungerà il resto dei PG). Alle sentinelle sarà subito evidente che se non intervengono prontamente per i soldati di Arthedain non ci sarà scampo. Il nemico è numeroso e sarà necessario anche l'intervento degli ultimi due o tre uomini rimasti nel villaggio (vedi nota a piè di pagina n°1). A tal proposito, le sentinelle sono provviste di appositi corni di segnalazione e si auspica che i giocatori ne facciano buon uso (nota per il Master: attribuire una penalità ai giocatori che non prendono in considerazione tale ipotesi). Se i PG utilizzeranno i corni, eventuali PG femminili, che si sono nascosti da qualche parte nel villaggio, sentiranno l'allarme (non è necessario alcun tiro percezione) e potrebbero quindi decidere di venire allo scoperto.

È previsto uno scontro, la cui durata dovrà essere breve⁵ (in questo frangente lo scudo del Sovrintendente verrà spaccato in due da un colpo d'ascia, come spiegato nel paragrafo "2.4 - Le Visioni", e sarebbe opportuno che qualche PG notasse questo evento, magari attraverso un

¹ Saranno 3 (Atanamir, Alcarin e Sùrion) se nel gruppo non ci sono PG femminili o c'è n'è uno solo; saranno 2 se nel gruppo ci sono 2 PG femminili

² Saranno 3 (Aldarion, Meneldur e Valandil) se nel gruppo non ci sono PG femminili; saranno 2 se nel gruppo ci sono uno o due PG femminili

³ Il Sovrintendente ha come simbolo sette stelle disposte in circolo con al centro due chiavi; gli uomini dell'esercito reale, invece, hanno solo le sette stelle.

⁴ Si tratta dei selvaggi Uomini delle Colline provenienti dal Sud e dell'Est (un tempo il reame del Rhudaur): i cosiddetti dunlandiani.

⁵ Il master potrebbe fare in modo che i PG arrivino quando la battaglia è ormai nel vivo; potrebbero dare man forte agli uomini in difficoltà, salvando così la vita a tre di essi, ma non avendo la possibilità di occuparsi di quei pochi nemici che si daranno all'inevitabile fuga.

tiro percezione non troppo difficile). Il master dovrà fare in modo che i PG, insieme agli uomini dell'esercito reale, infliggano una durissima sconfitta ai loro avversari: non ci dovranno esser feriti ne tantomeno prigionieri; i nemici sopravvissuti, se ce ne saranno, si daranno ad una fuga precipitosa. L'uomo a cavallo si terrà in disparte dalla battaglia (e comunque non è detto che i PG lo abbiano scorto) e quando vedrà che le cose si metteranno male sparirà ad Est, da dove era venuto (nota per il Master: è necessario un tiro percezione per rendersi conto della sua fuga), senza che i PG abbiano la possibilità di inseguirlo (è l'unico a possedere un cavallo e si è tenuto a debita distanza dalla battaglia). Degli uomini che recano i simboli della casata reale ne dovranno rimanere in vita solamente tre, gli altri moriranno o rimarranno gravemente feriti, non si potranno curare, non saranno in grado di parlare (se non per dire pochissime parole sconnesse), sarà impossibile farli viaggiare a causa delle gravissime ferite (e questo tornerà utile per far sì che i PG trascorran la notte al villaggio, in modo da poter parlare con gli uomini che hanno appena salvato) e alla fine moriranno durante la notte. Sarebbe opportuno che ai caduti in battaglia fosse offerto un breve rito funebre (nota per il Master: se i giocatori ci penseranno premiarli con dei punti, altrimenti sarà il Sovrintendente o uno dei suoi due uomini a suggerirlo, in quest'ultimo caso valutare se attribuire o meno una penalità ai giocatori).

I PG, una volta che il gruppo è al sicuro ed il pericolo scampato, scopriranno di aver salvato da morte certa nientedimeno che Vorondil, il sovrintendente di Re Arvedui, e due uomini della sua guardia personale: Mardil ed Herion. Tutti i PG conoscono Vorondil, almeno di fama, e gli portano il dovuto rispetto: è a tutti gli effetti il vice del loro Sovrano e quindi vogliono (e devono) ubbidirgli fedelmente. Il sovrintendente non farà pesare su di loro il suo grado, ma dal suo atteggiamento sarà molto chiaro che si aspetterà la loro massima collaborazione. Racconterà di essere in fuga verso Ovest, sia per scampare al massacro che i servi del Re Stregone di Angmar stanno perpetrando, che per un altro motivo ben più importante, ma di cui non può parlare a causa della gravità della situazione e dell'estrema importanza della sua missione (deve assolutamente raggiungere il principe Aranarth, il figlio di re Arvedui, e consegnarli alcuni oggetti appartenenti alla casata reale: lo scettro di Annuminas e la Stella di Elendil⁶ ... ma queste sono informazioni che **NON** comunicherà). I giocatori dovranno esser molto convincenti e giocare davvero bene per farsi rivelare alcune informazioni sullo scopo del viaggio di Vorondil e dei suoi uomini; in ogni caso il Sovrintendente **NON** dirà loro tutta la verità (**NON** parlerà del Principe né degli oggetti) ma si limiterà invece a fornire una serie di informazioni vaghe (più o meno attendibili e veritiere) come, per esempio, che deve necessariamente raggiungere un determinato luogo o trovare una certa persona (nota per il Master: sulla base di questa giocata i giocatori verranno premiati con dei punti).

La Guerra è ormai persa, il nemico è padrone incontrastato di quello che era il Regno di Arthedain e del Re non si hanno notizie, se non che ha combattuto fino alla fine, protetto dalla sua guardia personale; a quanto ne sa Vorondil, il Sovrano potrebbe essere anche morto (in realtà, come citato nell'antefatto, è riuscito a fuggire verso Nord con alcuni dei suoi uomini ma questa è un'informazione che non possiede NESSUNO, salvo il Principe Aranarth, e che quindi il master **NON** dovrà assolutamente riferire). Il Sovrintendente, Herion e Mardil sono esausti, affamati, preoccupati e feriti (se pur in modo lieve) e questi saranno ulteriori fattori che costringeranno il gruppo a trascorrere la notte al villaggio impedendogli di mettersi in viaggio durante la notte.

Come luogo per riposarsi verrà scelta un'abitazione grande e comoda; se nel gruppo ci sono PG femminili che non sono venuti allo scoperto durante l'allarme (i corni di segnalazione) questi si saranno nascosti da qualche parte proprio nell'abitazione in questione ed avranno quindi la possibilità di udire ciò che avviene e, volendo, di uscire allo scoperto. Nel corso della serata, magari mentre consumano il pasto serale, Vorondil racconterà che quel gruppo di nemici che i PG hanno contribuito a sconfiggere è sulle loro tracce da diversi giorni, fin dall'inizio della loro fuga: nonostante tutti i loro tentativi di seminarli (viaggiare di notte, scegliere sentieri semiconosciuti, confondere le tracce, ecc...) gli avversari, in un modo o nell'altro, sono riusciti a non perdere mai le loro tracce. Non sono certi del numero preciso

⁶ Lo scettro era il principale simbolo del potere regale a Númenor; e lo era altresì ad Amor, ove i re non portavano corona, ma una unica gemma bianca, l'Elendilmir, Stella di Elendil, legata alla fronte con un filo sottile d'argento. Dicono che lo scettro di Númenor scomparve con Ar-Pharazon. Quello di Annuminas era il bastone d'argento dei Signori di Andúnie, ed è forse "al giorno d'oggi" la più antica opera eseguita da mani umane che sia custodita nella Terra di Mezzo. Aveva già più di 5000 anni quando Elrond lo cedette ad Aragorn.

degli inseguitori, ne se quelli con cui hanno combattuto fossero tutti gli effettivi o meno; forse era solo l'avanguardia, o magari no, in ogni caso reputano che la recente battaglia abbia assestato loro un duro colpo e che probabilmente permetterà agli inseguiti di ottenere un certo vantaggio. Una cosa è certa: considerate le perdite subite dal gruppo del Sovrintendente, e valutata l'ipotesi che potrebbero esserci altri uomini che vadano a rinforzare le file degli inseguitori, Vorondil, Herion e Mardil da soli non avranno molte possibilità di andare lontano. Per questo motivo il Sovrintendente è deciso a chiedere ai PG di fargli da scorta; si auspica che siano i PG ad offrirsi volontari e a tal proposito il Master dovrà dare il tempo e il modo ai giocatori di formulare un tale pensiero ... ma senza aspettare troppo (nota per il Master: premiare i giocatori che avranno la prontezza di mettere i loro PG al servizio di Vorondil e penalizzare quelli che non lo fanno)!

Durante la chiacchierata notturna i PG potranno notare lo scudo del Sovrintendente spezzato in due a causa del colpo ricevuto in battaglia: questo dovrebbe accendere una scintilla nei ragionamenti del PG n°6 (Valandil/Telperiën) e fargli tornare in mente la visione n°1 (vedi paragrafo "2.4 – Le visioni").

Che sia il Sovrintendente a formulare la richiesta (sarebbe meglio dire, "l'ordine") o i PG a mettersi volontariamente al suo servizio, l'indomani mattina è previsto che il gruppo si rimetta in viaggio.

Note per il Master: è auspicabile che i giocatori pensino ad una serie di tumi di guardia, sia durante la chiacchierata serale con il Sovrintendente che durante la notte; penalizzare chi non dovesse pensarci e in questo caso fare in modo che sia Herion a proporsi per primo. In questo frangere, se ci sono PG femminili che non sono ancora usciti allo scoperto (no comment!), Herion, Mardil o i PG che effettuano i turni di guardia li DOVRANNO necessariamente scoprire! Per quanto riguarda l'indomani mattina, un altro rito funebre per i soldati morti durante la notte sarebbe troppo lungo e farebbe perdere molto tempo ai PG/PnG, ma lasciare i cadaveri in pasto ai corvi è una scelta che merita una penalizzazione: bruciare i corpi o ricoprirli di pietre potrebbe essere una buona soluzione.

