

IL CASTELLO DEI GRIFONI

Avventura per GIRSA

di Manuel "Ossian" Pirino e Alessio "Geko" Forlone

Brevi cenni storici preliminari:

La caduta di Nùmenor avvenne verso la fine della Seconda Era del Sole (nel 3.319 per la precisione). Alcuni nùmenoreani (noti come “i fedeli”), guidati da Elendil l’Alto, riuscirono a mettersi in salvo e sbarcati sulla Terra di Mezzo fondarono due regni: Arnor (a Nord) e Gondor (a Sud). Dopo Elendil e suo figlio Isildur, vi furono otto Alti Re di Arnor. Earendur fu l’ultimo e alcune dispute nate fra i suoi eredi determinarono la divisione del Regno in tre parti:

- l’Arthedain, a nord ovest, comprendeva i territori fra il Brandivino e il Lahun, quelli a nord della Grande Via fino alle Colline Vento;
- il Rhudaur, a nord est, comprendeva i territori fra gli Erenbrulli, le Colline Vento, le Montagne Nebbiose e l’Angolo fra il fiume Bianco e il Rombirivo;
- il Cardolan, a sud, le cui frontiere erano il Brandivano, l’Inondagrigo e la Grande Via.

Nell’Arthedain la linea d’Isildur si mantenne ben salda, cosa che non avvenne negli altri due regni.

Colle Vento (Amon Sul), un luogo di confine molto importante (vi si ergeva, infatti, una torre in cui era custodito il più potente tra i Palantir¹ del Nord), fu al centro di una disputa che portò a numerose lotte interne fra i tre regni.

Dal 1300 della Terza Era, entrò in gioco un altro regno. Con la ricomparsa dei Nazgûl nella Terra di Mezzo, il regno di Angmar² venne fondato al confine nord orientale dell’Arthedain dal Re Stregone, in seguito rivelatosi come il Signore dei Nazgûl. In esso erano radunati molti uomini malvagi, orchetti ed altri esseri e creature malefiche. L’intento del Re degli Stregoni era di distruggere i dunedain del nord approfittando delle loro divisioni.

Ambientazione:

Siamo ad Arnor (o nel Cardolan, a seconda periodo che il Master sceglierà per questa avventura), precisamente nella ricca (ed immaginaria) città di Telnor, capitale di una prospera baronia a sud ovest di Tharbad. Il periodo è la Terza Era, durante la guerra contro Angmar. Come si vedrà in seguito, parte dell’avventura è collegata ad un evento storico, la caduta della casata del Grifone. Per rendere tale evento sufficientemente lontano nel tempo, sarebbe opportuno ambientare la storia almeno un paio di secoli dopo la scissione di Arnor nei tre regni di Cardolan, Rhudaur ed Arthedain (861 Terza Era).

Telnor si trova proprio nel Cardolan e, al momento in cui l’avventura inizia, probabilmente starà infuriando la guerra contro Angmar (dal 1300 Terza Era). Siccome dal 1409 anche il Cardolan viene considerato “conquistato” dal nemico, tenetela come possibile data finale. Nell’ultima parte dell’avventura vedremo come persino in un luogo pacifico e sereno come questo, le forze del male abbiano iniziato ad insediarsi. Consideratele come una specie di avanguardia di Angmar, che presto metterà a ferro e fuoco tutta la regione. A Telnor, abbastanza lontana dal fronte, si tiene ancora una importante fiera con giostre e giochi, per il compleanno della figlia del Barone. Tutta la città è animata e piena di vita ed opportunità.

Il gruppo di PG:

¹ Le Sette Pietre Veggenti create da Feanor e portate nella Terra di Mezzo da Elendil l’Alto, scampato alla rovina dell’isola di Nùmenor.

² Sindarin: “Casa di Ferro”, probabilmente un omaggio ad “Angband” (“Prigione di ferro”, una delle antiche fortezze di Morgoth nella Prima Era).

Raccomando un gruppo poco numeroso (anche se non c'è un limite massimo di PG), con personaggi di livello compreso tra il 3° e il 7° (o 8°). Fortemente consigliata la presenza di normalissimi “contadini” e “cittadini”, di origine Arnoriana se possibile, o magari di numenoreani. Altre razze, come gli eothéod (affini ai rohirrim) o i dorwindrim, richiedono un po' di lavoro da parte del Master per giustificarne la presenza. Haradrim ed orientali di ogni tipo sono parecchio fuori posto in questa storia. Sconsiglio, come al solito, la presenza di elfi (soprattutto se non silvani). Nani ed hobbit non dovrebbero causare troppi problemi al Master. Le professioni più adatte sono senza dubbio quelle del guerriero e dello scout, ma c'è spazio anche per ranger, bardi e guaritori. E' un'ambientazione fortemente “urbana”, quindi l'uso della magia sarà particolarmente penalizzato, e comunque poche saranno le occasioni di usarla (invito quindi il Master a scoraggiare l'utilizzo di “maghi” ed “usufruttori” di qualsivoglia genere).

Come coinvolgere i PG:

Lo scenario ideale vede i PG al soldo di una compagnia di teatranti, nota come gli “Aranrim” (Sindarin: “Uomini del Re”). Essi sono un gruppo di attori girovaghi, popolari e molto apprezzati, che viaggia per le terre di Arnor di città in città, invitati e persino contesi dai nobili di questo vasto reame per la loro bravura, si recano là dove si tengono feste, fiere e avvenimenti importanti. Pur essendo un gruppo numeroso, anche a loro può servire una scorta armata. Inoltre, anche per motivi di rappresentanza, il loro capocomico ha deciso che è bene che la compagnia ostenti un servizio di sicurezza nei vari teatri dove si esibiscono. Al Master, se decide di usare la compagnia di attori come spunto narrativo, la libertà di giocare, anche come preludio a questa avventura, un breve incontro, o addirittura uno scenario completo, in cui alla fine i PG verranno assunti dagli Aranrim.

Gli ingaggi possibili sono numerosi. Personaggi più orientati al combattimento (esperti nella lotta e nelle armi), possono occuparsi di scortare gli attori nei viaggi e di badare alla sicurezza loro e del teatro. Personaggi con un'educazione più urbana, con conoscenza delle lingue (e della storia) e con maniere più raffinate potranno essere delle ottime scorte per le feste a cui gli attori verranno invitati di continuo. Alla compagnia, inoltre, farà sempre comodo un guaritore (o un esperto di storie e leggende) che se la sappia cavare anche con una lama in mano. C'è spazio, infine, anche per chi è più portato al sotterfugio: una persona discreta, che sa come muoversi in città, come raccogliere informazioni e tenere d'occhio la gente nascondendosi nelle ombre è sempre un vantaggio. Sebbene popolari, gli Aranrim hanno anche parecchi nemici. Se li sono procurati con qualche poema che ha offeso la persona sbagliata, o semplicemente per rivalità professionale con altre compagnie di attori. Piccoli screzi, sabotaggi, furti di copioni e di materiale di scena, risse che gettano sulla compagnia cattiva luce non sono una politica sconosciuta. Il capocomico degli Aranrim potrebbe anche prendere l'iniziativa a riguardo, qualora si trovasse in una città con dei rivali in un altro teatro, e decidere di giocare loro qualche scherzo. Una breve descrizione delle figure chiave di questa compagnia può essere trovata alla fine di questa avventura. Sottolineo che se il Master ne ha l'occasione, e decide di far assoldare i PG dagli Aranrim, è opportuno creare qualche piccolo incontro, magari in avventure precedenti, per dare occasione ai giocatori ed ai loro PG di familiarizzare con la Compagnia e, perché no, di affezionarsi ai suoi personaggi.

Un altro modo per coinvolgere i PG, sempre tramite gli Aranrim, è un ingaggio temporaneo, solo per il periodo (dieci giorni) che la compagnia di attori trascorrerà a Telnor. In ogni modo, durante il loro soggiorno a Telnor, il Master non manchi di far notare ai PG quanta attenzione (e quanto denaro e bella gente) ruota intorno agli attori.

A Telnor

Telnor è una piccola baronia, non particolarmente ricca ed abitata da gente onesta e lavoratrice. Contadini, pescatori ed allevatori, artigiani di ogni tipo e mercanti contribuiscono a mantenere questo luogo prospero e sicuro. E' sulla costa, alle foci di un piccolo fiume che può originarsi dal Gwathlo (Inondagrigio) o dal Brandivino, a seconda di dove desiderate ambientare questa storia. L'intera baronia conta circa 25,000 abitanti, sparpagliati su un territorio di molte miglia. E' lontana da Angmar, dalle guerre, dalle pestilenze e dai magici venti velenosi che promanano da Carn Dûm.

L'evento più importante e caratteristico di Telnor è il torneo, organizzato dal Barone³ in occasione del compleanno della figlia. La figlia del Barone ha sposato, quasi cinque anni prima, un importante Conte, un Arequain (Sindarin: "Alto Cavaliere") della corte di Fornost. Tuttavia, le sue terre non sono lontane e le due famiglie hanno da allora stabilito ottimi rapporti di vicinato; per questo motivo ogni anno anche il genero del Barone, purché libero da impegni a Fornost o al fronte a Nord, accompagna la moglie fino alla sua dimora di famiglia. E' una splendida occasione per incontrare lontano dal campo di battaglia altri nobili e cavalieri, e gli attriti che prima hanno diviso Arnor (e che adesso rischiano di far crollare i due regni di Cardolan e Arthedain⁴) in queste occasioni vengono spesso sanati dalla diplomazia e dall'atmosfera allegra e leggera.

Quello di Telnor è un torneo molto famoso per la bravura dei contendenti e per l'organizzazione superiore. Tutti si divertono, tutti fanno affari e trovano ingaggi d'ogni sorta. C'è anche una piccola fiera, con mercanti che vengono un po' da tutta la regione, scortati dai guerrieri che devono partecipare. Guitti ed attori, bardi e canterini, poeti da strada e saltimbanchi allietano gli intermezzi o le serate più importanti".

In questa contrada, o almeno nei boschi limitrofi, si dice vivessero in tempi remoti degli elfi barcaioli, e per questo gli orchi e gli spiriti evocati dal Re Stregone l'hanno evitata, almeno fino ad oggi...

Il torneo

La partecipazione ai giochi liberi non è essenziale per il completamento dell'avventura, ma è un'ottima occasione per i PG per esercitarsi, farsi vedere, guadagnare qualche soldo e, perché no, rendere per i giocatori la partita un po' movimentata fin dalle prime battute. Specialmente se i PG sono in cerca di ingaggio (magari con la Compagnia degli Aranrim), quella del torneo a gare libere è un'occasione d'oro. Ecco una descrizione di alcuni esempi di gare. Il Master si senta libero di inserirle nel torneo, o di togliere quelle che non si adattano alla sua storia. Stesso discorso per le meccaniche di gioco delle gare. Se le regole sembrano oscure o incomplete, si può improvvisare ed inventare liberamente, l'importante è che le gare siano impegnative e scorrevoli.

NB: le gare hanno un costo di iscrizione ragionevolmente basso, dalle sette alle dieci monete d'argento. Presiedono diversi arbitri ad ogni gara, e chi gioca sporco viene immediatamente squalificato e multato per un valore doppio alla tassa di iscrizione (o, se nullatenente, con quattro giorni di galera). Tutti i concorrenti vengono dalla baronia o da zone limitrofe (in termini di gioco si tratta di "Guerrieri" e "Scout", difficilmente di livello superiore al 4°). Tuttavia, le sorprese non mancano mai, ed alle finali i reclutatori del Barone terranno gli occhi bene aperti per eventuali talenti nascosti.

Gare ad iscrizione libera

- **Il tiro con l'arco (n° di partecipanti ammessi: 30):** Eliminazione diretta, ad ogni turno si scocca una volèe (tre frecce) a testa. Ogni tiro da punti in funzione del risultato ottenuto (il risultato va verificato sulla colonna "Nessuna Armatura" dell'apposita "tabella d'attacco"). Un punto per ogni "punto ferita" inflitto più cinque punti per ogni grado di "colpo critico" (ad esempio, un E da +25 punti). Il bersaglio viene piazzato a 20, 40 e 60 metri. Se c'è un pareggio all'ultimo turno, si continua con una freccia a testa con il bersaglio spostato a 90 metri. Ognuno è libero di portarsi il proprio arco e le proprie frecce. **Premio:** coppa d'argento media (del valore di una moneta d'oro) con dentro altre 30 monete d'argento. Faretra da guerra. Una freccia con un +5 al bonus offensivo.