3.2 - SULLE TRACCE DEL PRINCIPE

Come spiegato nel paragrafo "1.1 – Riassunto dell'avventura", Aranarth, impegnato sul campo di battaglia, cerca di mettersi in salvo fuggendo verso Mithlond (i Porti Grigi anche chiamati i Rifugi Oscuri) con l'intenzione di portare notizie del Re, suo padre, all'elfo Cirdan. Il Principe prima di fuggire riesce a spedire un messaggio al Sovrintendente Vorondil (probabilmente l'ultimo dunadan ad abbandonare la capitale, Fornost), con un'unica frase: *Rath Faunen* (il messaggio è scritto con calligrafia incerta, su un foglio già usato, sporco di sangue. Aranarth lo ha letteralmente scritto nel mezzo di una battaglia ed ha avuto a malapena il tempo di legarlo ad un piccione viaggiatore addestrato a trovare il campo di Vorondil). Il Sovrintendente riceve il messaggio, ma non sa cosa significhi quella frase; non sa che fine abbia fatto il Re, ne dove sia diretto il Principe Aranarth. Le sue tracce si perdono oltre le pendici meridionali degli Eryn Uial e sono dirette (apparentemente) ad Ovest. Per scampare al massacro e alla distruzione è costretto anch'egli a fuggire ma prima di partire insieme alla sua guardia personale, riesce a recuperare due oggetti di fondamentale importanza per la casata reale: lo Scettro di Annuminas e la Elendilmir (un gioiello che rappresenta la corona reale). Vorondil è conscio che la sua è un'impresa disperata, ma deve comunque tentare di portarla a compimento.

Come spiegato, il Sovrintendente sarà molto riluttante a fornire dettagli sulla sua missione e in caso di insistenza da parte dei PG (conseguente ad una buona giocata da parte dei giocatori) confesserà solo che deve raggiungere una persona e/o un luogo, senza dire chi/dove sia né il motivo per la/il quale la/lo sta cercando (vedi paragrafo precedente).

Fornirà comunque ai PG le informazioni essenziali, ovvero che devono superare gli Eryn Uial, aggirandoli da sud e dirigersi quindi verso Ovest, cercando se possibile di utilizzare sentieri piuttosto che strade e provando a nascondere nel miglior modo possibile le tracce.

Il Sovrintendente pretenderà un giuramento da parte dei PG: segretezza, fedeltà, coraggio per quella che sicuramente è la missione più importante della loro lunga carriera di soldati (nota per il Master: se i giocatori anticipano il Master in questa decisione, ovvero fanno prestare volontariamente giuramento senza che venga loro richiesto, premiarli con una buona dose di punti).

3.3 – IL VIAGGIO

Inizierà così il viaggio dei PG che scorteranno il Sovrintendente e i suoi due uomini nella corsa verso Ovest. Vorondil si aspetterà di utilizzare strade secondarie e sentieri che siano il più possibile nascosti; si augurerà inoltre che qualcuno durante il tragitto si occupi di confondere e/o nascondere le tracce lì dove sono più evidenti. È auspicabile che questi accorgimenti siano frutto delle idee e delle iniziative dei giocatori, in caso contrario sarà il Sovrintendente (o, ancora meglio, Mardil) a farne esplicita richiesta ([nota per il Master: premiare i giocatori che propongono queste idee e valutare eventualmente di penalizzare quelli che non ci pensano](#)).

Herion si offrirà di posizionarsi in coda al gruppo, chiedendo al suo compagno Mardil di sistemarsi alla testa.

La primissima parte del viaggio si svolgerà seguendo la direzione sud ovvero tenendo i monti sul lato destro rispetto al senso di marcia; al termine della catena montuosa, il gruppo dovrà deviare verso ovest, trovandosi le propaggini meridionali degli Eryn Uial sulla destra.

3.3.1 – La stanza n°1

Procedendo verso occidente il gruppo passerà vicino al luogo descritto nella prima delle sei "stanze" della Rath Faunen ([è necessario un tiro percezione per rendersene conto; il master ha libertà di scegliere la difficoltà della manovra, ma è fondamentale che i PG in un modo o nell'altro lo scorgano](#)). Meglio ancora, nei pressi del luogo il gruppo potrebbe decidere di fare una brevissima sosta per il pranzo e quindi in questo modo sarebbe più facile accorgersi di dove si trovano. Va tenuto in considerazione che siamo ancora abbastanza vicini a Minastel perché i PG si sentano ancora in territorio "familiare" ([per raggiungere questo luogo il gruppo avrà viaggiato per due o tre giorni](#)).

Stanza 1. En Tathrén: "Presso i salici". (PARTENZA)

Questo è il punto di origine del percorso. Il master lo dovrà descrivere ai giocatori in maniera accurata. È un luogo di una bellezza sovranaturale, dove oltre duecento salici piangenti secolari crescono intorno ad un vecchissimo pozzo. Il bosco era di certo molto più piccolo al tempo di Elendil ed il pozzo era ben tenuto. Il posto conserva ancora un'atmosfera magica. Il fiume Din Sir vi passa sotto, avvicinandosi a meno di 30 metri dalla superficie. Un piccolo arco, atto a sostenere secchio e carrucola, sovrasta il pozzo. Una targa di ferro, ormai scolorita e consumata, è sita sulla pietra di volta; essa recitava in Sindarin "*La via delle Nuvole passa di qua*" ma ad oggi si riesce solo a leggere la seguente frase "*L_ _ia_ _ell_ _ _ _ _ ssa d_ _ua*". Si auspica che questo luogo faccia venire in mente a Meneldur/Ancalimè e/o Aldarion (o al resto dei PG, se il relativo giocatore ha deciso di condividere questa informazione con il gruppo o parte di esso) la prima parte della "Filastrocca"; ad ogni modo dovrebbe attirare l'attenzione dei PG ed incuriosirli. Il Sovrintendente invece ostenterà indifferenza verso il luogo e non sembrerà non esser disposto ad ascoltare pareri diversi dal suo ("*Bisogna superare le pendici sud-occidentali dei Monti senza indugio! È questa la missione!*"). In realtà non è convinto che sia così. Ad ogni modo, se necessario, userà il potere derivante dal suo grado (ricordiamoci che fa le veci del Re!) per dare ordini ai PG ([a tal proposito il Sovrintendente, tutte le volte che sarà in difficoltà, si rivolgerà ad Atanamir, dandogli del voi, chiamandolo Capitano, ed incoraggiandolo a farsi ubbidire dai suoi uomini](#)).

In ogni caso, la direzione del "Percorso delle nuvole" coincide con quella che Vorondil vuole seguire, e quindi non ci dovrebbero essere divergenze di opinioni nel gruppo.

3.3.2 – La stanza n°2

Il gruppo procederà verso occidente e una volta lasciatisi finalmente alle spalle le pendici meridionali dei monti, Vorondil ed i suoi due uomini si riuniranno in disparte per parlare tra loro ([almeno un giorno di viaggio per arrivare dal Pozzo fin qui](#)). I PG potrebbero (anzi, dovrebbero) rendersi conto ([mediante un apposito tiro percezione di manovra non difficile](#)) che i tre si trovano in grossissima difficoltà (eufemismo) nel decidere la strada da dover prendere; il motivo di tale discussione non dipende dal fatto che non riescono a mettersi d'accordo sulle diverse alternative che hanno a disposizione ma bensì, molto più tristemente, che pare non abbiano proprio nessuna alternativa tra cui scegliere! Forse si aspettavano di trovare qualche traccia e/o indizio, oppure sono infine giunti al punto che avevano sempre temuto di raggiungere, ovvero quello che li mette di fronte alla dura realtà dei fatti: la loro missione era destinata a fallire fin dall'inizio; troppe poche informazioni a disposizione ... più che una ricerca la loro era una fuga disperata! Il luogo dove si sono fermati è estremamente vicino a quello descritto nella stanza n°2 della Rath Faunen.

Stanza 2. Cabed Faunen: "Il salto delle nuvole". (INDIZIO # 1)

Da una faglia sotterranea fuoriesce il fiume che, con un salto di quasi 40 metri, forma una meravigliosa cascata! Se presteranno attenzione, i PG potranno (anzi, dovranno) sentire il rombo dell'acqua, poco distante dal luogo in cui si sono fermati (tramite [apposito tiro percezione](#)). Dopo meno di un Km dalla base della cascata (dove gli spruzzi di acqua nebulizzati creano una meravigliosa cortina che confonde la vista), il fiume si infila di nuovo in una faglia sotterranea. Se i giocatori lo chiederanno, il Master dirà loro che la direzione verso la quale scorre l'acqua è ovest⁷, ma l'indizio della filastrocca indica chiaramente di procedere verso sud-ovest.

Come si diceva, i PG dovranno decifrare le indicazioni del primo indizio per prendere la direzione giusta, ovvero quella che punta a sud-ovest e, cosa più difficile, dovranno convincere il Sovrintendente il quale, ad esser sinceri, è nella più totale disperazione, senza idee, senza riferimenti, senza indicazioni; un suggerimento sulla strada da intraprendere, quindi, pur provenendo da antiche filastrocche o improbabili visioni, è sempre meglio che niente. Sarà interessante vedere cosa i giocatori riveleranno a Vorondil e se gli parleranno del "Percorso delle nuvole". In seguito ad una buona giocata, il Master potrebbe far rivelare al Sovrintendente qualche informazione in più, per esempio di aver ricevuto un biglietto sul quale è scritta una frase che continua a ronzargli in testa senza che ne riesca a cogliere il significato (si tratta, come scritto in precedenza, del messaggio del Principe Aranarth in cui è scritto: *Rath Faunen*). Tuttavia NON parlerà del principe, né degli oggetti. Però potrebbe saltar fuori il collegamento tra la frase "Il percorso delle nuvole" e, appunto, il suo equivalente in lingua elfica (*Rath Faunen*). Questo potrebbe far capire al gruppo di esser sulla pista giusta.

Se i PG puntano verso una direzione sbagliata, il Master dovrà fare in modo di farli ritrovare in terreno completamente aperto, in piena vista, senza riferimenti; oppure in luoghi con conformazioni geografiche/naturali difficilissime da attraversare. Insomma, i PG si ritroveranno in situazioni praticamente impossibili da risolvere. E' un'ipotesi remota, ma nel caso in cui si dovesse verificare, il master dovrebbe indirizzare nuovamente, in un modo o nell'altro, i PG verso il punto descritto nell'indizio e poi tenerne conto in fase di valutazione (questo tutte le volte che i PG sbaglieranno strada, da qui fino alla fine dell'avventura).

3.3.3 – La stanza n°3

Dopo meno di un'ora di viaggio verso sud-ovest il gruppo si ritroverà nel bel mezzo di una serie di piccoli colli e basse colline in mezzo alle quali si snoda un tortuoso percorso. Vorondil lancerà loro lunghissime occhiate, temendo di essersi infilato in una lunga deviazione sulla base di una "favoletta". Grazie alle colline, invece, i PG saranno completamente nascosti alla vista di un eventuale osservatore esterno e almeno questo fatto (se il battipista del gruppo si ricorda di farglielo notare) tranquillizzerà il Sovrintendente, facendolo riflettere sull'effettiva efficacia della strada intrapresa.

Il viaggio continuerà per tutta la giornata (almeno). Il giorno dopo Meneldur/Ancalimè e/o Aldarion (o uno degli altri PG, se il relativo giocatore ha deciso di condividere questa informazione con il gruppo o parte di esso) dovrebbe scorgere, strada facendo, il secondo indizio.

Stanza 3. *Gond Lhûg* : "Il drago di Pietra". Leggi: "gondluug". (INDIZIO # 2).

Il fiume, che fino a quel momento scorreva sotterraneo, finalmente riemerge scorrendo verso sud-ovest⁸. Filtra da diverse spaccature nel fianco roccioso di un colle, e si insinua in un cammino tortuoso, come una lunga serpentina, tra enormi rocce di pietra dalla cima piatta e liscia. Questo percorso è di circa 800 metri in linea d'aria. Le rocce sono composte in parte da cristalli di quarzo. Visto dall'alto, il cammino delle nuvole che si riflettono nelle acque, qui lente, ma sempre pulite, sembra il sinuoso corpo di un gigantesco serpente/drago dalle squame scintillanti e cangianti. Il percorso tra le rocce è facilmente visibile se osservato da una posizione leggermente sopraelevata.

Decifrando correttamente le indicazioni contenute nel secondo indizio, i PG dovrebbero intuire che la direzione da prendere è adesso ovest.

3.3.4 – La stanza n°4

Come detto, il fiume dopo circa 800 metri sparirà di nuovo sotto terra. Seguendo la direzione dell'indizio (ovest) i PG lasceranno la zona collinare per inoltrarsi in un breve tragitto di terreno

⁷ Oppure potrebbe decidere di comunicare comunque questa informazione, nel caso in cui i giocatori stessero procedendo molto decisi e spediti e il master volesse instillar loro qualche dubbio!

⁸ Informazione che il master dovrà dare solo se i giocatori la richiederanno; in alternativa potrebbe decidere di fornirla volontariamente nel caso in cui l'avventura stesse procedendo speditamente e volesse instillare qualche dubbio ai PG.

aperto. Meno di un'ora di cammino allo scoperto e si avvista una foresta fitta e buia. Si tratta di un antichissimo querceto al di sotto del quale scorre il fiume. Il suo percorso non è difficile da individuare, almeno di giorno, ma è molto faticoso da seguire. In pratica è una sottile striscia di terra particolarmente fangosa, fiancheggiata da ambo i lati da querce secolari. Seguire la pista del fiume (ovvero la striscia di terra fangosa) è il modo più sicuro per attraversare la foresta senza smarrirsi, ma serve l'occhio esperto di un battipista per non perdere l'orientamento. Il Master in questo frangente si dovrà "divertire" ad instillare nei giocatori un senso di ansia crescente; dovrà dare ad intendere che molti "occhi" li hanno visti, e che molte "voci" stanno già sospirando i loro nomi ai crudeli venti del Nord, e che presto le spie del Re Stregone sapranno del loro passaggio e saranno su di loro (questo non accadrà, ovviamente, ma comunque non è male "grigliare" i giocatori con un po' di tensione. Ricordate che il nome di Angmar, come in seguito quello di Mordor, ha la stessa funzione narrativa della Skynet di Terminator: un'onnipresente minaccia di oppressione, morte, e schiavitù, con occhi ovunque ed emissari implacabili). Uno o due giorni di viaggio nella foresta dovrebbero bastare. Quando questa inizia a diradarsi e gli alberi a farsi meno fitti il fiume esce allo scoperto per un breve tratto.

Stanza 4. Valacirca: "La falce dei Valar". (INDIZIO # 3)

"E alta al 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."

Qui gli elfi di Cirdan si sono presi delle libertà addizionali. Come detto, il fiume esce in superficie per pochissimi km ma non ci sono molti elementi permanenti del paesaggio. Per indicare la giusta via gli elfi hanno quindi inserito nelle pietre più grandi, che si trovavano alla giusta distanza una dall'altra, delle venature di Ithildin⁹. Queste formano, quando illuminate dalla luce diretta della luna, la costellazione della "Falce dei Valar", ovvero la nostra Orsa Maggiore/Gran Carro. Per via di una curva del suo letto, il fiume scorrerà verso Ovest (vedi nota a piè di pagina n°8) ma l'indizio, se correttamente decifrato, indicherà la direzione sud-ovest. Il master dovrà fare in modo che il gruppo giunga in questo luogo di quando c'è la luna; o, ancora meglio, potrebbe fare in modo che il luogo coincida con un campo notturno in modo che i PG che monteranno la guardia potranno accorgersi delle venature di Ithildin illuminate dalla luna.

A circa cinquecento metri dal pomo della falce, il fiume forma una cascata alta meno di una decina di metri, che precipita sotto terra, nascondendone nuovamente il percorso.

3.3.5 – Il Traditore e la morte del Sovrintendente

Dopo un breve tratto (circa un'ora) di terreno aperto, su un sentiero a malapena accennato (ma sempre meglio di niente) i PG giungeranno alla base di una protuberanza rocciosa particolarmente alta e larga. Se decideranno di aggirarla (scelta errata), i PG si perderanno in una serie di meandri formati da valli e "vallette" piene di rovi, che costringeranno il gruppo a perdere tempo e orientamento. La roccia è in pratica un piccolo costone montuoso, separato dalla catena principale, ed è alta sessanta metri (o più); è larga diverse centinaia di metri, lunga qualche decina di km ed orientata grosso modo lungo l'asse sud-ovest/nord est. Davanti a loro, alla base, c'è un arco di pietra (naturale? Costruito? Che il Master lasci il dubbio ai giocatori). È l'accesso ad un tunnel (scelta corretta) che passa sotto terra solo per una cinquantina di metri; il resto della strada, infatti, è alternativamente a cielo aperto, o sotto brevi tunnel ed archi di roccia profondi al massimo qualche metro. La prima parte del tunnel fa una curva a gomito verso la fine, quindi se i PG non decideranno di addentrarsi un po', non scopriranno mai che il resto del percorso è una passeggiata! Non vi sono animali se non qualche uccello notturno e qualche roditore. Questa "ferita" nella roccia farà loro guadagnare molte ore di vantaggio sulla stima mentale che i PG più esperti delle terre selvagge potrebbero aver fatto (sempre che abbiano maturato un'idea sulla destinazione).

Usciti dal tunnel (dopo almeno una giornata di cammino), durante un momento di pausa, avverrà qualcosa di molto importante: Mardil ed Herion, che si erano appartati per un momento, inizieranno a litigare così violentemente da arrivare al punto di mettersi le mani addosso. Mardil accuserà Herion di essere un traditore e questi gli ritorcerà contro l'accusa. Mardil dirà di aver visto Herion lasciare dei segni e delle tracce, ma Herion negherà e sfiderà il suo accusatore di mostrare le prove. Mardil affemerà che Herion si è sbarazzato delle prove

⁹ Minerale rarissimo i cui segreti sono conosciuti solo dagli elfi (e forse dai nani); diventa realmente visibile solo quando è colpito dalla luce della luna e in quel caso inizia a brillare. Fu utilizzato per le incisioni sulla porta di Moria.

prima che venisse colto in fallo ed Herion con una sonora risata dirà che se c'è un traditore quello è Mardil. Insomma, il Sovrintendente si troverà di fronte ad una situazione a dir poco incresciosa. Attraverso un'attenta opera di osservazione i giocatori si potrebbero (dovrebbero) esser resi conto, nel corso dei giorni di viaggio, di alcuni piccoli particolari e dettagli: Herion ogni tanto si isolava dal gruppo¹⁰ per avere la possibilità di lasciare delle tracce (rametti spezzati, ome ben calcate sul terreno, piccolissimi pezzetti di stoffa impigliati qua e là) per gli inseguitori e ripete questi gesti (facendo estrema attenzione a non farsi notare) anche durante gli spostamenti diurni. Si può pensare anche ad un piccolo oggetto in possesso di Herion che in qualche modo attiri l'attenzione dell'Uomo a cavallo: un amuleto, un anello o qualcosa del genere. In questo caso il traditore avrebbe potuto lasciare durante la fuga, oltre alle classiche tracce visibili, anche qualche piccolo indizio non riconoscibile "da occhio umano", per esempio delle piccole rune incise sulle rocce o sulla corteccia degli alberi visibili solo dall'uomo a cavallo¹¹. Chiedere ai giocatori di fare dei tiri percezione durante tutto il corso dell'avventura per rendersi conto di questi dettagli equivarrebbe a dir loro, fin dall'inizio della giocata, che Herion è un tipo a dir poco sospetto. Il master dovrà quindi trovare degli stratagemmi e delle soluzioni che non destino sospetti ma che una volta giunti alla resa dei conti permettano ai PG di trarre le giuste conclusioni. Per fare un esempio: il master potrebbe far dire ad Herion alcune frasi (recitandole con convinzione) che, alla luce delle successive accuse di Mardil, acquisteranno senso ("*Cos'era? Ho sentito un rumore di zoccoli, e voi?*" e a quel punto si stacca dal gruppo per controllare le retrovie). Il contributo dei PG sarà quindi fondamentale per la scoperta del vero traditore; a quel punto il sovrintendente, in preda ad un eccesso d'ira, aggredirà brutalmente Herion colpendolo ed accusandolo di alto tradimento, nonché di aver causato la morte di quasi tutti gli uomini della sua scorta, persone fedeli e coraggiose, disposte a dare la vita per la causa dei dunedain del Nord. Se i PG non toglieranno Herion dalle mani di Vorondil, quest'ultimo lo ucciderà¹². E' auspicabile, invece, che il traditore venisse interrogato, per scoprire qualcosa di più sul suo compito, sulla natura e sui piani degli inseguitori (nota per il Master: se i PG non penseranno ad una tale eventualità penalizzarli con un malus in fase di valutazione; in caso contrario valutare se attribuire o meno dei punti). Comunque vadano le cose, Herion non rivelerà molte informazioni (vedi riferimenti a "l'uomo a cavallo" presenti a pag. 14) e sul più bello giungerà il gruppo di inseguitori. A quel punto il Sovrintendente scenserà di forza gli eventuali PG che si frappongono tra lui ed il traditore, affonderà la lama nel petto di Herion e si preparerà una volta per tutte alla battaglia con i suoi avversari.