- **Il tiro con l'arco acrobatico (n° di partecipanti ammessi: 10):** Tre turni ad eliminazione diretta (3+3+4 concorrenti). E' un percorso ad ostacoli costituito da una passerella a forma di ferro di cavallo, lunga e stretta, sopraelevata di due metri da terra. Vince chi arriva primo al traguardo. Qui si contano i punti effettuati con i tre tiri di freccia che si devono eseguire lungo il tragitto.

Gli ostacoli sono:

³ I nomi del barone di Telnor, di sua figlia e del conte che questa ha sposato, non sono forniti. Il Master può inserirvi PNG di sua invenzione.

⁴ Dopo l'invasione di Angmar, la caduta del regno del Rhudaur è quasi immediata. A seconda del periodo in cui giocate, può essere una zona di ferocissima guerriglia (primi del 1300 della Terza Era) oppure una landa desolata, pericolosa ed infestata da lupi, orchi e troll (senza dubbio dal 1409 della Terza Era in poi, con la conquista del Cardolan e la distruzione di Colle Vento)

1) Staccionata alta un metro e mezzo. L'ultimo palo è instabile e chi lo fa cadere perde 5 punti.

2) Fosso lungo 4 metri, immediatamente prima della curva.

3) Attraversamento di una trave lunga 5 metri e larga 25 cm.

I tre bersagli a cui si deve scoccare sono:

1) Subito PRIMA della staccionata, a 12 metri verso l'esterno. Per avere la rincorsa e saltare la staccionata bisogna dunque tornare indietro dopo il tiro.

2) Subito dopo il fosso e la curva, a 18 metri.

3) A 27 metri, ed esattamente a sinistra della trave che i concorrenti dovranno attraversare. Il bersaglio è allineato col centro della trave.

NB: tutte le manovre di corsa e di tiro con l'arco vengono effettuate con un arco incordato in mano, che è molto ingombrante. Il Master ne dovrebbe tener conto applicando dei malus alle manovre ed agli attacchi da -20 (arco corto, concorrente piccolo e agile) a -70 (arco lungo, concorrente alto e grosso) oltre alle penalità per la ricarica per chi carica e scocca nello stesso round. I punteggi si assegnano come nel tiro con l'arco normale ed i vincitori dei tre turni si sfidano nella finale, coi tre bersagli più lontani di 6 metri. Occorre scoccare tutte e tre le frecce perché la gara sia valida, e si sconsiglia di giocare sporco con colpi e spintoni. I due lati del ferro di cavallo sono lunghi 35 metri; il lato curvo è lungo circa 12 metri (percorso totale 82-85 metri). **Premio:** Coppa 'argento grande (del valore di 2 monete d'oro) con dentro 60 monete d'argento, faretra da guerra. Dieci frecce con un +5 al bonus offensivo.

- **La lotta libera (n° di partecipanti ammessi: 8):** Eliminazione diretta. Non ci sono categorie di peso e sono vietati morsi e colpi ai genitali. Chi cerca di azzoppare o menomare l'avversario viene espulso. A parte questo è un combattimento normale, con tiri per colpire, “colpi critici” ed iniziativa; vince chi riesce ad atterrare l'avversario ed a tenerlo giù per almeno dieci secondi. **Premio:** cinturone di cuoio (del valore di 3 monete d'oro, col simbolo di Tulkas sopra quello del Barone).

- **La lotta col bastone sulla trave sospesa (n° di partecipanti ammessi: 12):** Sei turni ad eliminazione diretta. Per ogni round di combattimento sulla trave occorre passare una “manovra in movimento” di grado **Difficile**, con un -10 addizionale per ogni grado del “colpo critico” che si subisce dall'avversario (oltre a tutte le eventuali altre penalità per danni, critici e stordimenti). Il risultato della manovra influenza il successivo tiro per colpire, e può dare un bonus o un malus (vedi regole per il combattimento a cavallo del capitolo 6 della seconda edizione del manuale di base di “GiRSA”). Chi ottiene un “fallimento” nella “manovra in movimento”, cade e perde. I bastoni sono delle pertiche di 2 metri, spesse 8 cm, imbottite alle estremità da stoffa e stracci. Sono armi con un malus di -10 al “bonus offensivo” che infliggono due “colpi critici”: uno da “impatto” (massimo A) e uno da “perdita di equilibrio” (massimo A) sulla tabella TA-3. **Premio:** collana d'argento e oro con medaglia (del valore di 70 monete d'argento)

- **La scherma (n° di partecipanti ammessi: 12):** Sei turni ad eliminazione diretta. Spade senza filo e corpetti di cuoio sono forniti dall'organizzazione. Si va ai cinque affondi: chi ne mette a segno cinque per primo, vince. Un affondo è a segno quando la spada infligge almeno un “colpo critico” di tipo B. Le spade sono speciali e infliggono critici da “impatto” (massimo di tipo C) e da “taglio” (di tipo A). Tuttavia hanno ancora la punta, l'uso della quale verrà MOLTO malvisto. La resa può essere chiesta e DEVE essere concessa. E' vietato afferrare la spada dell'avversario con le mani o scagliare la propria. **Premio:** coppa oro grande valore 7 monete d'oro (con dentro 10 monete d'oro)

- **Il sollevamento pesi (n° di partecipanti ammessi: 6):** Eliminazione diretta. Ogni concorrente effettua una “manovra statica” applicando il bonus di Forza e usando come malus la penalità di carico (sulla tabella TB-5, pagina 55 della 2a edizione del manuale di base di “GiRSA”, ai fini del calcolo dimezzate il peso dei bilancieri). Ad esempio, un personaggio di 100kg di peso, alzerà un carico di 150 kg con un malus di -55 a cui sommerà l'eventuale bonus di forza. Per alzare il peso (un bilanciere con pesi di pietra) sopra la testa occorre un SUCCESO nella manovra statica. I pesi da sollevare sono da 100, 120 e 150kg. Se ancora non c'è un vincitore a 150kg, si precede aumentando il carico di 10kg per volta finché non si determina il più forte. Ogni concorrente ha a disposizione fino a tre tentativi per alzare ogni peso. **Premio:** Medaglione istoriato col simbolo di Tulkas che regge il seme di Laurelin (del valore di 40 monete d'argento)

- **Il lancio del tronco e il lancio del giavellotto (n° di partecipanti ammessi: 6):** Due gare molto simili. Essenzialmente, chi tira più alto vince. Ogni concorrente effettua tre lanci. Per il tronco, che è un palo di 3 metri spesso 30 cm, usate il bonus di “Forza” e “Destrezza” sommate tra loro. Ogni 5 kg di

peso del concorrente sopra il metro e settantacinque di altezza danno un +5 al “bonus offensivo”.
Premio: coppa oro grande valore 7 monete d'oro (con dentro dieci monete d'oro)

La giostra

La giostra dei cavalieri invece è solo per i nobili invitati e vede in lizza 16 partecipanti. Se avete deciso che tra i PG c'è un nobile che, in una precedente avventura, sia riuscito a iscriversi, potete giocare tranquillamente gli scontri. Ad eliminazione diretta, ogni scontro prevede che ad un cavaliere siano date tre lance, e che si galoppi verso l'avversario cercando di colpirlo con la lancia, disarcionandolo; ogni cavaliere parte a 40 metri dal suo avversario. I cavalieri devono, per la loro stessa sicurezza, indossare armature COMPLETE e di buona qualità, oltre ad imbracciare uno scudo robusto (se non ne possiedono una verranno esclusi dalla competizione). Le lance sono speciali: hanno un tozzo pomo in punta, per evitare di infilzare il rivale, e sono state tagliate in punti strategici per spezzarsi in molti pezzi in caso di urto particolarmente violento. C'è la guerra, a nord, e nessuno vuole che un valido combattente si spezzi un braccio o si sloghi una spalla per un gioco. Le armi sono “Lance da cavaliere” (dunque +15 al bonus offensivo), ma infliggono un “colpo critico” primario da “perdita di equilibrio” (massimo “C”) ed uno secondario da “impatto” di due gradi inferiore. Se nessuno dei due cavalieri, nelle tre cariche, viene disarcionato, si passa al combattimento appiedato. A ognuno dei due viene data una spada a due mani, e si procede con le regole del torneo di scherma (vedi sopra).

Se nessuno dei PG è nella giostra, la vince un uomo di nome Darrik, primo ufficiale del genere del Barone, giunto qui come scorta. La Contessa è scortata oltre che da Darrik, anche da un abile spadaccino, che probabilmente i PG riconosceranno per fama: Jared detto il Fulmine, che competerà per la gara di scherma.

Gioco sporco

Naturalmente in tutto questo quadretto idilliaco e medievale (sembra un film con Errol Flynn), ci sarà presto o tardi una nota stonata! Se uno dei PG si è iscritto alla gara di scherma, fatelo incontrare con Jared. La sua fama lo precede, e già nei precedenti incontri il PG gli avrà visto fare cose stupefacenti. Jared, con ogni probabilità, vincerà con l'eleganza e la classe che lo hanno reso famoso. Farà comunque i complimenti al PG, e sfoggerà tutto il suo charme e le maniere cortesi. Il pubblico già lo adora per la virtù, la destrezza e la nobiltà dimostrata nel torneo. Ha fatto divertire tutti con manovre quasi da balletto, senza ferire nessuno. In finale, purtroppo, se la dovrà vedere con un guerriero che qualcuno dei PG potrebbe ben conoscere di fama. Si tratta di Bryar Katarn, detto “Il Mietitore”. Un capitano di ventura famoso in ogni regno del nord e del sud, per la sua **terrificante** abilità con le armi e come cavallerizzo, ma anche per la sua spietatezza e per l'assoluta mancanza di sentimenti. Guida le Spade Scarlatte, una compagnia che prende il suo nome dal fatto che raramente le loro spade sono monde dal sangue dei nemici. Il loro stemma è grigio con due spade rosse parallele messe a testa-e-piedi. Non è un buon segno, e anche tra i soldati di Telnor gira una certa tensione. Finché non fanno nulla di male però non possono essere cacciati. Nonostante la loro reputazione, non ci sono condanne pendenti su di loro. Sono accampati fuori città, ma con tutte quelle tende era impossibile notarli prima.

Bryar letteralmente umilierà Jared, che all'inizio (da gran signore) tenterà di buttarla comunque sul gioco. Poi, vedendo che Bryar non vuol saperne e che sta tentando di ucciderlo, mentre la tensione cresce nel pubblico, tenterà di arginare i suoi devastanti attacchi. Verrà ferito in malo modo ad una coscia, ma solo dopo aver ricevuto diversi colpi più leggeri, dopo ognuno dei quali si sarà testardamente rifiutato di abbandonare. L'iscrizione di Bryar al torneo è molto mal vista, perché ci si aspetta sempre che la gente si iscriva a gare in grado di metterli alla prova seriamente. Anche se ogni scontro è imprevedibile, e nella scherma non si sa mai chi ti puoi trovare davanti, la presenza di Bryar in un simile torneo può essere paragonata al fare giocare un calciatore della nazionale in una partitella di promozione tra sedicenni. Alla fine, pur tra i fischi e le proteste, Bryar vuoterà il contenuto della coppa in una sacca e poi, con un unico e fulmineo colpo di spada, la spedirà in alto. Cadrà, squarciata ed ammaccata, proprio ai piedi di uno dei PG. Nessuno aveva fatto caso a lui perché (di proposito) non ha nemmeno graffiato i suoi opponenti negli scontri precedenti, battendolo in due secondi ed eclissandosi subito.

“La morte di Ancalagon”

Gli Aranrim, data la bella stagione, si esibiscono all'aperto in un'arena simile al teatro di Epidauro. E' una cavea molto bella e ben fatta, ed è un onore recitarvi. La compagnia vive nel comprensorio (in pietra) costruito dietro il teatro. Il loro spettacolo è una rappresentazione pubblica, ma ci sono dei palchi riservati al barone ed al suo seguito di dame e cavalieri. Come suggerisce il titolo, si tratta della messa in scena della morte del drago Ancalagon⁵. Nello spettacolo, verranno inscenate le fasi finali della Guerra d'Ira, con l'arrivo della schiera di Valinor, con i Valar e gli elfi delle Terre Imperiture, e lo scontro finale tra Earendil, a bordo di Vingilote, ed il gigantesco rettile. La rappresentazione sarà davvero ben fatta, e un personaggio in particolare brillerà per ispirazione e trasporto, tanto da suscitare gli applausi a scena aperta, e da far richiamare la compagnia tre volte dopo il sipario per l'inchino. E' una giovane donna eriadoriana, di nome Lasya (vedi descrizione alla fine). Voleranno anche dei fiori, e in molti li offriranno alla emozionata cantante, che piangerà dalla commozione.