Ci sarà uno scontro molto cruento e bisognerà fare in modo che la maggior parte dei nemici venga ucciso (nessun ferito, nessun prigioniero). Mardil verrà ucciso (ecco confermato il suo triste presentimento). Il Sovrintendente verrà ferito a morte da uno degli avversari che gli ruberà la sacca con gli oggetti della casata reale e fuggirà precipitosamente in una determinata direzione (si auspica che almeno uno dei PG se ne accorga, anche se in ritardo); l'uomo a cavallo perderà il suo destriero, forse sarà ferito in maniere lieve, ed alla fine sarà costretto alla ritirata a piedi, insieme ai pochi uomini rimasti (tanto omai il bottino è nelle mani di uno dei suoi uomini, che però al momento del "furto" era lontano da lui, nel punto opposto, separato dal campo di battaglia ovvero da tutti i PG, e quindi è fuggito nella direzione opposta a quella che lui, per salvarsi la pelle, è costretto a prendere).

Il Sovrintendente, prima di morire, confesserà ai PG che lo soccorreranno qual'era la sua vera missione e li incaricherà di recuperare la sacca e di consegnarla al Principe.

Per recuperare la sacca ci sono due modi:

1) si auspica che almeno uno dei PG se ne sia accorto nel momento stesso in cui il "furto" è avvenuto e si sia messo, appena possibile (ovvero appena liberatosi dell'avversario con cui sta combattendo), all'inseguimento; starà a lui, poi, decidere se dare l'allarme, fare tutto da solo, lasciare delle tracce se l'inseguimento si protrae, ecc...

2) se nessuno se ne accoggerà, sarà il Sovrintendente, prima di morire e dopo aver confessato la sua vera missione, ad indicare il punto verso il quale il "ladro" è fuggito; i PG potranno poi trovare delle tracce (anche di sangue).

¹⁰ Utilizzando come scusa quella di fare legna o dicendo di voler cancellare le tracce lasciate durante il cammino oppure si assentava durante i preparativi per i campi notturni, ecc...

¹¹ Al master la scelta di aggiungere anche questo elemento "magico" o meno.

¹² Mardil rimarrà in disparte e non parteciperà, ma sarà comunque turbato, non solo per via del tradimento, ma anche perché sente che qualcosa di terribile sta per accadere (i PG potrebbero accorgersi di questo atteggiamento).

In un modo o nell'altro i PG recupereranno la sacca con gli oggetti. Il ladro era solo (è fuggito nella direzione opposta a quella in cui è scappato l'uomo a cavallo), ferito e non è riuscito ad andare molto lontano, ma riprendere la sacca non dovrà comunque essere una passeggiata. Ad ogni modo il ladro dovrà morire nello scontro: se i PG tenteranno di prenderlo prigioniero, si avventerà (anche a mani nude, se necessario) contro i suoi avversari, mettendosi volontariamente nelle condizioni di farsi uccidere. È previsto inoltre che almeno tre PG siano rimasti feriti nel precedente scontro e anche se non rischiano di morire saranno comunque tutti deboli e penalizzati nei movimenti.

3.4 – LA BATTAGLIA FINALE

Una volta riottenuto ciò che cercavano, i PG si metteranno quindi in viaggio.

3.4.1 – Stanza n°5 *Tham-malina* "La sala Gialla". Leggi "thammaliina" (INDIZIO #4)

In prossimità dell'uscita dal tunnel, si ritroveranno in un'ampissima distesa di erba fitta ed alta (fin quasi alla spalla di un uomo di media statura). Al tempo di Elendil il "prato" era molto più fitto e l'erba molto più alta (veniva chiamato "*Il mare dalle onde di smeraldo*"). Come detto nella filastrocca, i PG devono andare, tenendo un'andatura leggera, per circa un'ora verso nord e poi per un'altra ora verso sud, ma sempre curvando dolcemente verso Ovest. La filastrocca dice "per mezza giornata", ovvero per circa 4 ore (se si ipotizza una giornata di marcia di otto ore). Devono ripetere lo zig-zag per due volte (un'ora verso nord, una verso sud, poi di nuovo a nord, poi di nuovo a sud) se desiderano al tempo stesso restare al coperto, seguire il fiume sotterraneo e finire il percorso all'imbocco del canyon di *Tham-malina* (vedi più in basso). Il percorso fa a zig-zag per evitare degli enormi burroni che altrimenti taglierebbero la strada ai PG qualora questi provassero a tirare dritti verso ovest attraverso il mare di erba. Anche questo è un luogo perfetto per le imboscate ed il master dovrebbe cogliere l'occasione di tenere i giocatori sulle spine.

Alla fine del "mare dalle onde di smeraldo", i PG si ritroveranno nel luogo descritto nella stanza n°5 (ricordiamo che la stanza n°6, l'ultima, non contiene indizi, ma rappresenta l'arrivo, così come la stanza n°1 rappresenta l'inizio). Per questo tratto, il fiume è spesso sotto terra, a parte qualche occasionale pozzanghera, o al più un rigagnolo poco profondo nei punti in cui, più prossimo alla superficie, filtra attraverso il letto roccioso. All'inizio del disgelo, quando la portata aumenta di molto, l'acqua non è comunque mai più profonda di mezzo metro. Il fiume attraversa una gola alta e stretta, le cui pareti sono di una roccia impermeabile di un particolarissimo color giallo. Tali pareti penetrano in profondità nel suolo, formando due barriere naturali che incanalano l'acqua sotterranea. Il fiume infine riemerge da una serie di fonti naturali, zampillando con energia dal terreno e dal fianco di una collina, situata a meno di un km dall'uscita della valle, e resta in superficie fino a Mithlond, dove si butta nel golfo a poche centinaia di metri a nord dell'approdo elfico. La filastrocca, invece, sembra suggerire che il fiume scorresse sul fondo del canyon (e così era, 18 secoli prima). Questo potrebbe confondere i PG, ma va bene così ... dopotutto è un canyon, quindi un corridoio senza bivi.

I PG non sanno di aver quasi raggiunto il Principe e i pochi uomini della sua scorta personale, i quali hanno imboccato quello stesso sentiero segreto che porta a Mithlond, da Cirdan, e quindi alla salvezza (nota per il Master: decidere se dare un'imbeccata in tal senso, in base a quanto bene avranno giocato i giocatori, oppure lasciare tutto alle deduzioni dei giocatori stessi, oppure affidarsi ai dadi: ad esempio con un tiro in "seguire tracce" particolarmente alto potrebbe rivelare che un gruppo di uomini amati, poco numeroso, composto da gente di alta statura, è passato di qui recentemente). In questo frangente, alla vista del canalone, il terrore dovrebbe assalire Valandil/Telperiën (o magari anche gli altri PG, se il relativo giocatore ha deciso di condividere le visioni con tutto il gruppo). Non solo terrore, ma anche dubbi: era una visione del futuro? O solo un segno, un "consiglio" da seguire solo se lo si vuole? La fine è già decisa? Oppure i Valar vogliono solo sapere se i PG sono disposti a sacrificarsi, lasciando poi che siano le loro abilità a fare la differenza tra la vita e la morte?

Dopo poche ore di arduo cammino sul fondo del canalone, alle spalle dei PG giungeranno alcuni nemici appiedati (cinque o sei al massimo, compreso "l'uomo a cavallo" ... che non ha più il cavallo). Sono più veloci e in breve raggiungeranno il gruppo! Il master comunicherà che Valandil/Telperiën, pur non avendo mai visto prima quel luogo, avverte la nettissima sensazione che ci vuole ancora un po' (anche se non molto) per giungere fuori dal canalone, e sa inoltre che alla fine dello stesso c'è la loro meta (qualunque cosa essa sia), ma a quell'andatura (e in quelle precarie condizioni fisiche) non ce la faranno mai. Si renderà

necessario un gesto eroico: qualcuno dovrà fare da "tappo" e dare la possibilità a uno o due PG di fuggire via con gli oggetti. Si auspica che siano i giocatori ad arrivare a tale conclusione, in caso contrario fornire un'apposita imbeccata facendo forza sulla terza visione di Valandil/Telperiën ([nota per il Master: tenerne conto in fase di valutazione](#)). Il master farà in modo che ad un certo punto il canale si stringa al punto di lasciare al massimo lo spazio necessario a tre/quattro uomini per stare affiancati. Quello sarebbe il luogo ideale per fare il "tappo". Ci sarà una battaglia e il master avrà totale libertà di scelta: potrà affidare tutto alla sorte, ovvero ai risultati dei dadi, e condurre quest'ultimo scontro in modo del tutto imparziale, attenendosi alle regole e alle tabelle. Oppure può decidere di premiare i giocatori, qualora lo meritino, facendo in modo che il sacrificio dei loro PG vada a buon fine ed il nemico NON riesca a passare (senza badare troppo al regolamento né ai risultati dei vari tiri). Inoltre, in questo frangente, i PG finalmente affronteranno personalmente "l'uomo a cavallo". Questi, prima di iniziare a combattere, proverà a confondere le loro idee con un improbabile discorso: *"Il regno dei dunedain non esiste più. La vostra Gente è morta, estinta. Un nuovo Sovrano siede sul trono di Fornost ed una nuova Era sta iniziando. Non ha più senso per voi combattere; arrendetevi, giurate fedeltà al vostro nuovo Sire e vi sarà risparmiata la vita!"*. Al master la piena libertà di descrivere come meglio crede l'aspetto fisico di questo uomo e, se lo vuole, di arricchire il discorso appena accennato con altre frasi ad effetto, tutte comunque incentrate sullo stesso tema: il Regno dei dunedain del Nord è finito, per sempre, ed un nuovo Re governerà da ora in poi su quelle terre e su tutte le genti che vi abitano. Ci saranno grosse ricompense per chi giurerà fedeltà e collaborerà, così come ci sarà solo dolore e morte per quegli sciocchi che tenteranno di opporsi!

Qualunque sarà il metodo che il master sceglierà di adottare per condurre questo episodio, si potranno avere almeno due risultati diversi:

1) i PG che si sono sacrificati per fare da tappo riusciranno ad uccidere tutti gli avversari, con eventuale possibilità di subire perdite (anche ingenti) o no (tutti salvi);

2) i PG che si sono sacrificati per fare da tappo uccideranno una parte degli avversari, ma non tutti, e poi soccomberanno. A questo punto i/il nemici/nemico superstiti/e si metteranno/metterà all'inseguimento dei PG fuggiti con il sacco.

Allo stesso tempo, si possono prevedere almeno due soluzioni diverse anche per la "fuga" dei PG che portano il sacco:

3) se il "tappo" non ha funzionato (vedi ipotesi n°2), gli avversari che sono riusciti a sopravvivere raggiungeranno i PG fuggiti; questi ultimi saranno costretti allo scontro ma in questo caso dovranno necessariamente avere la meglio (quindi il master "piloterà" la battaglia in favore dei PG).

4) quasi alla fine del canale i PG con il sacco incontreranno il Principe in fuga con soli tre uomini di scorta; qui possiamo prevedere altre due ulteriori conclusioni:

4A) il principe e i suoi uomini tornano indietro (insieme ai/al PG) a dar mano forte ai PG che sono rimasti a fare da tappo ([nota per il Master: i PG dovranno sudare le famigerate sette camice per convincere il Principe ad una tale scelta](#));

4B) i PG consegnano il sacco al Principe e poi tornano indietro a dar mano forte ai PG che sono rimasti a fare da tappo;

Quale che sia il finale, il Principe NON deve morire e gli oggetti devono essergli recapitati (non sarebbe storicamente possibile che avvenga diversamente!).

4 - EPILOGO

Giusto per la cronaca, citiamo la sesta ed ultima stanza.

Stanza 6. Londunie: "Il porto dell'Ovest". (ARRIVO A MITHLOND)

Il nome non potrebbe essere più ovvio. Basta seguire il fiume per tutte le miglia che restano da percorrere e si può giungere, protetti da alberi e file di colline basse ma ripide, praticamente alle porte di Mithlond. È un percorso agevole, e non troppo lungo, ed è anche l'unica parte che le guide di Cirdan tengono sotto costante sorveglianza: nessuno (uomo, bestia o spirito che sia) può passare di lì senza che gli Elfi lo vengano a sapere nel giro di pochissimi istanti.

Cirdan scoprirà, grazie alle rivelazioni di Aranth, che Re Arvedui ha combattuto fino all'ultimo, indietreggiando ed infine fuggendo verso Nord, in direzione delle terre dei Lossoth:

4.1 – LA SORTE DI ARVEDUI

"Quando Cirdan udì da Aranth, figlio di Arvedui, che il re era fuggito a Nord, inviò immediatamente una nave a Forchel per cercarlo. Finalmente, dopo molti giorni, lottando con

venti contrari, la nave arrivò a destinazione, e i marinai videro in lontananza il piccolo fuoco che gli uomini del re tenevano faticosamente acceso [...] Il battello era appena giunto in alto mare quando si levò una violenta tempesta di vento, trascinando con se turbini di neve del Nord e spingendo la nave contro il ghiaccio. Persino i marinai di Cirdan furono incapaci di porvi rimedio, e durante la notte il ghiaccio sfondò la chiglia della nave, che affondò. In tal modo perì Arvedui Ultimo Re, e con lui i palantiri vennero seppelliti nel mare."

4.2 – SE AVANZA TEMPO ...

Gildor Inglorion, lo stesso elfo incontrato da Frodo e Sam durante la fuga dalla Contea, ricompenserà i PG che saranno sopravvissuti insegnando loro la vera filastrocca in Sindarin ed affidandogli la responsabilità di tramandarla ai loro discendenti affinché il segreto non vada perduto. Inoltre, in considerazione dell'età dei PG e del valore dimostrato, a nome di Cirdan offrirà loro di trasferirsi a Mithlond a tempo indeterminato, o un passaggio in nave verso uno dei porti del Sud oppure una scorta di esploratori per raggiungere gli abitanti di Minastel ai rifugi montani degli Eryn Uial. Inoltre, se uno o più PG dovessero morire nell'estremo sacrificio finale (ovvero nel "tappo"), gli Elfi di Mithlond apporranno nel luogo ove è avvenuta la battaglia finale una targa recante due incisioni nelle lingue degli Uomini e degli Elfi:

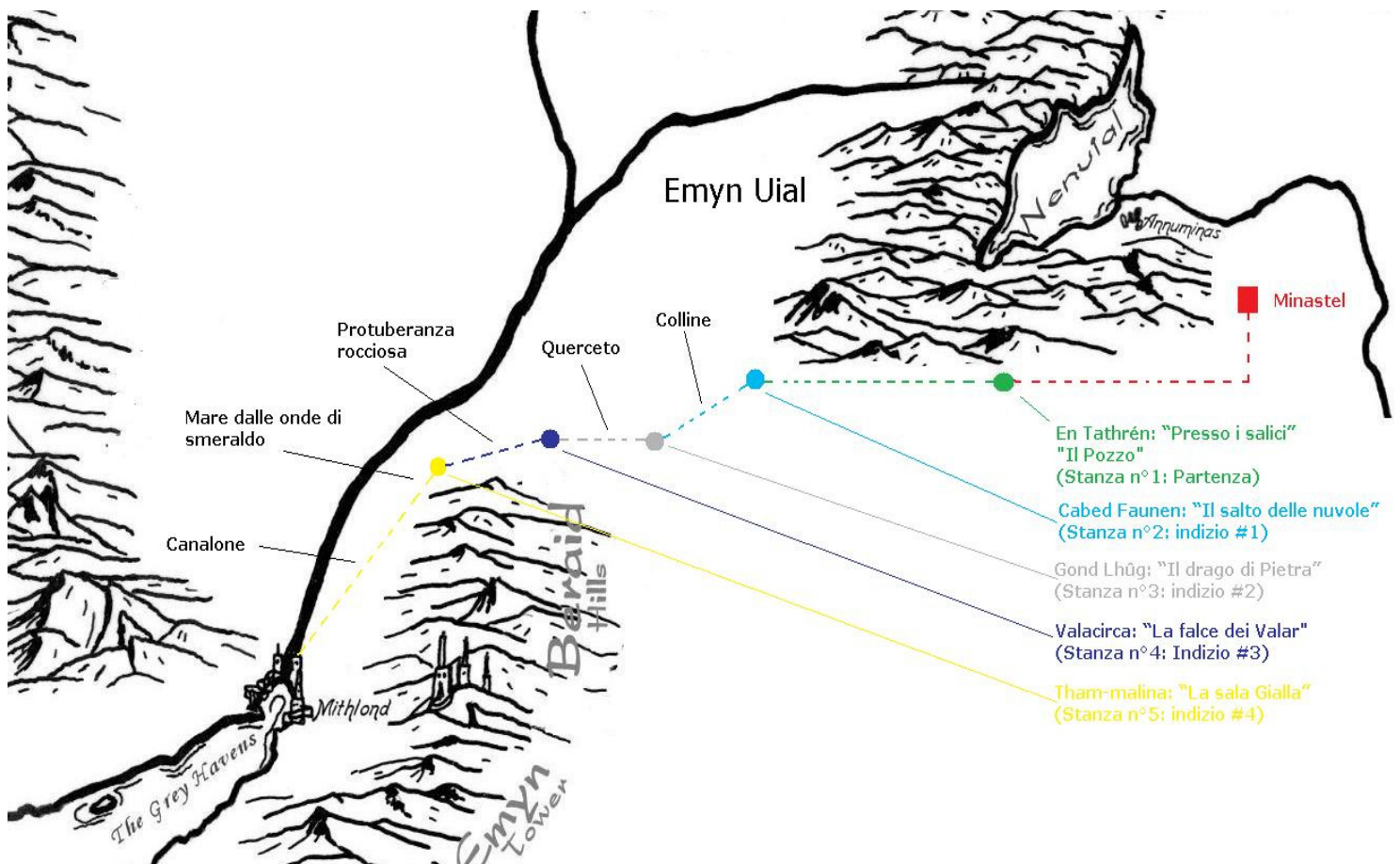
*"Se un'anima libera dovesse arrivare in questo luogo
nelle innumerevoli Ere a venire*

possano le nostre voci sussurrarle dalle pietre senza età:

*Vai a dire agli Uomini, oh viandante, che qui,
secondo il nostro volere e forti del nostro onore,
noi giacciamo!*

Abbiamo difeso il nostro Re ... e con egli La Speranza"

MAPPA



APPENDICE A: I PG

PG N° 1: ATANAMIR ("Gioiello d'Uomo")

Ha dedicato l'intera vita alla carriera militare, scalando in fretta le gerarchie dell'esercito grazie alle sue spiccate ed innate doti di comando ed organizzazione. Questo aspetto non deve trarre in inganno: Atanamir infatti non è un avido arrivista ma, al contrario, ha un animo generoso e, cosa più importante, è una persona saggia oltre che, ovviamente, molto carismatica (insomma, è un leader nato). E' sempre stato un ottimo guerriero ed un formidabile stratega. Quando è stato congedato ricopriva il grado di Capitano di una delle più importanti unità di fanteria dell'esercito Reale. E' fedele alla corona come pochi sanno esserlo. Non ha mai voluto costruirsi una propria famiglia e, sebbene abbia amato più di una donna, non si è mai sposato e non ha quindi eredi. Conclusa la carriera militare si è dedicato allo studio della storia del suo popolo, diventando presto dotto in materia; non è raro, soprattutto nelle sere di inverno, trovarlo nella sala comune della taverna del suo villaggio intento a raccontare ai suoi rapiti ascoltatori, storie e leggende del passato. A chi gli chiede se non sia stufo di raccontare storie risponde in tono serio che: *"Un popolo che non racconta più leggende è destinato a morire di freddo"*. Nella vita di tutti i giorni è sempre stato riflessivo e pacato; durante l'azione, invece, si trasforma nel miglior generale che un esercito possa mai desiderare!
Età: 89 anni; altezza 204 cm; capelli: corti, neri "spruzzati" di grigio; occhi: grigi.