Al tramonto, dopo la rappresentazione, si terrà la cerimonia conclusiva dei festeggiamenti: una gran festa con brindisi e balli e canti e tanto divertimento per tutti. Avrà luogo nella spianata davanti al teatro, all'aperto, e sarà aperta a tutti, mentre una grande e coloratissima tenda-padiglione sarà riservata ai nobili e ad alcuni tra i teatranti. Solo a tarda notte l'ultimo dei invitati tornerà alla sua tenda o al suo albergo, per ripartire l'indomani. Molti paggi e carpentieri inizieranno a smontare i padiglioni, raccogliere i festoni e le lanterne, mettere da parte gli avanzi e sparcchiare (e ne avranno per un bel po'). A notte fatta, come al solito, gli irriducibili dei festeggiamenti si sposteranno nelle locali taverne ed osterie.

Incontri notturni...

Durante la festa (al Master scegliere il contesto preciso) uno o più dei PG potrebbero notare una cosa. Un uomo, forse un po' anziano e abbastanza ben vestito (è Eric, il precettore di Dyrian, un personaggio che verrà descritto nel capitolo seguente), ha scambiato due parole con Lossadan, il capocomico e fondatore degli Aranrim, con aria vagamente da cospiratore. Non è essenziale che lo notino, ma il Master può dare un aiutino nascosto in modo che ciò accada, per cominciare a creare un po' di tensione.

Di qualunque cosa i PG si siano accorti, Lossadan stesso, alla fine della sera della festa, li convocherà con aria losca. Se i PG non sono in alcun modo correlati alla compagnia di attori, il Master dovrà congegnare un altro incontro, in cui Lossadan li ingaggerà solo per questa specifica missione, assicurandosi che i PG siano delle persone affidabili e ragionevoli. Se sospetta che siano dei semplici mercenari senza onore, dei maniaci del combattimento o dei violenti, volterà loro le spalle e l'avventura, probabilmente, finirà qui.

L'incontro dovrebbe avvenire nella cavea del teatro; c'è ancora qualche candela accesa in terra e oramai fa fresco. Lossadan chiederà al gruppo di scortare Lasya (la bella attrice che tanto successo ha riscosso durante la rappresentazione descritta nel precedente capitolo) ad un vecchio tempio abbandonato, ad un'ora di cammino fuori città. Là deve incontrare una persona importante. Se i PG non lo intuiscono, un tiro manovra ("manovra statica") in "Oratoria" o in alternativa in "Leadership & Influenza" (**Molto Difficile, (-20)**) ed una buona recitazione da parte del giocatore, convinceranno Lossadan a rivelare, o confermare, che la ragazza deve incontrare il suo fidanzato, un uomo di nome Dyrian. Lasya è già dietro le quinte, molto emozionata e spaventata, sulla soglia del coronamento di un sogno d'amore, ma anche vicina ad abbandonare la sua adorata famiglia adottiva, i suoi unici e cari amici attori, la vita itinerante e sfavillante del teatro. Lossadan ha la voce triste e gli verranno gli occhi lucidi al solo pensiero, poiché vede in Lasya una specie di sorella minore. Anche gli altri membri della compagnia sono lì vicino e la saluteranno uno alla volta versando copiose lacrime. Se i PG desiderano altre informazioni più tattiche sull'incontro, e se avranno successo in una seconda "manovra statica" di "Oratoria" o in alternativa in "Leadership & Influenza" (**Difficile, -10**), il Master potrà dispensare a sua discrezione alcune delle informazioni del paragrafo successivo ("*Perché tanta segretezza?*")

⁵ Da "Wikipedia": Ancalagon, in Sindarin "fauci" (anca "rapide" (lagon). Secondo "Il Silmarillion", Ancalagon venne creato nella Prima Era della Terra di Mezzo da Morgoth, che lo allevò fino a essere il più grande e possente tra i draghi, nonché il primo dei Grandi Draghi Alati. Nelle intenzioni di Morgoth, Ancalagon doveva essere la sua arma definitiva contro le armate dei Valar, e infatti, durante la Guerra d'Ira la sua comparsa sul campo di battaglia fece ripiegare le armate di Aman, fino a quando Eärendil non lo affrontò grazie alla nave volante Vingilot e lo sconfisse, gettandolo sui tre picchi di Thangorodrim, il che uccise il mostro e provocò il crollo dei picchi che seppellirono così la fortezza di Morgoth, Angband, che si trovava sotto di essi. Ne Il Signore degli Anelli, Gandalf, rivelando a Frodo Baggins la natura del suo anello, afferma che neppure il soffio di fuoco di Ancalagon sarebbe stato in grado di fondere e quindi distruggere l'Unico Anello.

Perché tanta segretezza?

Perché la famiglia di Dyrian è particolarmente ricca (per non dire disgustosamente ricca) ma solo moderatamente nobile. Sono, infine, retrogradi e conservatori come pochi altri. Hanno già promesso il figlio alla figlia di un nobile del Cardolan, un personaggio di grande peso politico ma di solo discrete finanze. L'idea di sposare Lasya è stata avversata fino alla minaccia fisica da parte del padre di Dyrian. Così, dopo due anni di (rari) incontri clandestini, molto abilmente gestiti, i due innamorati hanno finalmente deciso di scappare. Dyrian si è appropriato di circa tremila monete d'oro, ed altrettante ne ha spedite a Shrel Kain⁶, sulle rive del mare interno di Rhûn, sei mesi prima tramite un fidato corriere. Il piano è di sposarsi al tempio di notte, e poi fuggire con un carro prima verso Tharbad e poi verso Khazad Dum (se l'avventura ha luogo prima del 1980 della Terza Era) oppure dalla Breccia di Rohan, quindi aggirare Boscoverde il Grande⁷ fiancheggiandolo dal lato ovest (e attraverso il Campo Giaggiolo), passando da nord fino a Dale; infine, arrivare a Shrel Kain e lì vivere con i soldi rimasti. Il carro è stato già predisposto da Dyrian con viveri per due mesi, ed attende fuori del tempio. Si respira grande entusiasmo per un'avventura tanto romantica quanto incerta. Il viaggio è pericoloso, lungo e faticoso, e tutti i posti menzionati Dyrian li ha solo studiati su carte e libri. Allo stesso modo a Shrel Kain dovranno farsi una vita e Dyrian dovrà trovare un lavoro. Al gruppo spetta il compito di occuparsi della sicurezza di Lasya nello spostamento fino al tempio, e che riesca a partire con il suo amato sana e salva. Dyrian è stato visto tra gli spettatori a teatro, ma non è passato, a malincuore, a fare i complimenti a Lasya. Se nella manovra di "Oratoria" menzionata in precedenza si ottiene un successo completo (risultato finale superiore a 175), il Master aggiunga il seguente dettaglio: Dyrian, per sicurezza, deve andare al tempio con tre servitori armati e fidati; tutti e quattro andranno lì a cavallo. Attraverseranno la città piena di gente ubriaca (per via della festa), la tendopoli, i frutteti e infine il bosco, passando per una strada ben tenuta.

Il Tempio

Immaginate, per comodità di riferimento, una delle vecchie abbazie medievali che si trovano qui e là in Europa; abbandonata ma ancora in buono stato, è un luogo misterioso e romantico. Nella Terra di Mezzo potrebbe benissimo essere un tempio dedicato, decenni prima, ad uno dei Valar o delle Valier. A Telnor, il tempio potrebbe aver ospitato il culto di Yavanna, (Signora delle messi, delle cose che crescono e protettrice dei raccolti). E' una bella serata, e le stelle brillano alte, ed è una meraviglia fare la strada che porta al tempio. Questo è piuttosto piccolo e dimesso, ma non in cattivo stato di conservazione. Sorge in cima ad un basso e largo colle, ed ha un piccolo muretto di cinta diroccato che gli corre attorno. Il tempio è un edificio a pianta circolare, col tetto crollato, adiacente ad un piccolo comprensorio dove, probabilmente, alloggiavano i sacerdoti e coloro che li aiutavano nelle faccende quotidiane. Il Master può aggiungere a sua discrezione ciò che resta di una antica foresteria per ospitare i viandanti, una stalla ed anche un granaio. L'edera copre la maggior parte delle strutture, ed al buio sarà difficile attraversarne i cortili, che sono pieni di macerie, assi di legno, terriccio, ed invasi da alte erbacce. Già da lontano alcuni PG potrebbero notare che alcune luci sono accese nel tempio (manovra di "Percezione" di difficoltà **Assurda (-70)** dalla strada, a più di 200 metri dal tempio, e via via un grado meno impegnativa per ogni 10 metri che percorrono, fino a diventare **Normale (+10)** dal muretto a secco che cinge l'intero gruppo di edifici). Ci sono in effetti dei cavalli alla greppia all'esterno (dal muretto a secco, manovra di "Percezione" di difficoltà **Media (+0)**); se si ottiene un successo completo si può notare che i cavalli, allineati, sono in effetti quattro, e sono ancora sellati).

Naturalmente, i giocatori non mancheranno di riversare sul Master tutta la loro paranoia, sospettando trappole ed agguati ovunque. Per una volta hanno ragione, ma il Master dovrà badare che non abbiano troppe certezze. Il Master metta loro fretta, e faccia loro capire che non possono permettersi una perlustrazione accurata della zona, e che nonostante controllino per bene, non sembrano esserci movimenti o indizi sospetti. Per essere onesti con loro, non smentite, ma anzi alimentate la sensazione che comunque stiano trascurando qualcosa, come se il loro sesto senso (soprattutto in personaggi con un alto punteggio in "Intuizione" e/o "Prontezza") li stesse mettendo in guardia, ma imputate tutto alla

⁶ La città di Shrel Kain è menzionata nel modulo di avventura "Pericoli sul mare di Rhûn" edito dalla I.C.E.

⁷ Poi noto come "Bosco Atrato".

stanchezza ed alla grande emozione del momento. Dopotutto, è una fuga d'amore! Inutile sospettare orchi e demoni dietro ogni angolo... Se decidono di non entrare tutti, ma di lasciare qualcuno fuori di guardia, il Master non può certo impedirlo. Si assicuri solo che una mossa del genere sia in linea con il carattere dei personaggi e non sia solo l'ennesima mossa dei giocatori che vogliono prevedere tutto e dimostrare quanto siano astuti.

Giunti al vecchio portone fatto di assi inchiodate (meno che l'ombra della gloriosa porta di quercia che un tempo proteggeva l'interno del tempio), un uomo vestito in vecchi ma dignitosi paramenti sacri aprirà il portone del tempio con aria preoccupatissima. Una "manovra statica" di "Conoscenza delle Religioni", (**Difficile (-10)**) permette di riconoscere i simboli corsivi ed eleganti (simboli, forme ed immagini a discrezione del Master) del culto di Yavanna ricamati sulle maniche dell'uomo. Un successo completo nella stessa manovra permetterà di notare anche il tatuaggio di Yavanna (forma a discrezione del Master) sul dorso della sua mano. Il sacerdote li scorterà in fretta e furia nella cappella, rassicurando eventualmente Lasya ed i PG, ma senza troppa convinzione. Giunti nella cappella vedranno Dyrian di spalle inginocchiato all'altare, devotamente assorto, assieme a quattro chierici. Lasya si getterà verso di lui ma subito dopo questi mostrerà senza neanche girarsi una spada ricurva dalla lama rossa. Alzatosi con apparente sforzo si volterà rivelando... Bryar "il Mietitore", il crudele capitano di ventura, condottiero della compagnia delle "Spade Scarlatte"! Da una porta laterale a meno di cinque o sei metri da Lasya salteranno fuori dieci armigeri e i quattro chierici getteranno via le tuniche (una delle quali è sporca di sangue fresco sul davanti), rivelando altrettanti uomini armati. Tutti quanti hanno dei leggeri corpetti di cuoio (mentre Bryar veste un corto giaco in cotta di maglia) e sono armati di lunghe spade. Per i PG, a quanto pare, si mette male! A Bryar non interessano i PG e non vuole fare male a Lasya. Adattandolo alla situazione ed alle azioni dei PG, leggete ai giocatori questo suo discorso:

"Il qui presente sacerdote si è risparmiato il grosso delle legnate vuotando il sacco ieri notte. Il paparino di Dyrian ha preparato tutto, e dopo la vostra recita, bellina tra l'altro, ha mandato verso il mare il suo testardo figliolo, che aveva addirittura mille monete d'oro addosso, figurarsi! Presto una nave salperà verso Gondor, con Dyrian a bordo, e degli amorevoli tutori che lo seguiranno per i prossimi sei o sette anni. Lo aspetta un bel turno di servizio nelle guerre contro i Corsari, Tulkas li benedica per il lavoro che non ci fanno mai mancare, quei bastardi topi di galera! Per assicurarsi che i bollenti spiriti gli siano passati davvero, il mio mandante mi ha chiesto di prendere in consegna la signorina e di scortarla in un luogo molto sicuro e molto lontano. Quindi ora Lasya viene con noi e voi fate i bravi, chiaro? Se ve lo steste domandando, non ho cattive intenzioni verso di lei. Sono un soldato, e mi basta il soldo che mi danno. Quindi inutile preoccuparsi per la sua salute, starà benone con noi"

Bryar forse riconoscerà uno dei PG, avendolo visto al torneo, e scambierà persino due chiacchiere con lui. Anzi, se favorevolmente colpito, chiederà ai PG se vogliono entrare nella compagnia, assicurando che né lui né i suoi si divertiranno con Lasya, a causa del "bigotto" (dice lui) codice cavalleresco del padre di Dyrian, che non mancherebbe di vendicarsi su di loro se le torcessero un solo capello. Lasya, inutile dirlo, è nel panico, con le lacrime agli occhi, e trema per la sorte di Dyrian più che per l'improvviso infrangersi di tutti i loro sogni di una fuga d'amore. C'è da notare che ad un PG un po' più acuto degli altri Bryar sembrerà stranamente sincero, come se intendesse davvero fare quello che dice e li stesse trattando esattamente come se anche i PG facessero parte dei suoi mercenari. Sta dando ordini e non si aspetta di dover dare troppe giustificazioni o spiegazioni.