PG N° 2: ALCARIN ("Il glorioso")

Cosa si può dire di Alcarin se non che è un ... soldato! L'esercito per lui ha sempre avuto la priorità assoluta su tutti gli altri aspetti della vita. Grazie alla sua formidabile abilità nell'uso delle armi ha fatto una buona carriera militare, senza tuttavia riuscire a raggiungere i gradini più alti delle gerarchie. Non ama pianificare né comandare: è semplicemente un uomo da azione, da prima linea, e le numerosissime cicatrici che ricoprono il suo corpo ne sono la lampante testimonianza. Non conosce sconfitta e non sarebbe possibile quantificare il numero di successi che ha riportato in battaglia. Non ha ancora trovato un avversario in grado di sconfiggerlo. Darebbe senza esitazioni la vita per la casata reale, per il Regno e soprattutto per Atanamir che nel corso della sua lunga carriera è sempre stato il suo Capitano (nonché grandissimo amico). Quando è stato congedato era sottoufficiale dell'esercito Reale ed aveva il compito di addestrare le reclute.
Strano a dirsi, ma nella vita di tutti i giorni, Alcarin è una persona gioviale, molto divertente, simpatica e dotata di uno spiccato senso dell'umorismo (sono famose le sue battute di spirito, pronunciate in qualsiasi momento, senza imbarazzo alcuno). Quando entra in azione, invece, la sua ironia si trasforma in cinismo, la sua giovialità in fredda determinazione e la sua simpatia in una implacabile voglia di annientare il nemico.
E' il miglior amico che si possa desiderare ... così come il peggior nemico che si possa affrontare.
Ha una moglie, messa in salvo con il resto della popolazione, e due figli maschi, entrambi partiti in guerra e dei quali non ha avuto più notizie.
Età: 87; altezza: 201 cm; capelli molto corti e quasi totalmente grigi; occhi grigi.

PG N° 3: ALDARION ("Figlio degli alberi")

È il fratello minore di Meneldur/Ancalimë e figlio cadetto di una delle famiglie più antiche e nobili di tutti l'Arthedain. Vanta antenati illustri che furono al diretto servizio della casata di Elendil. Dopo il periodo di leva obbligatoria è rimasto nell'esercito solo perché costretto dall'insistenza di suo padre. Sa cavarsela discretamente bene con le armi, soprattutto con l'arco e la balestra, ma non ha quasi mai dato il suo apporto alla battaglia mediante il combattimento; fin quasi da subito, infatti, si è fatto assegnare ad una delle unità di esploratori (*I Cacciatori*) dimostrando eccezionali doti di osservazione ed interazione con l'ambiente naturale. Ben presto si è reso conto di possedere una sorta di empatia con boschi, foreste, colline, fiumi e montagne. Ama la natura sopra ogni altra cosa, ne conosce i segreti, ne comprende il linguaggio. Quando è stato congedato era a capo di una delle più importanti unità di esploratori dell'esercito Reale.

Conclusa la carriera militare si è dato allo studio delle piante e all'applicazione di queste alla medicina.

Ha una moglie, una figlia ed un nipote troppo giovane per andare in guerra; tutti e tre sono stati messi in salvo con il resto della popolazione. Suo genero invece si è unito all'esercito del re insieme ai figli di Alcarin.

Insieme a suo fratello/sorella Meneldur/Ancalimë, è l'unico PG la cui casata possieda un proprio stemma (vedi in fondo). Esso è ben visibile sulla corazza, lo scudo ed il mantello di Aldarion.

Età: 82; altezza 203 cm; capelli molto lunghi, corvini, striati da numerose e folte ciocche di grigio; occhi: grigi.

PG N° 4: SÛRION ("Figlio del vento")

Un uomo tanto affascinante quanto misterioso. Si sa poco delle sue origini: i suoi genitori erano dunedain di sangue puro, ma non appartenevano ad una nobile casata e giunsero a Minastel quando erano già sposati, se pur molto giovani. Non amavano parlare del loro passato, ma erano brave persone, e furono ben accolte dagli abitanti del villaggio.

SÛrion è sempre stato molto schivo e riservato, fin da bambino. Aveva pochi amici e anziché giocare con i suoi coetanei preferiva aiutare i suoi genitori nelle faccende di tutti i giorni. La sua unica vera passione erano le armi ed i cavalli. Appena raggiunta la maggiore età si arruolò nell'esercito e nonostante le sue umili origini riuscì ben presto a fare carriera. Molte sono le donne che nel corso degli anni si sono innamorate di lui, ma SÛrion concesse il suo cuore solo una volta. Sposò quella che fu il suo unico grande amore, ma purtroppo la fortuna non fu dalla sua parte. Sua moglie morì giovanissima a causa di alcune complicazioni durante il parto e così SÛrion, in un colpo solo, perse la sua sposa ed il figlio mai nato. Dopo quel triste evento divenne ancora più taciturno e, se possibile, ancor più schivo. Quando, in tarda età, fu congedato ricopriva il prestigioso ruolo di Capitano di una delle unità di Cavalleria dell'esercito reale. Probabilmente per via del ruolo che ha ricoperto nei lunghi anni nell'esercito, o magari a causa delle sue disavventure familiari, SÛrion possiede un'indole molto protettiva nei confronti di tutti gli uomini che combattono al suo fianco (e, più in generale, delle persone a cui tiene). Quando sale a cavallo diviene tutt'uno con il suo destriero e sono pochi coloro che riescono a mantenere la sua andatura, sicura e veloce, senza stancarsi. È il primo ad entrare in battaglia e l'ultimo a lasciarla e non esiterebbe un solo istante a dare la vita per i suoi compagni. È da tutti considerato un vero e proprio eroe ... ma nessuno è mai riuscito a comprendere realmente il suo misterioso carattere.

Età: 86 anni; altezza 206 cm; capelli: media lunghezza, ancora neri nonostante l'età; occhi: grigi.

PG N° 5

M - MENELDUR ("Amante dei cieli") - in alternativa ad Ancalimë

È il fratello maggiore di Aldarion e primogenito di una delle famiglie più antiche e nobili di tutto l'Arthedain. Vanta antenati illustri che furono al diretto servizio della stirpe di Elendil. Come la tradizione della sua casata vuole, si è arruolato nell'esercito del Re non appena compiuta la maggiore età. Grazie ai suoi nobili natali è riuscito a fare una buona carriera militare e ben presto è stato assegnato ad un reparto specializzato in missioni molto delicate. Gli incarichi che ha dovuto svolgere nei suoi lunghi anni di attività erano spesso di natura "riservata"; richiedevano infatti abilità di segretezza e necessitavano di un grande spirito di adattamento ad ogni situazione. Diplomazia, doppio gioco, e sotterfugio erano all'ordine del giorno. Un lavoro che logora velocemente il fisico e, soprattutto, la mente se non si è dotati di prontezza e forza sufficienti. Meneldur ha sempre svolto il suo lavoro con efficienza, portando a termine tutte le missioni affidategli. Questo gli ha permesso di raggiungere i gradi più alti tra le gerarchie dell'esercito. Una volta congedato si è dedicato alla sua più grande passione: l'astronomia. Il cielo e gli astri per lui non hanno segreti e passa intere notti ad osservare il firmamento. Conosce molte lingue ed è esperto delle tradizioni di molti popoli. Nell'ampio studio della sua villa ci sono decine di libri ammucchiati ovunque, disegni e carte, molte delle quali realizzate da lui stesso.

Ha una moglie, messa in salvo con il resto della popolazione ed un solo figlio maschio, partito in guerra e che, Meneldur lo sa, non rivedrà mai più.

Insieme a suo fratello Aldarion, è l'unico PG la cui casata possiede un proprio stemma (vedi in fondo). Esso è ben visibile sulla corazza, lo scudo ed il mantello di Meneldur.

Età: 85; altezza 204 cm; capelli lunghi, corvini, striati da alcune ciocche di grigio; occhi: grigi.

F - ANCALIMË ("La più radiosa") - in alternativa a Meneldur

È la sorella maggiore di Aldarion e primogenita di una delle famiglie più antiche e nobili di tutto l'Arthedain. Vanta antenati illustri che furono al diretto servizio della stirpe di Elendil. Fin da piccola il suo carattere gioviale ha sempre trasmesso serenità e buonumore a chiunque le stia vicino (caratteristica che ha conservato anche con il passare degli anni). Ha un temperamento molto forte, dovuto probabilmente al fatto che nella sua famiglia, da sempre, il ruolo di "capofamiglia" si tramanda al primogenito, maschio o femmina che sia. Ancalimë ha un animo nobile e una tempra resistente. È ottimista per natura e cerca sempre l'aspetto positivo in ogni situazione. Si è dedicata alla famiglia, alla cura della casa, alle tradizioni della sua casata ed ha un atteggiamento molto protettivo nei confronti di Aldarion (un sentimento che era evidentemente manifesto in età giovanile – con sommo imbarazzo del fratellino minore – ed è poi diventato latente con il passar degli anni). Ancalimë non si è mai nascosta davanti alle responsabilità ed è avvezzata alle cose pratiche della vita. È molto colta, ma al tempo stesso ha preteso di esser addestrata all'uso delle armi (è molto abile nell'uso dell'arco), perché ritiene che una donna debba sempre tentare di cavarsela con le sue forze in ogni situazione. Suo marito è morto in guerra. Ha una sola figlia e due nipotini (un maschio ed una femmina). C'è una frase che Ancalimë ha impressa a fuoco nella memoria e fu l'ultima cosa che sua madre le disse prima di morire:

"Se anche noi amiamo la nostra Terra, ebbene, godiamocela prima che loro la mandino in rovina. Anche noi siamo Figlie dei Grandi, e neppure a noi mancano Volontà e Coraggio. E dunque non piegarti, Ancalimë. Una volta che ti sia piegata anche di poco, loro ti piegheranno ancora, fino a schiacciarti del tutto. Sprofonda le tue radici nella roccia e resisti al vento ... anche se fa volar via tutte le foglie"

Insieme a suo fratello Aldarion, è l'unico PG la cui casata possiede un proprio stemma (vedi in fondo). Esso è ben visibile sulle vesti, lo scudo ed il mantello di Ancalimë.

Età: 83; altezza 180 cm; capelli lunghi, corvini, appena striati da alcuni fili di bianco; occhi: grigi.

PG N° 6

M - VALANDIL ("Devoto ai Valar") - in alternativa a Telperiën

Personaggio controverso, discutibile e ... discusso. Le dicerie vogliono che sia il nipote di Malbeth il Veggente, nonché il suo unico discendente vivente. Suo padre era un alto ufficiale dell'esercito; di sua madre si sa poco o nulla se non che era bellissima e che giunse al villaggio in giovane età, profondamente "segnata" nello spirito e nella mente. In molti sostenevano fosse pazza. Si dice che prima di abbandonare prematuramente il mondo dei vivi abbia lasciato intendere al figlio di essere davvero l'unica figlia (mai riconosciuta) di Malbeth il Veggente. Se fosse il delirio di una povera donna malata o la pura e semplice verità questo Valandil non l'ha mai capito (ne è mai stato intenzionato a scoprirlo). Questo episodio lo ha profondamente turbato ed ha lasciato in lui un profondo segno. Da quel momento ha sviluppato una fortissima e inattaccabile Fede verso i Valar, le Potenze dell'Ovest, e questa è la caratteristica fondamentale che lo contraddistingue sopra ogni altra cosa. Ha parole di conforto per chiunque ne abbia bisogno e crede ciecamente nel fato o destino che dir si voglia. E' convinto che ogni uomo ed ogni donna venga al mondo per svolgere un compito ed è certo che nella vita niente accada mai per un puro caso.

Anche lui ha prestato servizio nell'esercito, ma non è mai stato interessato alla carriera militare (quando è stato congedato, era un sottufficiale di una delle unità di fanteria). Se non è impegnato a leggere antichi tomi o a meditare nella pace del suo giardino privato, Valandil si dedica allo studio della medicina e delle erbe curative. Ha imparato i rudimenti dell'arte della guarigione e prova un'immensa gioia ogni volta che riesce a lenire le sofferenze di qualcuno (e puntualmente non manca di ringraziare i Valar). E' convinto che, nonostante l'età non più giovanissima, non abbia ancora adempito al vero scopo per il quale è venuto al mondo.

Età: 88; altezza 201 cm; capelli lunghi, completamente grigi, legati in una coda; occhi: grigi.

F - TELPERIËN ("L'argentea") - in alternativa a Valandil.

Tra tutti, Telperiën è il personaggio più misterioso ed affascinante.

Nacque in una notte particolarmente significativa: la luna era in perigeo, vicina, enorme, piena, bellissima e la sua luce argentata colorava le foglie degli alberi rendendole simili a quelle dell'omonimo Albero Sacro (Telperion). Forse sarà un caso, ma fin dall'infanzia Telperiën ha avuto una folta e lunga ciocca di capelli color dell'argento che contrastando con la capigliatura corvina conferisce al suo aspetto un enigmatico fascino. Le dicerie vogliono che sia la nipote di Malbeth il Veggente, nonché la sua unica discendente vivente. Suo padre era un alto ufficiale dell'esercito; di sua madre si sa poco o nulla se non che era bellissima e che giunse al villaggio in giovane età, profondamente "segnata" nello spirito e nella mente. In molti sostenevano fosse pazza. Si dice che prima di abbandonare prematuramente il mondo dei vivi abbia lasciato intendere a Telperiën di essere davvero l'unica figlia (mai riconosciuta) di Malbeth il Veggente. Se fosse il delirio di una povera donna malata o la pura e semplice verità questo Telperiën non l'ha mai capito (ne è mai stata intenzionata a scoprirlo).

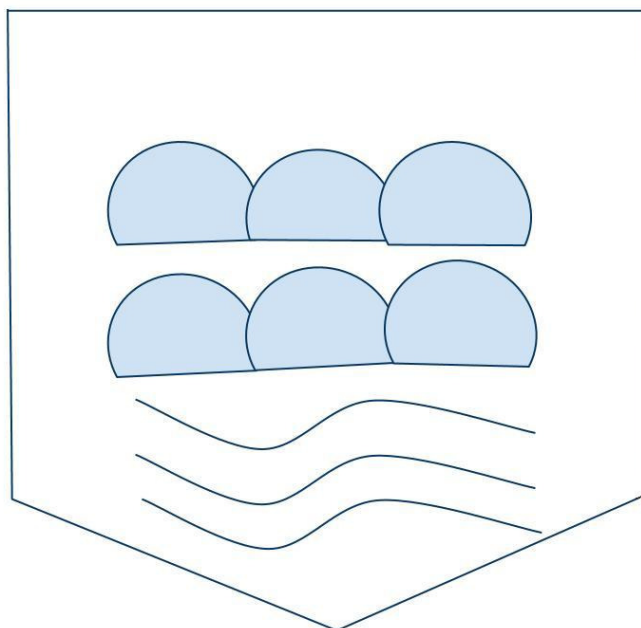
E' dotata di un'oscura bellezza e di un fascino imperscrutabile. Moltissimi uomini ne sono rimasti ammaliati, ma nessuno di essi l'ha mai scelta come sposa, ne lei avrebbe accettato una simile proposta. Ha donato da tempo il suo cuore a Sùrion, nonostante non abbia mai confessato al taciturno cavaliere il suo amore: dapprima per timidezza, in seguito perché l'uomo si sposò con un'altra donna ed infine, quando Sùrion rimase vedovo, perché temeva di esser respinta (cosa che non avrebbe MAI accettato).

Telperiën ha speso quasi tutta la sua vita a studiare: la storia, soprattutto quella del suo popolo, ma anche ciò che riguarda le antiche leggende degli Elfi, l'astronomia, la medicina, ecc...

E' una guaritrice esperta; non ama le armi ad esclusione dell'arco, nell'uso del quale è davvero molto abile.

Età: 82; altezza 182 cm; capelli lunghi, corvini, con un'unica ciocca "argentea"; occhi: grigi.

STEMMA DELLA CASATA DI MENELDUR/ANCALIMÈ E ALDARION



APPENDICE B: AGGIUNTE AI BG DEI PG (da consegnare ai giocatori solo DOPO la lettura del prologo)

ALDARION ("Figlio degli alberi")

Ha di recente appreso (da suo fratello/sorella Meneldur/Ancalimë) che nella sua famiglia, da innumerevoli generazioni, si tramanda una storia il cui significato, purtroppo, si è perso nel corso dei lunghi secoli. Si dice che in origine fosse una poesia in lingua elfica e che in seguito venne tradotta nel linguaggio comune, perdendo quindi le rime e la metrica. Viene tramandata, per via orale, al primogenito della casta. Non deve essere insegnata a nessuno che non appartenga alla famiglia salvo in casi di estremo bisogno (e comunque solo ad altri dunedain fedeli al regno).

MENELDUR ("Amante dei cieli") - in alternativa ad Ancalimë

Nella sua famiglia, da innumerevoli generazioni, si tramanda una storia il cui significato, purtroppo, si è perso nel corso dei lunghi secoli. Si dice che in origine fosse una poesia in lingua elfica e che in seguito venne tradotta nel linguaggio comune, perdendo quindi le rime e la metrica. Viene tramandata, per via orale, al primogenito della casta. Non deve essere insegnata a nessuno che non appartenga alla famiglia salvo in casi di estremo bisogno (e comunque solo ad altri dunedain fedeli al regno). Meneldur, considerata la gravità della situazione, e soprattutto spinta da un presentimento, ha deciso di insegnarla anche a suo fratello minore Aldarion.

ANCALIMË ("La più radiosa") - in alternativa a Meneldur

Nella sua famiglia, da innumerevoli generazioni, si tramanda una storia il cui significato, purtroppo, si è perso nel corso dei lunghi secoli. Si dice che in origine fosse una poesia in lingua elfica e che in seguito venne tradotta nel linguaggio comune, perdendo quindi le rime e la metrica. Viene tramandata, per via orale, al primogenito della casta. Non deve essere insegnata a nessuno che non appartenga alla famiglia salvo in casi di estremo bisogno (e comunque solo ad altri dunedain fedeli al regno). Ancalimë, considerata la gravità della situazione, e soprattutto spinta da un presentimento, ha deciso di insegnarla anche a suo fratello minore Aldarion.

Da alcuni giorni nella mente di Ancalimë sono tornate a farsi sentire, con incredibile forza, le parole che sua madre, molti decenni prima, le disse sul punto di morte. Ancalimë si è domandata più volte il perché di questo evento ... perché proprio ora, dopo così tanto tempo? Stava cercando di trovare una spiegazione, ma poi è iniziata l'evacuazione del villaggio e tutti gli abitanti sono stati messi al sicuro presso i rifugi montani. Ancalimë ha deciso di rimanere, perché convinta di dover svolgere un compito. Simulando la sua partenza, è riuscita, senza farsi scoprire da nessuno, a tornare al villaggio e a nascondersi. E' certa che qualcosa di molto importante stia per accadere e che lei, in un modo o nell'altro, ne dovrà essere protagonista.

VALANDIL ("Devoto ai Valar") - in alternativa a Telperiën

Da diversi giorni Valandil fa dei sogni ricorrenti, molto intesi, quasi "reali". Questa sorta di "visioni", che puntualmente si ripetono ogni notte ormai da tempo, hanno profondamente turbato il suo animo ed hanno assorbito la quasi totalità del suo tempo libero, impegnandolo a cercarne il significato. Sente che sta per accadere qualcosa di molto importante e che sta per arrivare il momento in cui finalmente riuscirà a scoprire qual è il vero scopo per il quale Eru Iluvatar, quasi novant'anni prima, ha deciso di farlo venire al mondo.