- **Bryar**: vedi la fine dell'avventura per la descrizione completa
- **Spadaccini nel tempio (guerrieri di 3°)**: TA CG, BD 15, MM 10, PF 55, BO/m: +65sp, BO/l: +39pu
Note: "Riflessi fulminei" (+5 BO e BD, già conteggiati). Oggetti: armi e corazze normali.
- **Arcieri nel cortile (guerrieri di 3°)**: TA NA, BD 15, MM 25, PF 50, BO/m: +50sp, BO/l: +65ac
Note: "Acuti osservatori" (+10 alle manovre di "percezione" e "seguire tracce", già conteggiato), percezione +45, Muoversi in silenzio/Nascondersi: +30. Oggetti: spada, arco corto con +5 al BO, 24 frecce.

Immediatamente alla base della collina, nascosti dietro una macchia di alberi, ci sono i rinforzi delle Spade Scarlatte. La pattuglia nemica è composta, in totale, da Bryar e venti soldati. Come già detto, quattro spadaccini sono già nella chiesa con Bryar e tre arcieri professionisti se ne stanno nascosti in vari punti strategici del cortile. Il gruppo nascosto alla base della collina si sta anche prendendo cura dei cavalli.

La fuga

Il Master potrebbe essere un po' in difficoltà qui. E' giusto che dia ai PG una ragionevole possibilità di fuga, per poter continuare l'avventura, ma è bene che non lo dia a vedere. Per facilitare un po' le cose, uno dei PNG potrebbe fallire una manovra o un tiro percezione importante, ed un piano più creativo del solito da parte di un giocatore potrebbe ricevere un piccolo incoraggiamento da parte del Master stesso. Per uscire da una situazione tanto scomoda occorrerà prendere una decisione assoluta; i PG dovranno lanciarsi senza stare troppo a pensare in una fuga rocambolesca, portandosi dietro Lasya, ovviamente! Ci sono quattro bei porta candele da cento chili e due lampadari di ferro e legno legati dalle proverbiali corde, un ballatoio e delle belle vetrate fragili. I tetti multipli del tempio sono l'ideale per arrivare alle stalle saltellando come capretti, per i PG con inclinazioni più acrobatiche. All'esterno ci sono tre abili arcieri (armati di archi corti e spade corte, senza armature, vestiti di nero) messi di guardia. Bryar li ha scelti tra i migliori tiratori notturni della sua compagnia. Uno sta in linea di tiro col portone della chiesa, uno vicino al varco più ampio del muretto a secco ed un terzo sta sdraiato su ciò che resta del tetto del fienile. Bryar, dal canto suo, non si sporca le mani coi PG (per fortuna, visto che potrebbe farne polpette anche da solo!). E ora, i PG, dove fuggiranno? Ci sono varie opzioni:

- **In città.** È una soluzione solo temporanea, e per vari motivi. Per cominciare, perché dagli Aranrim non si può stare e le Spade Scarlatte setacceranno tutti i probabili nascondigli uno ad uno, senza fare troppi complimenti. Preferiscono far arrabbiare il loro datore di lavoro (il padre di Dyrian) per aver fatto un po' di scompiglio in città piuttosto che per aver fallito.

- **Verso le colline.** E' quella la direzione verso cui gli uomini di Bryar li spingeranno se comincia un inseguimento, contando sul fatto che i PG hanno pochi viveri o acqua con loro, e che non conoscono la zona. L'inseguimento sarà terribile e se uno o più PG dovessero offrirsi di restare indietro per rallentare gli inseguitori il Master dovrebbe valorizzare una scelta tanto coraggiosa con un combattimento orchestrato per bene. Possono tentare un blocco assaltando gli inseguitori in mischia, oppure usando armi da tiro e da lancio. Probabilmente gli avversari potranno rispondere al fuoco mentre i cavalieri accerchieranno i PG (tattica elementare!). Lungo la galoppata, Lasya piange e singhiozza, temendo per la sorte di Dyrian. E' inoltre raccomandabile che almeno uno dei mercenari di Bryar ci resti secco per mano di un PG, per fare arrabbiare il cinico capitano ben bene.

Orchetti, anche qui!

I PG, per consentire al Master di preparare in maniera convincente la scena successiva, dovrebbero riuscire almeno a distanziare di qualche minuto gli inseguitori e, se possibile, a raggrupparsi. Del tutto a sorpresa, dopo un lungo inseguimento tra colli e piccoli boschetti, ecco sopraggiungere un bello squadrone di orchetti a complicare le cose. Sono diretti alla loro caverna sulle colline dopo una notte di esplorazione e sono di cattivissimo umore, perché da molti giorni patiscono la fame. Si sono insediati in questa zona tanto remota da poco tempo. Provengono da Angmar in incognito, e sono qui, lontanissimi dalle loro case, per spiare e raccogliere informazioni. Dal nulla, un giavellotto abbatte o azzoppa il cavallo di uno dei PG. Se non si fermano subito, una freccia colpirà il cavallo di Lasya, ferendolo gravemente e facendolo impennare, mandando la donna a terra. Grida nel buio, urla sguaiate, risate feroci, frecce che continuano a cadere qui e là, oscurità quasi totale, occhi rossi e luccicanti saranno gli unici indizi del guaio in cui sono cacciati i PG. Un tiro di Orientamento (cfr. capitolo 6 della 2a edizione del manuale di base di "GiRSA") di difficoltà **Difficilissima (-30)** fornirà le seguenti informazioni:

- Gli orchetti sono almeno 15, ma non più di 25;

- Gli orchetti sono vicini, tra 10 metri (il più vicino) e 20 metri (il più lontano);

Un "successo completo" aggiungerà le seguenti informazioni:

- Gli orchetti sono più di 20 ma meno di 30. Sono distribuiti a ventaglio davanti al gruppo di PG;

- Una decina di questi hanno archi corti pronti e sono davanti al gruppo, disposti ai due lati del sentiero, a circa 15 metri dai PG. Tutti gli altri orchetti si muovono con le sciabole in pugno per accerchiarli da entrambi i lati e da dietro;
- Non sembra esserci un capo riconoscibile;
- Sono feroci e determinati e la situazione è MOLTO pericolosa;
- Non hanno stemmi su scudi o corazze, ne portano decorazioni che i PG possano riconoscere;

La composizione del gruppo di orchetti è lasciata al Master, ma dovrebbe essere una sfida davvero impegnativa ed emozionante. Ricordate che proprio in simili imboscate hanno perso la vita personaggi del calibro di Isildur, re dei Dunedain, e Arathorn, padre di Aragorn. Dovrebbero essere in 20. Per pura curiosità, riuscendo a seguirne le tracce (manovra di “Seguire Tracce” **Normale (+10)**) si giungerebbe alla loro tana. Questa è stata predisposta, temporaneamente, a circa 5 ore di cammino tra i boschi (vedi descrizione a fine avventura). Gli orchetti, in zona da circa un mese, hanno già preso contatti con alcuni dei troll delle colline, un'alleanza basata sul reciproco aiuto nel massacrare e saccheggiare.

Squadra nel bosco:

- **15 orchetti di 2° livello:** CG(5), MM 0, 40 PF BO/m, +55ma o sc. **Note:** Guerrieri
- **4 orchetti di 2° livello:** CG(10), MM 10, 30 PF, BO/m +40ma, +40gi o ac. **Note:** Scout e arcieri. Freccie avvelenate con veleno di IV livello, infligge 4d10 PF al giorno e riduce la guarigione delle emorragie ad 1/3 della normale velocità.
- **un orco di 4° livello:** CM(40), MM 5, 90 PF, BO/m +80mg. **Note:** Comandante della squadra.

Gli orchetti tenteranno dei vili assalti, ma saranno (per fortuna dei PG) poco coordinati. Ci vuole una manovra statica di “Tattica e Strategia” (**Molto Difficile, (-20)**) per capire che la situazione può essere salvata sfruttando questo punto debole degli orchetti. Se a un PG riesce tale manovra, o se uno dei personaggi mostra sangue freddo e incita gli altri a mantenere la calma, fategli capire che gli orchetti stanno attaccando con la solita, incondizionata ferocia assassina, ma senza usare efficacemente il loro numero o la loro posizione. Anche se la situazione fa davvero paura, gli orchetti non risponderanno efficacemente se i PG, ad esempio, faranno cerchio intorno a Lasya e risponderanno con fermezza, colpo su colpo, ai loro attacchi. Un'altra opzione potrebbe essere individuare un alto albero vicino al ciglio della strada, ed usarlo come riparo se non altro per avere le spalle coperte. Gli orchetti, in ogni caso, sono in grado di fare parecchio danno anche solo con un puro colpo di fortuna, e passeranno presto ad una logorante tattica di “mordi e fuggi”, magari lasciando spostare il gruppo di PG di un po', ma rimanendo sempre tutto intorno a loro. Purtroppo, i due cavalli feriti verranno macellati davanti agli inorriditi PG, che difficilmente riusciranno a capire ESATTAMENTE quanti nemici vi siano e dove si trovino. Le altre cavalcature, con ogni probabilità, fuggiranno terrorizzate, lasciando i PG appiedati, a meno che tra loro non vi sia un cavaliere di eccezionale abilità.

Se i giocatori si limitano a giocare l'imboscata alla “*tanto sono solo orchetti*” e cominciano a tenere il conto dei nemici abbattuti come fosse una cosa da nulla, il Master dovrà essere impietoso e dar loro una bella lezione. Potrà aumentare il numero degli orchetti del 10%, dando loro un +5 a tutte le attività, e andandoci giù pesante con malus causati da panico, mancanza di visibilità e terreno cedevole. Potrà tenere i goblin a distanza e non far loro perdere tempo a “ricaricare” con gli archi. Se gli orchetti entrano in mischia, e il Master vuole mettere paura ai giocatori, faccia come farebbero davvero delle creature del genere. Anziché distribuire equamente gli orchetti per i PG, può fare caricare in massa un solo PG (come l'esercito dei “non morti” contro i Mumakil nel film “Il Ritorno del Re”) senza dimenticare di applicare tutti i bonus per la superiorità numerica e l'accerchiamento.

Dopo lunghi ed interminabili minuti (il Master tenga i PG sulla corda per una ventina di round) giungeranno delle frecce sugli orchetti e la terra si metterà a tremare per l'arrivo di uomini al galoppo. Subito dopo un uragano di acciaio si abatterà sugli orchetti, disperdendoli. Bryar, che è riuscito a recuperare lo svantaggio accumulato durante la fuga dei PG, è finalmente arrivato. Prima di occuparsi dei PG farà un po' divertire i suoi con gli orchetti. Solo due degli uomini di Bryar restano feriti in maniera seria (ma non mortale) nella lotta. I PG, tuttavia, possono comunque approfittarne per provare a defilarsi. Bryar ed almeno un armigero si sganceranno dalla lotta con gli orchetti e si metteranno all'inseguimento dei PG, mentre il luogotenente delle Spade Scarlatte, e secondo in comando solo a Bryar stesso, finirà il

lavoro con gli orchi. Il grosso dei mercenari dunque non riprenderà l'inseguimento prima di 5 minuti (30 round). Prosegue l'inseguimento, ora con gli strepiti di Bryar alle costole. Intanto le colline lasciano il posto alle pendici delle montagne e cavalcare si fa sempre più arduo (anche perché i cavalli sono stanchi).

Il ponte

per sfuggire a Bryar il gruppo giungerà ad un enorme ponte di corda e assi di legno. E' a campata unica (50 metri), e oscilla minacciosamente su una gola sul cui fondo scorre un fiume. Le corde sono ancorate ad una robusta struttura in legno e pietra all'inizio ed alla fine del ponte. Le acque sono impetuose, e il salto è almeno di 40 metri. Attraversare il ponte a piedi, per via delle raffiche di vento e del buio, è una "manovra in movimento" **Difficilissima**. A metà dell'attraversamento Bryar ed il suo armigero giungeranno al ponte e, sempre con una certa cautela, si metteranno a seguire i PG. Bryar sembra sinceramente preoccupato che a Lasya accada qualcosa (dopotutto, il padre di Dyrian ha promesso 200 monete d'oro per la riuscita della missione: catturare Lasya **viva ed illesa**). Bryar arriverà a negoziare una resa favorevole ai PG se decideranno di lasciarli Lasya (accordo che, in effetti, rispetterà). Quando il gruppo è ormai arrivato alla fine del ponte Bryar inizierà a sudare freddo. Poi dalla boscaglia giungeranno rumori assordanti, schiantare di rami, e ululati. Le prime frecce rimbalzeranno sulla cotta di Bryar e feriranno l'armigero. Altre cinque o sei andranno verso i PG. Usate il BO/I degli orchetti ed attaccate i PG con un malus di -50 (dovuto alla distanza). Attenzione perché il BD dei PG andrà dimezzato visto che sono in posizione precaria, al buio o quasi, e non possono muoversi con agilità. I PG sentiranno subito dopo dei passi pesantissimi, seguiti dalla luce di alcune fiaccole nel bosco. Urlando e brandendo un randello enorme, alla guida di circa venti orchetti guerrieri (vedi sopra per le caratteristiche; ricordate che usano frecce avvelenate uguali a quelle degli orchetti scout), irromperà davanti al ponte un Troll delle Colline!

- **Troll delle colline**: Livello 12°, CR, BD 40, MM 10, PF 220, BO: 95ur/85ar/90ra/85ur (gittata come un giavelotto). Alto circa tre metri e trenta, ha la pelle grigia, gli occhi gialli ed iniettati di sangue, la mascella e la corporatura scimmiesche, una rada pelliccia biancastra sulla sommità del capo ed è vestito con una rudimentale pelle di orso. Impugna un randello di quercia lungo quasi un metro e mezzo.

Mentre gli orchetti fanno piovere frecce sul ponte e sui PG, il troll si dedicherà alla sistematica distruzione del ponte stesso. Partono dalle 6 alle 15 frecce per round, e Bryar non può far altro che strisciare verso i PG. Al troll bastano 3 o 4 round per imbarcare il ponte da un lato (e con questo, addio armigero di Bryar: il poveretto metterà un piede in fallo e volerà giù nel vuoto) e altri 2 o 3 per abbatterlo del tutto. Bryar sarà ancora lontano dall'altra sponda a questo punto, e rimarrà attaccato alle assi, sbattendo violentemente contro la parete del dirupo. Implorerà il gruppo di tirarlo su ed in effetti con la corazza e tutto il resto (se non è ferito) non reggerà⁸ più di 6 round (se gli orchetti non lo infilzano). Il gruppo può ingaggiare una bella guerriglia alla "sponda contro sponda", contro gli arcieri orchetti. Il troll, stupido come è, continuerà a scagliare sassi verso il gruppo, incurante di eventuali frecce. Se lo abbattono, gli orchetti tireranno solo un'altra selva di frecce e poi fuggiranno. In quel momento inizierà, prima lentamente e poi sempre più furiosamente, a piovere. In dieci minuti la pioggia diventerà un violento acquazzone, con tuoni e fulmini, che li accompagnerà per tutto il resto dell'avventura.

Rifugio

Il gruppo, ora con Bryar al seguito, si ritroverà stanco e infreddolito (e forse con qualche brutta ferita) in una campagna ignota e decisamente ostile. Bryar sembra aver abbandonato le intenzioni bellicose di colpo, come se nulla fosse successo. L'alba è ancora lontana, e le dimensioni della squadra degli orchi fanno presagire solo il peggio. Un'intera piccola tribù potrebbe essersi già insediata nella zona, e chissà quanti altri ce ne sono in giro. Accendere un fuoco vuol dire suicidarsi, perché gli orchi lo vedrebbero a chilometri. D'altronde bisogna fare qualcosa per Lasya, che non ha né la tempra né l'equipaggiamento degli altri per resistere. Occorre trovare un rifugio. Bryar è preoccupato per la sua ricompensa, ma non

⁸ Se Bryar non ce la dovesse fare, l'avventura prosegue, ma con alcune modifiche.

solo; anche per uno come lui, la vista di una persona come Lasya che trema dal freddo e dalla paura sotto una pioggia inclemente è qualcosa che non lascia indifferenti. Tuttavia cercherà di non dare a vedere questo suo lato cavalleresco. Dirà di essere a conoscenza di alcune antiche rovine poco a sud del ponte; se interrogato al riguardo risponderà seccamente che le ha visitate anni prima. Se non si è sbagliato troppo, dovrebbero essere a venti, trenta minuti al massimo di cammino spedito, e abbastanza intere da ripararli fino alla mattina seguente, quando decideranno che fare. Sono anche più facili da difendere, eventualmente. Senza chiedere pareri alternativi, si incamminerà, con l'armatura sporca di terra e sangue, verso sud, arrancando nel fango.

Il terreno è sempre più cedevole e la boscaglia è, a tratti, molto fitta; avanzare diventerà un'impresa dura. Dopo un po', un castello diroccato in cima ad un colle li accoglierà, illuminato dai fulmini notturni. Se lo avete visitato, immaginate il castello di Dunluce⁹ ad Antrim, in Irlanda.

Mancano quasi tutti i soffitti, ma le mura sono ancora intatte. Vi si accede da un ponte levatoio tutto scheggiato, che da su un fossato asciutto, invaso da rovi. Ci sono tracce del passaggio di vari animali (cervi, cinghiali, orsi), ma non sembra che qualcuno vi abbia fatto la tana (tiro di Seguire Tracce **Difficile** (-10) per scoprire tutte queste cose). Sopra all'immenso portone ad arco, il gruppo vedrà campeggiare uno scudo di pietra. Seppur vecchio e rotto, reca ancora il simbolo del Grifone (l'unica a saperne qualcosa in merito è Lasya). Una volta dentro, nella guardiola ancora coperta, il gruppo raccoglierà le idee.

La storia di Lasya.

Appena se ne presenta l'occasione, Lasya rivelerà ai PG ciò che sa di questo castello. Ha letto e studiato molto grazie a Lossadan, ed ha un'ottima cultura. La fine del casato del Grifone, antico di dodici secoli, risale all'epoca della scissione di Arnor nei tre regni (861 terza era, morte di Earendur¹⁰). L'atmosfera di mistero, alla debole luce del focherello acceso per scaldarsi, crescerà durante il racconto di Lasya (che farà inconsapevolmente buon uso dei suoi talenti di attrice e narratrice). Lasya appare triste, e racconta la storia più per distrarsi che perché la ritenga di una qualche importanza per i PG.

Il titolo nobiliare alla casata del Grifone fu concesso al primo conte (di nome Molnar), nel 400 della Terza Era del Sole. Da allora i Grifoni furono sempre tra i più saldi sostenitori del potere del Re. Al tempo della scissione, subito dopo la morte di re Earendur, i Grifoni si schierarono dalla parte dei futuri perdenti: quei pochi Dunedain che volevano che il potere restasse nelle mani di una singola autorità. I particolarismi sviluppati nei futuri tre regni rendevano la frattura ormai insanabile, ma i Grifoni tennero duro. Avevano un promettente candidato, appartenente ad un ramo cadetto della famiglia di Anarion. Già nobile di per se, il candidato (*"un certo Maglor, ammesso che sia mai esistito!"* dirà Lasya) era addirittura figlio di una elfa grigia di Lindon. La fazione avversaria non ci andò tanto per il sottile. Cospirando per mesi, e raccogliendo informazioni, seppero di un grande ricevimento in cui avrebbero festeggiato (tra loro) l'"incoronazione" di Maglor, sicuri che presto ne sarebbe seguita una ancora più grande (e soprattutto una ufficiale) a Fornost. I congiurati, guidati da un bandito di nome Dagobert, si infiltrarono nella servitù, e verso la mezzanotte, quando ormai la festa era ben avviata e tutti erano un po' intorpiditi dall'alcool, bloccarono tutte le porte e le finestre del salone principale. I congiurati sparsero olio infiammabile ovunque e diedero fuoco al mastio. Fu un rogo orribile, e morirono tutti, uomini, donne, vecchi e bambini, servi e animali domestici. I congiurati si aprirono la via di fuga con la spada, debolmente contrastati da guardie stanche, o ubriache, o impegnate a spegnere l'incendio. *"Una pioggia fitta ed insistente, proprio come quella di oggi, pose fine all'incendio, ma ormai era già troppo tardi"*, concluderà Lasya, stringendosi le ginocchia al petto per recuperare un po' di calore.

Una visione

Se il gruppo gironzola per le rovine, magari in cerca di legna asciutta o di arbusti da ardere, vedranno i resti del mastio bruciato. Dopo tanti anni rimane ben poco da osservare, eppure vi sono indizi che lasciano immaginare (ma forse è solo una suggestione indotta dal racconto) come possono essere andate

⁹ <http://www.northantrim.com/dunlucecastle.htm>

¹⁰ Il Master dovrebbe adattare questa data a seconda del periodo in cui l'avventura è ambientata. Se l'avventura non è molto lontana dalla scissione di Arnor nei tre regni, è preferibile mantenere comunque il collegamento a tale evento.

le cose. Finché d'un tratto non si accorgeranno che la pioggia si è attenuata, e sentiranno cigolare l'argano del ponte levatoio...

Sembrerà impossibile, eppure dopo un po' tutti si accorgeranno di un secondo ed infine un terzo scatto di un ingranaggio vecchio di secoli! Non date loro il tempo di reagire. Ognuno vedrà una cosa diversa: un armigero che passa, un bimbo che gioca con un cane, oppure sentirà un martello sull'incudine, lo scalpitio di zoccoli ferrati, una voce che canticchia mentre inchioda qualcosa. All'inizio sono solo suoni ed immagini fugaci. Ciò che resta vero è il fatto che il ponte, per quanto in condizioni disastrose e pieno di fessure, si è alzato chiudendoli nel castello. Se decidono di andare all'argano (che sta sul barbacane immediatamente sovrastante l'arco di ingresso), appena entrati vi troveranno 5 soldati che chiacchierano del più e del meno, ammirando il paesaggio. Hanno armature di cuoio bollito ed usberghi di cotta di maglia, e si appoggiano alle aste delle lance.

E' ancora notte fonda, ed il castello è diroccato, eppure i suoni si faranno progressivamente sempre più quelli di un luogo vivo e attivo. Rumore di ruote di carri che vanno e vengono, una tromba ogni tanto, risate, urla. Poi il sole comincerà a sorgere, molto velocemente, e con quasi tre ore di anticipo!

La realtà cambierà gradualmente sotto i loro occhi, gli intonaci torneranno bianchi, i vetri alle finestre, le bandiere appese alle mura, e poi le figure evanescenti dei vecchi abitanti del castello, sempre più nitide e definite. Nel grande cortile interno compariranno delle tende colorate. Tutte quelle dei nobili che non hanno trovato alloggio nelle stanze del conte. L'atmosfera è assai allegra.

L'unica cosa che i PG non possono fare (specie se i "fantasmi" sono già in grado di vederli) sarà lasciare il castello. Anche se saltano giù dalle mura, una nebbia impossibile impedirà loro di lasciare la zona. Più ci si avvicina alla nebbia, più una innaturale sensazione di pericolo afferrerà i loro cuori. L'avventura, va da se, è DENTRO il castello. Tuttavia, se i PG insisteranno nel voler fuggire, non glielo si potrà impedire. Tenete conto che, anche senza nebbia, le mura danno su un fossato pieno di sterpi e rovi, ed è un salto di quasi 20 metri. L'arrampicata o il salto, comunque, andrebbero fatti contrastando un incantesimo di "PAURA" di livello altissimo. Per tentare di lasciare il castello, ogni PG deve passare un "tiro resistenza" contro Mentalismo¹¹ di 30° livello. Il tiro è modificato dal risultato di un attacco base con un "bonus offensivo" di +30 sulla colonna Nessuna Armatura e nessun modificatore difensivo. Se i "tiro resistenza" fallisce, sarà impossibile ritentare per almeno 10 minuti (60 round). Se riesce, la modifica al "tiro resistenza" andrà applicata anche a tutte le manovre di percezione, uso funi, saltare ed arrampicarsi ed in generale a tutte le attività che riguardano la fuga dal castello.