TELPERIËN ("L'argentea") - in alternativa a Valandil

Da diversi giorni Telperiën fa dei sogni ricorrenti, molto intesi, quasi "reali". Questa sorta di "visioni", che puntualmente si ripetono ogni notte ormai da tempo, hanno profondamente turbato il suo animo ed hanno assorbito la quasi totalità del suo tempo libero, impegnandola a cercarne il significato.

E' proprio a causa di queste visioni che Telperiën ha deciso di non fuggire con il resto della popolazione presso i rifugi montani: simulando la sua partenza, è riuscita, senza farsi scoprire da nessuno, a tornare al villaggio e a nascondersi. E' certa che qualcosa di molto importante stia per accadere e che lei, in un modo o nell'altro, ne dovrà essere protagonista.

VISIONI DI VALANDIL/TELPERIËN

Visione n°1: *stai osservando il cielo notturno, buio e profondo come un pozzo senza fine. L'unica fonte di luce è data da quattro grandi stelle disposte a semicerchio, all'interno del quale è contenuta una figura, anch'essa luminosa come gli astri, composta da un cerchio ed un quadrato, leggermente scostati l'uno dall'altro, ma collegati da una piccola "asta". L'intera figura (stelle e quant'altro) sembra muoversi ritmicamente su e giù.*

Visione n°2: *la visione riguarda alcune bianche nuvole che corrono rapidissime nel cielo (come un film che scorre veloce); poi cambia e si vedono le acque di un fiume che si ritirano, scoprendone gradualmente il letto, e che ritornano, come per un effetto di marea (stesso effetto "velocità" descritto prima); di nuovo un cambio di immagine e rimangono solo due nuvole, ognuna con tre "gobbe", che si rispecchiano nelle acque del fiume; infine, all'improvviso, si vede il mare dell'Ovest ... bellissimo, argentato, calmo, avvolto nella calda luce del tramonto!*

Visione n°3: *una caduta. Non sei sicuro di essere tu quello nel sogno, ma la visione inizia nel momento in cui sbatti per terra, con tutto il peso del corpo. In alto, lontane, vedi le pareti di un canalone alto e stretto. Degli uomini ti corrono attorno. Sono dei selvaggi, male armati e vestiti con delle rozze tuniche. Vedi la tua mano insanguinata, che cerca di afferrare la volta del cielo e poi ricade stanca. Intorno a te, le urla della battaglia ormai alla fine. Stai per morire, lo senti. È una sensazione fortissima, orribile, ma non riesci a svegliarti. Mentre gli ultimi spasimi ti attanagliano, un uomo si inginocchia al tuo fianco. È vestito dalla testa ai piedi con una cotta di maglia argentata e sulla fronte gli brilla un gioiello dal bagliore accecante. Ti prende la mano e dice "Grazie". Poi ti chiude gli occhi con un gesto colmo di pietà. Nel buio, senti un piacevole calore avvolgerti e prendere il posto del freddo della morte. L'ultima parola che senti nell'oscurità è "Namarie" ("Addio").*

APPENDICE C – MALBETH IL VEGGENTE

"Lo chiamerai Arvedui perché sarà l'ultimo ad Arthedain. Ai Dúnedain sarà imposta una scelta, e se decideranno per colui che presenta le minori speranze, allora tuo figlio muterà il suo nome e diventerà re di un reame assai più grande. Ma se non sarà così, trascorreranno molte vite d'uomini e molte sofferenze prima che i Dúnedain risorgano e si uniscano di nuovo"

(Il Signore degli Anelli, Appendice A: Annali dei Re e Governatori)

Tale fu la frase pronunciata da Malbeth il Veggente ad Araphant, il Re dell'Arthedain, al momento della nascita del figlio primogenito di quest'ultimo.

Di Malbeth non sappiamo quasi nulla, se non che profetizzo la sorte di Arvedui nonché la scelta di Aragorn di attraversare il "Sentiero dei Morti":

*"Vedo già sulla terra una lunga ombra,
Mutarsi ad occidente in buia tenebra.
Trema la Torre; e vicino è il destino
Alle tombe dei re. Sorgono i Morti,
E giunta è l'ora per i traditori:
Di nuovo, in piedi sulla Roccia d'Erech,
Udran sui colli lo squillar di un corno.
Chi suonerà? Chi, dalle grigie tenebre,
Quella perduta gente chiamerà?
L'erede di colui che allor tradirono
Verrà dal nord, sospinto dal bisogno,
E varcherà il Cancellò che separa
Le nostre vie dai Sentieri dei Morti"*

(Il Signore degli Anelli – Il ritorno del Re – Il passaggio della Grigia Compagnia)

Possiamo solo dire che il Veggente visse sicuramente almeno fino al 1864 della Terza Era del Sole, anno in cui nacque Arvedui (dal momento che fu proprio lui, come già accennato, a sceglierne il nome).

Aragorn, ne "Il Signore degli Anelli" ("Il ritorno del Re – Il passaggio della Grigia Compagnia"), prima di citare la profezia riportata poche righe più sopra, dice che quelle parole furono pronunciate "ai tempi di Arvedui, ultimo re di Fornost." Questo ci fa pensare che Malbeth fosse vivo quando Arvedui divenne re, il che avvenne nel 1964 ovvero 100 anni dopo la sua nascita (quindi Malbeth potrebbe esser vissuto anche per 150 anni).

Il nome Malbeth dovrebbe significare "parola d'oro" o "parole dorate".

APPENDICE D - IL PERCORSO DELLE NUVOLE (*RATH FAUNEN*)

Molto tempo fa, un re del Reame del Nord si mise in cerca della musica perfetta. Egli era triste, perché la sua ricerca sembrava disperata. Aveva sentito dire che gli spiriti del Mare ne custodivano il segreto, ma non aveva idea di come incontrarli.

Gli alberi della sua contrada ne rispecchiavano l'umore, tristi e in *lacrime*. E *piangevano*, ma tanto *piangevano* che le loro *lacrime* si raccoglievano sotto le loro radici in un gigantesco rivo. Anche le nuvole, vista la situazione del Re, si commossero. Meno sagge e prudenti degli alberi, erano però piene di iniziativa e decisero di aiutarlo. Non sapendo bene dove andare, poiché erano sempre state completamente libere, e per loro una direzione valeva l'altra, decisero di consultarsi con i loro fratelli. Anche questi erano delle nuvole, ma correvano in *basso* e si diceva che andassero dritte al Mare. All'inizio l'idea sembrava perfetta ma ben presto le nuvole si accorsero di un fatto: i loro fratelli correvano sì dritti verso il mare, ma sparivano anche alla vista in continuazione. Vagamente scorate, le nuvole cercarono di avanzare almeno un po' ogni giorno, cercando di seguire i loro fratelli. Se non altro avevano la vista acuta, le nuvole in alto, e dopo qualche ora di cammino in una giornata praticamente senza vento, intravidero il sentiero in un *buco* nel terreno: *piccolo piccolo*, certo, e molto *profondo*, ma anche da quello spiraglio si poteva vedere che i loro fratelli si dirigevano sicuri verso *Ovest*.

Li ritrovarono dopo molte leghe, che correvano dritti dritti verso un *salto* terribile. Nell'aria c'era un gran *rumore* e non si vedeva granché bene, ma presto le cose si sistemarono, e le nuvole ritrovarono i loro fratelli. Dedine e decine di braccia più in basso di prima, ed apparentemente illesi, visto che non rallentavano di nulla il loro passo. Per molti passi le nuvole seguirono i loro fratelli verso *Sud Ovest*, finché non sparirono di nuovo alla vista.

Piuttosto seccate, le nuvole decisero di affidarsi per un po' al vento. Non molto dopo si trovarono a *sobbalzare* parecchio, passando su una *strada* fatta tutta a *piccoli bozzi*. Per stare più comode, si *infilarono tra un bozzo e l'altro* e, sebbene ci volesse più tempo, si poterono godere il viaggio in tutta *comodità*. Erano comode al punto che si addormentarono; il ruggito di un *drago*, dal *corpo sinuoso e dalle squame scintillanti* di argento, le destò bruscamente dal loro torpore. Dalla loro posizione sopraelevata lo potevano vedere chiaramente. I loro fratelli erano laggiù, persi in mezzo alle spire vorticanti del rettile! Le nuvole li seguirono senza esitare finché questi non si nascosero di nuovo sotto terra. Il vento prese a spingerle verso *Ovest*, placidamente, e le nuvole si domandavano quando avrebbero rivisto i loro fratelli seguire la loro strada argentata.

Le *cime degli alberi*, intanto, solleticavano loro la pancia, ed il loro *ritmico fruscio* ben presto le fece assopire di nuovo. Per qualche motivo, erano certe che i loro fratelli non fossero lontani, *là sotto*, tra gli *alberi*. Senza perdere la via, le nuvole ritrovarono i loro fratelli in una notte di luna piena ... e come *brillava* per loro la *Falce dei Valar*! Ben conoscendo i loro fratelli, le nuvole non si lasciarono ingannare, e presero senza indugio la direzione *Sud Ovest*, anche quando, dopo un *altro più breve salto*, i loro fratelli sparirono di nuovo alla vista.

Le nuvole, ormai abbastanza tediate dal viaggio, presero a giocare a nascondino con i loro fratelli. Per ore ed ore cercavano di scovarli nei *piccoli buchi* nel *fianco di un piede della montagna* staccatosi dalla gamba chissà quando. Superato il *piede di roccia*, continuarono a vagare verso la loro meta, un'ora verso nord, un'ora verso sud, e così per mezza giornata, smarrendosi in un *mare dalle onde di smeraldo*. Quando avevano perso la speranza di ritrovare la strada (e, a dirla tutta, nemmeno si ricordavano bene perché si fossero messe in viaggio) le nuvole ed i loro fratelli si ritrovarono all'inizio della *stanza gialla*. *Lunga e stretta* ... la percorsero fianco a fianco, fino alla fine.

Ah, la gioia, quando finalmente sentirono la musica. Era il canto melodioso dei marinai del Porto dell'Ovest, che con le loro voci narravano di una cortina di pioggia, del vetro argentato, bianche scogliere ad ovest, ed un velo di nebbia argentata, e le bianche sponde e, al di là di queste, un verde paesaggio, sotto una lesta aurora...