Sulle prime i "fantasmi" non baderanno troppo ai PG. Poi, quando avranno assunto anche un'ombra, interagiranno con loro in base alla loro occupazione, come fossero persone vere. Infine si farà giorno pieno, ma sarà un giorno assai breve. Deve essere la vigilia della famosa festa di incoronazione, perché al tramonto vedranno anche un personaggio dall'aria distinta e nobile, quasi elfica (trattasi di Maglor) in compagnia di altri dignitari e cavalieri numenoreani, recarsi nel mastio centrale.

Ironia della sorte proprio Lasya (attrice) sarà costretta a vivere una tale macabra rappresentazione. I congiurati sono ovviamente già all'opera. Mentre la festa va avanti, la tragica fine degli abitanti della rocca si avvicinerà. A notte fatta, quando la festa sta per concludersi con l'ultimo brindisi, si scatenerà l'inferno. Il mastio brucerà come un tizzone, e i congiurati sciameranno fuori dai nascondigli, con torce e spade in mano. Appiccheranno incendi, e uccideranno tutti quelli che opporranno resistenza. Un loro "cecchino" li coprirà con un possente arco lungo di acciaio cavo, come quelli che si fabbricavano a Numenorë, da una posizione nascosta in cima ad una torre. Il panico presto sarà totale. Quelli che non erano dentro il mastio proveranno (inutilmente) a spegnere gli incendi o tenteranno di scappare. I congiurati si sono asserragliati nella stanza dell'argano, per impedire al ponte levatoio di scendere (loro possono usare corde e rampini nascosti in precedenza). Alcuni degli abitanti della rocca salteranno giù lo stesso, e molti moriranno sotto le mura o si feriranno gravemente. L'incendio si propagherà ad una velocità terribile, finché il tetto del mastio non crollerà con un effetto "lasagna", sfondando tutti i piani sottostanti. A quel punto i congiurati incepperanno l'argano con un possente colpo di maglia e scapperanno.

I PG, coinvolti in questa tragedia, rischiano seriamente la vita. Cosa faranno? La gente chiederà loro di dare una mano a spegnere le fiamme, ci sono donne e bambini in difficoltà, e urla disumane vengono dal

¹¹ Se usate il Rolemaster. Altrimenti consideratelo come un attacco di "Essenza" ed utilizzate per il tiro resistenza il bonus della "prontezza" al posto di quello di "intuito".

mastio. I congiurati li possono attaccare e uccidere, e le fiamme li bruceranno normalmente. Non sarà facile distinguere l'illusione dalla realtà, ed il calore sui loro volti sembrerà drammaticamente vero. Se sopravvivono fino al crollo del mastio, lentamente la realtà tornerà a sbiadire, lasciandoli all'alba (di nuovo) tra rovine fumanti e cadaveri carbonizzati, gente che piange la cui voce è sempre più distante, e la cui figura è sempre più evanescente. Finché il castello non tornerà come una normale rovina. La nebbia, però, sarà ancora là...

La storia si ripete

Come detto, i PG non dovrebbero in alcun modo poter lasciare la nebbia. La cortina di foschia, come ad Avalon, Tir Na Nog, i Tumulilande, è più di un semplice fenomeno meteorologico. Segna un confine tra i due mondi e l'unico modo per disperderla è cambiare, almeno per le anime dannate del castello, il corso della storia, onde dar loro la pace. Al tramonto (quello vero) la storia riprenderà da zero. Prima le voci, poi i suoni, e infine le figure, con la differenza che i PG dovrebbero aver avuto un intero giorno per confrontarsi, parlare, interrogare Lasya, conoscere meglio Bryar (che anche qui conserverà un invidiabile sangue freddo) e prepararsi. Di certo le tenteranno tutte per uscire. Da abbattere il ponte a cercare corde. Rendete loro la vita impossibile ma non frustrateli troppo. La presenza della nebbia nella zona del ponte (quindi in parte anche DENTRO le mura) e la semplice distanza da colmare (più di nove metri) dovrebbero rendere il fossato un ostacolo insormontabile. Di corde, o liane, ovviamente non c'è neanche l'ombra, o se una cosa del genere fosse reperibile fatela trovare talmente marcia che affidarle la propria vita spenzolando dai merli delle mura sembrerà un vero suicidio. Se, purtroppo, avete dei PG in grado di lanciare incantesimi (consigliamo al Master di fare in modo di evitare che una simile eventualità si verifichi), tenete conto che tutti gli incantesimi di "Geomanzia", "Formule di Passaggio", "Allontanamento" e così via, alterano un tessuto già profondamente impregnato di magia, una magia che trasforma un'intera area, trasferendola, apparentemente, in un passato vecchio di 1200 anni. Ergo, tutti gli incantesimi devono passare un " tiro resistenza" contro 30° livello (modificato anche dal " tiro resistenza" contro la paura che il PG dovrà comunque passare, vedi sopra). I congiurati al tramonto torneranno in azione. Se il gruppo riesce a impedire il massacro (anche se non del tutto) e a uccidere Dagobert (fattore essenziale), il cerchio sarà spezzato, e la vita al castello proseguirà coerentemente con le condizioni poste dal nuovo "finale". A quel punto la nebbia si dissolverà del tutto, e il gruppo sarà libero di andarsene. Non sarà facile, comunque. Il castello è grande, ed i PG dovrebbero essere comunque confusi ed impauriti. Premiate con abbondanti PX extra il giocatore che non trasforma all'istante il suo PG in un "detective dell'occulto" appena capita la situazione, ma che ne interpreta lo sgomento ed il senso di panico, oltre alla curiosità per un fenomeno tanto assurdo. I congiurati si materializzano, bene o male, sempre nello stesso punto ed allo stesso momento. I PG potrebbero avere difficoltà a ricordarne i volti quando si ripresenteranno, e potrebbero volersi segnare i luoghi di 'apparizione' per poter essere là quando i fantasmi torneranno, se dovessero passare un'altra notte al castello. Tenete conto che i personaggi hanno ben pochi viveri, e rischiano di morire di fame, se non di spavento. Il modo migliore per salvare la rocca, comunque, è assaltare la stanza dell'argano sopra il ponte e sbloccarlo.

- **Dagobert il Bandito**: Dunlandiano, alto 180 cm, 30 anni circa, barba e capelli lunghi e neri, occhi scuri. Guerriero di 8° livello, CR (25), MM 15, PF 130, BO/m +105sp/80ms, BO/l +90pu.

Oggetti: armatura con +5 al BD e armi con +5 al BO (il mazzafrusto è occultato dietro la schiena, in parte sotto la folta chioma). **Abilità**: percezione +40, comandare +40

- **Congiurati**: (30) Guerrieri di 2° livello, CG (10), MM 10, PF 76, BO/m +50sp, BO/l +35pu.

Oggetti: spada e pugnale, farsetto da duello di cuoio morbido, corda (20 mt) e rampino. **Abilità**: percezione +20, Muoversi in Silenzio/Nascondersi: +15

- **Arciere esperto, nascosto in cima alla torre est**: Guerriero di 7° livello, CM (15), MM 5, PF 110 BO/M +70at, BO/l +110al. Arco lungo di acciaio cavo con +20al BO, CC secondario da PE (massimo "A"), gittata base 35 metri, richiede FO uguale o superiore a 90, 2 faretre da 24 frecce con +5 al BO,

ascia e pugnale, elmo di cuoio, corda (30m) e rampino. **Abilità:** percezione +60, Muoversi in Silenzio/Nascondersi: +50

NB: i congiurati si nascondono nel vecchio mulino, sotto il pavimento (10) e nel retrobottega della forgia (4), tra i mercanti nel cortile (5), nella torre nord (1) e tra i servitori (5 dentro e 5+1 fuori dal mastio principale). Dagobert appare sempre tra i servitori fuori dalla rocca e come primo obiettivo ha quello di uccidere o ferire Maglor, il candidato al trono. Una volta "materiali" (1d10 round dopo che compaiono) tutti i congiurati vanno trattati come PNG umani. Possono uccidere ed essere uccisi. L'unica differenza è la speciale resistenza alla magia, dovuta alla loro natura in parte spirituale (+50 ai "tiro resistenza" contro ESSENZA e MENTALISMO). Maglor ed i suoi nobili sono nella sala dei banchetti al piano di mezzo.

Telnor va in guerra

Lasciato il castello, ai PG rimane solo da decidere come comportarsi con Bryar, che però potrebbe anche inaspettatamente lasciarli andare, se tra lui ed i PG sarà nata una qualche stima reciproca durante la notte (o le notti) al castello. Anzi, forse rinnoverà anche l'offerta di entrare nella sua compagnia di ventura, le Spade Scarlatte. In ogni caso, li accompagnerà fino alla città, dove si separeranno. Lui tornerà alla sua truppa, e comunicherà al padre di Dyrian il fallimento della missione (o una storia eventualmente concordata coi PG).

Lossadan, intanto, è ormai diventato isterico e li ha già mandati a cercare. Sarà ben felice di rivedere Lasya, ma il problema di Dyrian resterà aperto. Purtroppo la famiglia di Dyrian si rifiuta di dare udienza a chicchessia, e solo un'intercessione del Barone di Telnor (o di sua figlia, se riconosce uno dei PG dal torneo) potrà aiutare il gruppo ad avere un appuntamento, fissato però per il giorno successivo, nel palazzo in città di proprietà della famiglia di Dyrian, i Roemer.

Anche in questo caso, purtroppo, si scontreranno con un muro di gomma. Il padre tira fuori una versione assolutamente assurda, parlando di un Dyrian che si è finalmente accorto dell'errore e che non vuol più sentirne parlare di Lasya, e che è partito in un viaggio studio per una destinazione che non vuole rivelare. Poi offrirà a Lasya o ai PG (se si sono eletti suoi portavoce) una cinquantina di monete d'oro (che sono, in effetti, una bella somma) per sparire per sempre dalla circolazione. Sarà duro, cinico e molto probabilmente farà piangere Lasya.

Il giorno dopo i nobili ospiti della rocca e la figlia del Barone partiranno per tornare alle proprie destinazioni. Il Barone sarà ormai venuto a conoscenza (da Bryar se i PG non fanno rapporto, o se Bryar è morto da uno dei suoi mercenari sopravvissuti all'inseguimento dei PG) dell'esistenza degli orchetti nelle terre della baronia, e della possibile presenza di un covo. Il Barone proclamerà una chiamata alle armi generale ed inviterà alcuni dei suoi ospiti a rimanere ed a mettere le loro spade al suo servizio. Le Spade Scarlatte e diversi dei cavalieri intervenuti al torneo non perderanno l'occasione ed accetteranno subito. Ora, ecco alcune delle opzioni che i PG potrebbero avere:

1) Partecipare alla battaglia: si tratta di impegnarsi sull'onore ad affrontare un numero imprecisato di orchi, e per qualche giorno almeno lasciare Lasya al suo triste destino. L'attrice potrebbe tornare per un po' con la compagnia degli Aranrim, che di lì a poco leverà le tende per proseguire verso sud, oppure potrebbe restare in città ed attendere il ritorno dei PG, se questi si impegnano ad aiutarla. Vincere la battaglia e distinguersi durante il suo svolgimento porterebbe un po' di soldi e molto prestigio, e la possibilità in futuro di essere considerati amici ed alleati del barone di Telnor. Se i PG ne escono vivi e non sono feriti troppo seriamente, potrebbero anche decidere di continuare la ricerca di Dyrian.

2) Non combattere: una battaglia è una cosa seria, il Master lo metta bene in chiaro. Non è come andare in giro per il mondo ed incappare nel gruppo di orchetti o briganti. I nemici sono ovunque, e spesso si muore in maniera stupida e molto dolorosa. Non è un impegno da prendere alla leggera nemmeno per avventurieri esperti, se non hanno mai visto uno scontro campale. Se non vanno in battaglia col barone, possono comunque indagare sul destino di Dyrian Roemer, aiutando Lasya a scoprire cosa sia successo al suo amato.

La battaglia

Per la battaglia, ci sarà un grande spiegamento di forze. Il barone metterà in campo, nel più breve tempo possibile, le seguenti forze:

- 100 soldati della baronia (80 combattenti appiedati e 20 arcieri)
- 15 Cavalieri
- 6 Esploratori e battipista

Il barone non schiera, o almeno non da subito, la cavalleria. Si tratta di trovare e stanare una tana di orchi tra le colline, un territorio impervio ed accidentato. Se tra i PG c'è un battipista, un esploratore, un cacciatore o un cercatore di tracce, questo è decisamente il suo momento di farsi avanti. A queste forze, come detto, vanno aggiunti un pugno di avventurieri della zona (in tutto una trentina di persone) e la Compagnia delle Spade Scarlatte (che già da sola potrebbe vincere la battaglia).

La squadra dei battipista è composta da cinque o sei cercatori di tracce, seguiti lungo la strada da una trentina di cavalieri. In caso di bisogno, i cercatori di tracce devono solo suonare il loro corno, e la cavalleria accorrerà. Questa squadra ritornerà dopo un paio di giorni con tutte le informazioni utili al barone: la posizione della tana degli orchi, le strade per arrivarci, l'entità, approssimativa della loro forza, e la conferma della presenza di tracce di lupi e troll nella zona. Nel frattempo, l'armata del barone si sarà preparata, e al ritorno dei battipista si avvierà verso la tana. Ci mettono un giorno intero, ed arrivano nella zona della battaglia verso metà pomeriggio.

Gli orchi si sono asserragliati in un vecchio complesso di grotte sulle aspre colline. Ci sono due entrate principali, a mezza costa di una collina, difese da una palizzata acuminata e affollata di arcieri. Il terreno antistante è in pendenza fangoso e pieno di buche (impossibile caricare). Tra l'entrata e la zona pianeggiante ci sono 60 metri. Altri 20 ce ne vogliono per arrivare al riparo dei primi alberi. L'armata lascerà i destrieri in un campo sorvegliato eretto poco distante, e proseguirà a piedi. Anche i cavalieri che eran ospiti del conte eviteranno di combattere a cavallo.

Se li troveranno di giorno, sarà molto dura snidarli dalle grotte. Se giungono di notte, invece (e comunque dopo al massimo tre notti di assedio) gli orchi tenteranno una sortita. Sono molti di meno, ma hanno il vantaggio della posizione, delle armi avvelenate (che fanno più da deterrente psicologico), della ferocia e della visione notturna. I troll e gli wargs non vanno poi sottovalutati. La loro sconfitta, con un po' di strategia, è quasi certa, ma quante perdite possono provocare?

Per le statistiche, usate quelle dell'incontro precedente. Ecco la disposizione iniziale degli orchi:

- **80 guerrieri** (esclusi quelli della squadra incontrata dai PG)
- **10 scout** (esclusi quelli della squadra incontrata dai PG)
- **2 o 3 Troll delle colline** (vedi sopra per le statistiche)

Aggiungete a queste forze anche:

- **10 o 12 Wargs:** 7° Livello, CG (50), MM 40, 120 PF, BO: +75mo/+75ar
 - **1 Capo goblin:** 9° Livello, CM (55), MM 10, PF 132, BO/m: +115ma o 87ss e pu, BO/l: 80gi o pu.
- Abilità:** cavalcare +40, percezione +30. **Oggetti:** mazza, elmo a bacinetto e scudo tondo con +5 al BD. Cotta di acciaio nero con +10 al BD. Giavellotto con punta avvelenata. Bracciali e schinieri di cuoio. Pugnale da guerra, spada corta (entrambe avvelenate). **Descrizione:** alto 1,65 m per 90 kg, pelle grigia, occhi blu fosforescenti con la pupilla felina, un ciuffo di capelli bianchi sull'enorme testa. Cattivo come l'inferno, sa anche andare in sella ad un warg se necessario. Devoto servo di Angmar, farà mettere a morte il comandante degli orchetti che hanno attaccato i PG, perché la sua bravata gli è costata l'essere scoperti, troppo presto, dai dunedain. Sa di non poter tornare a Carn Dum, ne di potersi aspettare pietà. Invasato dalla furia guerriera, finché lui è in piedi tutti i goblin combattono con un ulteriore +5 a BO, TR e MM (non è calcolato nelle statistiche)

Nella tana, pronti a lottare fino alla morte, ci sono anche 9 femmine (1° lvl) e 4 piccoli (nessun livello). La tana è un complesso di grotte composto da 8 grandi camere, dal soffitto basso e dal terreno accidentato e scivoloso. Il bottino sarà notevole. Oltre la paga (20 monete d'argento a testa), il tesoro raziato agli orchi frutterà altre 5 monete d'argento a testa più 15 monete d'argento per ogni troll abbattuto, e 50 per la testa del capo degli orchi!

Se qualcuno dei PG fosse interessato, il barone intende mandare i suoi battipista nella direzione da cui sembrano essere venuti gli orchi. Le tracce intorno alla tana e gli indizi rinvenuti nella stessa sembrano suggerire che gli orchi siano giunti dal nord est, circa due mesi prima. Se le seguono (ed il GM può proseguire con una sua avventura) porteranno senz'altro fino alle pendici delle montagne nebbiose, e poi su, a nord, fino al Rhudaur, ed oltre, fino a Carn Dum. Se qualcuno tra i principi faziosi del Cardolan

avesse ancora dei dubbi sul fatto che l'invasione delle loro terre da parte di Angmar è iniziata, questa sarebbe una prova schiacciante da usare alla prossima assemblea a Tharbad.

In cerca dell'amante...

Nemmeno per Dyrian è tutto perduto. Infatti la storia dei due amanti ha commosso il vecchio tutore di letteratura di Dyrian (Eric), che è riuscito a sapere dove è stato spedito il ragazzo. Sarà lui a mettersi in contatto con Lossadan (come ha fatto, correndo gravi rischi, finora), ma solo diversi giorni dopo la battaglia, quando ormai la speranza sembra perduta per sempre. Dirà ai PG di chiedere alla capitaneria di porto di Telnor, e di informarsi specificamente presso un funzionario di nome Malwar (che può essere corrotto con 30 monete d'argento). Lossadan e Lasya verranno con loro al porto.

La nave di Dyrian, come Malwar rivelerà, è salpata per il sud diversi giorni prima, diretta a Linhir. Lasya stessa chiederà ai PG di accompagnarla, scortarla e proteggerla nel lungo viaggio. Inseguire la nave via mare non ha senso, ma la si può precedere al prossimo scalo (registrato nella capitaneria, basta chiedere ad Alwar, aggiungendo un altro paio di monete d'argento). Lì forse lo incontreranno, o almeno avranno le informazioni per continuare la ricerca. E' la vecchia città di Amon Aer (Sindarin: "Torre a mare"), nel Cardolan sud occidentale...

ALLA PROSSIMA AVVENTURA!!!

Abbreviazioni utilizzate

AC: arco corto; **AG:** agilità; **AL:** arco lungo; **AR:** artigli; **AS:** aspetto; **AT:** accetta; **BD:** bonus difensivo; **BO:** bonus offensivo; **BO/L:** bonus offensivo con armi da lancio; **BO/M:** bonus offensivo in mischia; **c:** cuoio (riferito a elmo, bracciali e schinieri); **CC:** colpo critico; **CG:** cuoio grezzo; **CM:** corazza di maglie; **CO:** costituzione; **CP:** corazza di piastre; **CR:** cuoio rinforzato; **e/b/s:** elmo, bracciali e schinieri (rispettivamente); **FO:** forza; **GI:** giavellotto; **IN:** intelligenza; **IT:** intuizione; **LVL:** livello; **m:** metallo (riferito a elmo, bracciali o schinieri); **MA:** mazza; **MG:** martello da guerra; **MM:** "movimento e manovra" o "manovra in movimento"; **MO:** morso; **MS:** "manovra statica" o "mazzafrusto"; **NA:** nessuna armatura; **PF:** punti ferita; **PG:** personaggio giocante; **PNG:** personaggio non giocante; **PR:** prontezza; **PU:** pugnale; **RA:** randello; **SC:** scimitarra; **SP:** spada; **SS:** spada corta; **TA:** tipo di armatura; **TR:** tiro resistenza; **UR:** urto;

Personaggi non giocanti

Bryar "Il Mietitore" Katarn

Mezzosangue Arnoriano (Fornost) Dunadan/Uomo del Nord, 45 anni.

Lvl 23°, TA: CG /CP (35/80), MM 35/5, PF 170, bo/m 200sp e ss; bo/l 160gi; e/b/s:mx3

FO 95 +20, CO 97 +15, AG 100 +25, IN 75 +5, IT 82 +5, PR 90 +10, AS 84 +5

Abilità: percezione 70, muoversi in silenzio e nascondersi 60, combattere con due armi 100, cavalcare 100, comandare 70, lotta/pugilato 55, acrobazia 95, arrampicarsi 90.

Oggetti: giustacuore da duello con +5 al BD (lo indossa sotto la CP), sciabola "Saith" (Ovestron: "Falce"), di fattura numenoreana, dona un +15 al BO, causa un colpo maldestro solo con 1 o 2, nessuna penalità contro CM e CP; altre armi tutte con +5 BO, non magiche (spada corta, pugnale, giavellotto, arco lungo); corazza integrale (CP, con elmo, bracciali e schinieri lamellari in acciaio) con +10 al BD e scudo a losanga con +10 al BD, elmo, bracciali e schinieri di metallo. Cavallo da guerra.

Punti background: Riflessi fulminei, abile nelle MM, Leadership (+10).

Aspetto fisico: biondo, capelli dritti di media lunghezza, occhi verde scuro, fisico robusto ma molto compatto (188 cm per 86 kg). Immaginatelo come un Dolph Lundgren senza troppi muscoli pompati. Veste di grigio chiaro, abiti eccellenti ma semplici, niente mantello, né gioielli. I suoi occhi guardano il prossimo come una cosa priva di importanza, ed una costante aura di minaccia lo circonda. Combatte con intelligenza e rapidità, e a cavallo va come il diavolo.

Equipaggiamento: la lunga sciabola che impugna è stata fatta a Fornost su commissione ed ha la lama (ma non il filo) smaltata di rosso, la guardia a goccia ed è tristemente famosa per la quantità di persone che ha abbattuto (o “mietuto” come dice Bryar). Anche l’armatura è molto costosa e famosa per la sua alta qualità: le sue piastre sono di robusto acciaio smaltato di nero e bordeaux, ed è stata forgiata nella stessa fucina di Fornost in cui è stata realizzata la spada.

Carattere: Bryar ha un temperamento irruento e aggressivo, ma non selvaggio (è anzi un ottimo stratega). Pur avendo sulla coscienza una serie infinita di massacri, lui li ha visti bene o male tutti come “lavoro”. Non gode nello spargere sangue, ma adora essere apprezzato e considerato il migliore. Immaginatelo come un Joanni de Medici, incrociato con Lodovico il Moro, oppure, più semplicemente, come una versione Fantasy del Boba Fett di “Guerre stellari”. Cinico e spietato, gioca sul terrore assoluto che il suo solo nome genera. Un vero duro come ne nasce uno ogni cento anni, resistente a ogni avversità, si rialza sempre e sembra avere sette vite. E' un uomo che ha imprigionato le proprie emozioni buone in fondo al proprio cuore, insensibile tanto alle lusinghe del potere quanto alle suppliche dei bisognosi, può comunque sorprendere con un inaspettato gesto di generosità e altruismo. Immaginate che devolva, segretamente, parte dei proventi delle sue scorrerie ad un orfanotrofio di Minas Tirith, di cui è il segreto benefattore.

Le Spade Scarlatte

Sono un gruppo di mercenari disciplinati e bene addestrati. Sul campo di battaglia sono spietati ed efficienti, spesso brutali e sanguinari. Sono 200 uomini in tutto divisi: 170 combattenti, tra cui 60 arcieri, 30 cavalieri, 80 fanti. Altri 30 sono di supporto (paggi, dottori, barbieri, cuochi, economo, fabbro, sarto, ecc...). Molto forti e preparati (mediamente di 3° livello). Il vice di Bryar è un certo Donovan, un mezzosangue dunlandiano, basso e grosso (165 cm / 83 kg), con un occhio strabico (è un guerriero di 10° livello, e comanda sul campo i picchieri e gli alabardieri).

Dyrian Roemer

Arnoriano (Telnor), 28 anni, guerriero di 5° livello

TA (BD): CG(20), MM20, PF 60, BO/m +80sp

FO +15, AG +10, CO +5, IN +0, IT +5, PR +5, AS +5

Oggetti: farsetto di cuoio con +10 al BD, stocco con +10 al BO.

Descrizione: dunadan, alto e slanciato, ben allenato con le armi, capelli neri, pelle chiara, senza barba, occhi blu (molto tristi). Innamorato cotto di Lasya.

Lasya (Sindarin: “Anello di Foglie”)

Gondoriana (Anfalas), 24 anni, bardo di 4° livello

TA (BD) NA (5), MM 15, PF 38, BO/m +25pu

FO +5, AG +5, CO +0, IN +5, IT +5, PR +15, AS +10

Abilità: cantare +70, recitare +55, storia dei dunedain +40.

Oggetti: quaderno di appunti, borsa, 40 monete d'argento, daga di scena (vale come un pugnale).

Descrizione: capelli biondi, appena mossi, folti e morbidissimi, occhi verde brillante, qualche lentiggine, molto dolce e solare, spiritosa. Altezza: 169 cm, peso 63 kg. Lasya interpreta quei ruoli che richiedono grande bellezza. E' anche una cantante eccezionale che ha migliorato dizione e abilità con grandi maestri da quando si è unita agli Aranrim. Viene dal sud, e di quelle terre ha il temperamento aperto e solare, ed il carisma naturale. Di umili origini, all’inizio la compagnia la prese con se come servitrice, conquistata dalla sua simpatia, per riscattarla dalla misera esistenza in cui viveva. Scoperti i suoi meravigliosi talenti vocali, l’hanno assunta nella compagnia, alla quale ha portato (in ormai 8 anni) lustro e fama. Un paio d’anni fa si è innamorato di lei il figlio di un nobile del Cardolan, Dyrian Roemer, sentimento che lei ricambia in pieno.

La Compagnia degli Aranrim

Questo gruppo di guitti, attori e poeti è stato usato per generare e portare avanti una piccola campagna col mio gruppo di gioco. Funziona bene come motore della storia perché da ai PG una buona ragione per vagabondare un po’, una fonte di reddito modesta ma continua, e tanti spunti per piccole sotto avventure

(nel caso in cui il Master si ritrovasse senza ispirazione). Inoltre, la presenza di un gruppo di personaggi non giocanti come gli Aranrim, se i giocatori si dimostrano interattivi e pieni di iniziativa, dà alla campagna una sorta di coerenza interna che rende tutte le avventure scritte dal Master leggermente meglio collegate, come da un fil-rouge. Ecco una breve descrizione dei membri chiave della compagnia. Il Master può usarli, modificarli, cambiare le loro statistiche, o unire più personaggi in uno. Una buona fonte di ispirazione (soprattutto per me) è stata la visione del film "Shakespeare in love" di Michael Madsen.

Lossadan Melk: 30 anni, eridoriano di un paese vicino Arceto. Il capocomico, tragediografo e commediografo, nonché il fondatore della compagnia. Immaginatelo, e giocatelo, come un giovane William Shakespeare. Passionale, ispirato, romantico, gioviale, carismatico e trascinatore, incline a sbalzi d'umore e voli pindarici, buono ma anche astuto. Sembra un miracolo che uno così sia riuscito a tenere insieme una compagnia di guitti, ma la realtà è che oltre ad un immenso talento per capire cosa funziona e cosa no nella poesia, nella prosa e nel teatro, Lossadan ha il dono di un inesauribile entusiasmo, una vasta cultura umanistica, una passione per il cuore degli umani e le sue sfaccettature, ed un gran sangue freddo quando le cose vanno male. E' anche un discreto duellante, avendo praticato a lungo sul palco e, meno a lungo ma più efficacemente, in parecchi duelli e regolamenti di conti tra attori, oltre che nei lunghi viaggi affrontati dalla compagnia.

Bardo umano, 5°-7° livello, spada lunga, pugnale e corpetto da duello (CG), 20 MO, penna e inchiostro.

Ronan Leghaire (leggi "liiri"): 27 anni, eridoriano di Fornost, è la persona che ha fatto parte più a lungo della compagnia. Esuberante, atletico, energico, diretto, molto curioso. Abile attore e ancor più abile come acrobata e seduttore, ha spesso i ruoli da protagonista, pieni di duelli e salti ed epici discorsi. Immaginate una persona nel fiore degli anni e della carriera, bello come il sole e, sul palco, bravo da fare invidia.

Bardo umano, 4°-6° livello, spada corta, corpetto da duello (CG), 30 MO, abiti eleganti

Yorick: 40 anni, eridoriano di Fornost. Yorick è l'esperto di ruoli tragici, cupi e tenebrosi. E' alto e magro, e porta i folti capelli color paglia tagliati a scodella, con una lunga frangia che gli scende sugli infossati occhi castani. A dispetto dell'aria fosca, Yorick è semplicemente una persona timida e cordiale, con uno spiccato senso dell'umorismo e una mente molto pratica. E' anche un discreto costumista e sarto, e ha un'ottima mira con i coltelli. Lavora con Lossadan da quasi 5 anni.

Scout umano, 3°-5° livello, pugnale, 10 MO, abiti scuri.

Sigurdh: 38 anni, uomo del nord, viene dal piccolo paese di Wotankheld¹², a molte leghe a nord di Fornost. Sigurdh è il carpentiere e lo scenografo della compagnia. E' un esperto maniscalco ed un gran lavoratore, che si occupa della manutenzione dei teatri dove la compagnia di volta in volta alloggia, così come dei loro carri e delle cose di scena, forgiando anche le spade finte e le corazze per certi costumi. Sigurdh ha lasciato il suo paese più di 15 anni prima, per sfuggirne la miseria, causata dalla guerra contro Angmar. Da meno di tre anni viaggia con gli Aranrim. Ha scoperto di non disprezzare affatto il teatro e, dopo qualche insistenza di Lossadan, che ama coinvolgere tutti, si è prestato a fare la comparsa nelle scene di battaglia, ruolo che gli calza a pennello visto che è alto quasi due metri e pesa più di centoventi chili. Sigurdh ha capelli biondi chiari, molto lunghi. E' stempiato, ed il suo viso è spesso severo ed arcigno, come se stesse sempre esaminando un ferro da battere particolarmente ostile. Di poche parole, è comunque un buon amico che non disdegna di farsi due risate in compagnia.

Guerriero, uomo del nord, 4°-5° livello, spada lunga, spiedo da caccia, armatura di cuoio leggero, coltello, arco lungo, 24 frecce, faretra da fianco.

Lasya: (vedi sopra per una descrizione dettagliata). La primavera incarnata, è la 'bambina' della Compagnia. Hanno tutti un atteggiamento protettivo nei suoi confronti, tranne forse Ronan che per lei ha

¹² Luogo immaginario. Immaginate il tipico villaggio di norreni del XII secolo, e collocatelo da qualche parte a est del golfo di Lahun, nei territori a nord di Angmar.

una mezza cotta (che presto verrà delusa, come rivelato in questo stesso scenario). Fresca e solare, canta come un usignolo ed è amata da tutti.

Meriel: numenorerana, di Lond Ernil¹³, età apparente 28 anni. Meriel è una misteriosa amica di Lossadan che per qualche motivo ha deciso di seguire la compagnia e di mettere al servizio del talento di scrittore di Lossadan la sua conoscenza enciclopedica della storia dei dunedain. Meriel è alta e severa, ma spiritosa e perfino sarcastica. Da poca confidenza, ma può sorprenderti in qualunque momento aprendosi per un attimo. Interpreta di solito i ruoli delle persone nobile e, quando la situazione lo richiede, anche di spiriti e divinità (indimenticabile la sua interpretazione di Varda, signora delle stelle). Il suo passato è un segreto, ma si sa che ha conosciuto Lossadan alla corte del principe di Lond Ernil, molti anni prima. Possiede una innaturale luce di saggezza e minaccia nei profondi occhi color blu cobalto e nella voce, carica di energia e, quando l'attrice lo desidera, anche di una arcana malia.

Bardo, livello a discrezione del master, possiede solo i suoi abiti, di solito dei freddi colori del mare, ed una marea di libri.

Heltzvegg: il timido e impacciato tesoriere della compagnia, lavora con Lossadan da svariati anni e si occupa di tutte le questioni di denaro, crediti e debiti, pagamenti, affitti e compensi. Nonostante sia socialmente un po' imbranato, è una persona gioviale che, dalle persone che lo conoscono, sa farsi apprezzare per la sua integrità. Recita di solito in ruoli di contorno, come 'lo speciale' o 'il consigliere'.

Nella compagnia si trovano in tutto 20 persone, comprese quelle descritte sopra. Si spostano in tre grandi carrozzoni chiusi, che contengono tutti i loro beni, dai soldi ai costumi agli oggetti di scena alle provviste per il viaggio. Il Master può divertirsi ad inventare o improvvisare uno qualunque dei restanti membri della compagnia, oppure lasciarli come figure di contorno. In generale, visti i molti viaggi, le tante risse e la giovane età, gli Aranrim possono cavarsela in molte situazioni, compresi persino i combattimenti. Tuttavia, nessuno di loro ha armi superiori alla spada lunga né armature che non siano corpetti da duello. Solo Sigurdh possiede e sa usare e costruire armi da tiro e lancio.

Incarichi

Se i PG sono al soldo degli Aranrim, avranno anche diversi doveri, che il Master può usare di tanto in tanto per introdurre delle scene giocate. Segue la descrizione dei doveri più tipici che il Master può usare come ispirazione per il "contratto di lavoro" da offrire ai PG. In ogni caso, se i PG lo vogliono possono dormire con la compagnia nelle tende o negli alloggi che saranno disponibili di volta in volta.

Buttafuori: una mansione semplice, ma solo in apparenza. Lossadan ha spesso bisogno di un paio di braccia robuste, per sistemare chi va a teatro (troppo) ubriaco, chi ci va con cattive intenzioni o semplicemente chi ha voglia di creare problemi. Tuttavia, gli Aranrim hanno una reputazione da difendere, ed i loro buttafuori, sebbene non di alto profilo come la scorta personale, devono vestirsi bene, sapere come sedare le risse senza per forza ricorrere alla violenza, capire le persone e distinguere gli scocciatori semplici da quelli che rappresentano una vera minaccia. Devono anche sapere come comportarsi in presenza di nobili e dignitari ed avere cento occhi in ogni situazione. La paga è di 2 monete d'argento a settimana.

Scorta armata: il lavoro più apertamente pericoloso. Una buona scorta armata (e specialmente il suo capitano) conosce le strade da prendere per andare di città in città. Sa dove e come operano i briganti, è sempre lucido e attento, non perde mai la calma e sa coordinare anche dei civili sotto una pioggia di frecce. Deve anche essere un ottimo combattente, sia a piedi che in sella, ed esempio di coraggio e determinazione. In città, la scorta armata potrebbe avere dei doveri più complessi, e dover seguire gli attori ad eventi mondani. La sua presenza assicura a tutti che un Aranrim è in buone condizioni economiche e che non deve temere nulla da nessuno. La scorta armata ha anche il compito di accogliere i nobili alle rappresentazioni e di fare da portavoce della Compagnia, oltre che, se è il caso, difenderne il

¹³ "Porto del principe", è il vecchio nome della città di Dol Amroth. Il nome Lond Ernil rimase in uso fino a poco dopo la morte del principe elfico nelle acque della sua baia, verso il 1981 TE.

nome in assenza di Lossadan. In città devono avere un aspetto impeccabile e discreto. La paga è di 5 monete d'argento a settimana.

Informatori: Lossadan, come detto, ha qualche nemico. Sta antipatico a tanta gente quanto quella che lo adora, e ha dissapori ed inimicizie con altri personaggi del suo ambiente. Un buon informatore è proprio ciò che serve per essere sempre in anticipo su spiacevoli scherzi e, perché no, per essere sempre al corrente di qualche pettegolezzo utile. Un informatore dovrebbe essere sempre discreto, invisibile, attento ai dettagli ed alle voci, con una buona rete di contatti, ma soprattutto sicuro di non essere mai riconducibile al suo datore di lavoro se le cose dovessero prendere una brutta piega. Ad un personaggio così sfuggente non dispiacerà sapersela cavare in situazioni dove ci sono più coltelli e meno parole coinvolte. La paga per un informatore, che ufficialmente va assunto come factotum, è di 5 monete d'argento a settimana (in città) e di 3 monete d'argento a settimana durante i viaggi.

Medico: anche gli attori si ammalano! Un medico, erborista o guaritore, è sempre benvenuto tra i membri della compagnia. La paga sarà di 3 monete d'argento a settimana.

Il Master sia flessibile nel negoziare la paga. Lossadan non è uno spilorcio e se riconosce una persona di talento non se la farà scappare. Se tra i PG, ad esempio, c'è un dunadan, solo per il prestigio che averlo tra i suoi comporterà, Lossadan sarà felice di allentare i lacci della scarsella. Inoltre, se un personaggio ha molti talenti, la paga cambierà di conseguenza. Un esploratore che conosca le terre selvagge, abile con spada ed arco, che sappia anche preparare medicinali, verrà accolto con il tappeto rosso, ad esempio. La cosa che Lossadan vuole essere sicuro di avere, comunque, è la fedeltà. Ad una persona formidabile con la spada ma pronta a mollarlo tra i briganti e scappare a cavallo preferirà mille volte un guerriero dalle normali abilità di lotta ma che sappia restare al suo posto qualunque cosa accada.

[avventura ideata da Manuel "Ossian" Pirino, scritta da Manuel "Ossian" Pirino e Alessio "Geko" Forlone, è una produzione Girsacrew (www.girsacrew.it)]