

DOPPIOGIOCO

Avventura per personaggi di qualsiasi livello, ambientata durante le guerre contro Angmar, intorno al 1900 T.E:

di Enrico Clementel

ANTEFATTO

Solita roba introduttiva.

BACKGROUND

Il nostro suggerimento è ambientare l'avventura in Arnor, nelle due città di Lamach e Manach; esse sorgono a 80 miglia l'una dall'altra, alle pendici occidentali degli Erenbrulli; arrivando da Fornost, su una comoda strada lastricata, un viaggiatore scorgerebbe le mura lontane di Lamach al terzo giorno di viaggio, giungendovi quando il sole sta ormai tramontando alle sue spalle. Manach si trova a un giorno di viaggio più a nord.

Entrambe le città ospitano 15000 abitanti; si sono ingrandite nel momento in cui Angmar cominciava a protendere i suoi artigli verso sud, costringendo i coloni delle brughiere del nord alla scelta tra la fuga e la vita. In conseguenza di questo fatto, un gran numero di case in legno è stato costruito al di fuori delle mura, per ospitare i fuggiaschi, e ad una prima occhiata, le città sono quasi identiche: le stesse mura, le stesse case di legno all'esterno, le stesse case di legno e pietra, più solide e sicure, all'interno. A dire il vero, c'è qualcos'altro che distingue Manach da Lamach: la prima sorge su una collina all'estremità sudoccidentale degli Erenbrulli, mentre la seconda si trova in piena brughiera; inoltre, a Manach sorge un castello di medie dimensioni, che gli abitanti chiamano brevemente "La Rocca" che ospita permanentemente una guarnigione di 1200 soldati agli ordini del Guardiano dei Confini.

Questo titolo nobiliare, araldicamente equivalente al titolo di Marchese, viene dato ai capitani delle guarnigioni del nord, baluardo della difesa contro Angmar. Nel nostro caso, il titolo appartiene a Messer Lete Merekim, ricco possidente e uomo d'arme eccezionale. Il castello, di proprietà della sua famiglia da tre generazioni, è stato generosamente offerto per ospitare la guarnigione, e Lete stesso si è offerto per il difficile ruolo di Guardiano.

E' ora opportuno spendere qualche parola sul castello. Prima di ospitare la famiglia Merekim, il castello apparteneva ai Danahar, costruttori e venditori di case e carri, allevatori di cavalli, nonché produttori di ceramiche dalla rara bellezza. Al tempo in cui i primi fuggiaschi dal nord cominciarono a trasferirsi in Manach, i Danahar prosperarono costruendo case su case e vendendo bestiame e vasellame ai nuovi arrivati, estendendo la loro attività fino a Lamach, e raccogliendo un enorme patrimonio, che fu in gran parte speso per costruire la Rocca. Col passare del tempo, però, le attività dei Danahar si ridussero notevolmente; una volta soddisfatto il bisogno di case, le entrate non furono più all'altezza del tenore di vita della famiglia Danahar: dapprima i dipendenti che alloggiavano nel castello furono costretti a sloggiare e a trovarsi una casa in città,

proprio loro, i costruttori di case; poi le stanze rimaste libere vennero affittate alla gendarmeria reale, e infine, quando le condizioni economiche divennero insostenibili, il castello fu venduto al trisavolo di Lete Merekim. I Danahar si trasferirono a Lamach, conservando per tre generazioni un rancore verso i Menekim senza motivo all'infuori del loro orgoglio ferito.

Ober Danahar è l'attuale erede della famiglia, ed ha una strana propensione per il gioco d'azzardo; il succitato orgoglio di famiglia scorre potente nelle sue vene, e quando un emissario di Angmar si è presentato alla sua porta promettendo ricchezze inusitate e la restituzione del castello alla sua famiglia, Ober non ha esitato ed ha accettato il patto con l'emissario: se Angmar conquisterà le due città, egli ne sarà il conte, e potrà ritornare nella dimora avita. Ober svolge il ruolo di intermediario tra il Re Stregone e le sue spie disseminate nel regno: nonostante il tracollo economico, la sua famiglia possiede comunque diversi stabilimenti per la produzione di ceramiche, diversi allevamenti di cavalli, e una segheria-carpenteria per la produzione di carri da trasporto merci; le diverse officine si trovano sia a Lamach sia a Manach, e due succursali per il commercio delle ceramiche si trovano a Osgiliath e Fornost. Le molteplici occupazioni della famiglia Danahar offrono una certa copertura, permettendo agli emissari e alle spie di passare inosservati tra i tanti lavoratori, e soprattutto garantiscono il passaggio degli ordini e delle informazioni in almeno quattro città di primaria importanza strategica.

Gli unici al corrente del ruolo occupato da Ober, oltre alle spie stesse, sono diversi funzionari corrotti della Milizia cittadina e undici uomini, tra scudieri, ceramisti e carpentieri, undici uomini fidati, luogotenenti di Ober nelle officine di Lamach, corrotti dalle promesse di ricchezza del loro padrone. Nessuno in famiglia potrebbe sospettare nemmeno lontanamente che sotto l'aspetto di un burbero anziano mercante si nasconde un pericoloso nemico del regno.

Ober rimase vedovo due anni fa, quando una polmonite si portò via sua moglie. La visita dell'emissario di Angmar giunse un mese dopo la tragica morte, cogliendolo stanco e disperato; ultimamente però Ober sta cominciando a realizzare che, sebbene di tanto in tanto vistose somme di denaro arrivino in "ringraziamento", una volta raggiunto il suo scopo, il Re di Angmar non avrà alcun motivo di coprirlo di ricchezze; la paura comincia a farsi strada nel cuore di Ober, e l'unica cosa che ancora lo trattiene dal rinnegare il suo tradimento ad Arnor, è il desiderio di reimpossessarsi del castello del suo trisavolo, e cacciarne l'odioso Menekim.

Da quando la moglie è morta, Ober vive con la figlia Mara, una ragazza timida, dai tratti infantili. Mara si occupa di contabilità; aiuta il padre nel lavoro, e molto spesso lo salva da errori di calcolo potenzialmente disastrosi. Recentemente Mara ha colto per caso qualche frammento di conversazione tra suo padre e un emissario di Angmar, passando nel corridoio accanto alla porta dello studio lasciata incautamente socchiusa da Ober. Pur non credendo a quello che sentiva, insospettata, ha cercato di chiarirsi le idee, ma fino ad oggi è sempre rimasta convinta di essersi sbagliata; chissà, magari cogliendo alcune frasi ha perso il senso globale del discorso del padre... non osa chiedere apertamente spiegazioni poiché teme che il padre potrebbe mostrarsi poco contento di una figlia che origlia alle porte...

Con Ober e Mara vive anche Looch, un giovane sveglio che si occupa delle faccende di casa. Il suo sogno era l'esercito, la carriera militare, come suo fratello, ufficiale a Manach; tuttavia non è stato accettato per via di una malformazione ad una gamba che lo rende leggermente claudicante. E' molto amico di Mara, ed ha uno spiccato senso civico: è un fiero di essere suddito di Arnor, e se venisse a sapere qualcosa delle occupazioni clandestine del suo padrone le conseguenze potrebbero essere imprevedibili...

Come al solito, l'arrivo dei PG da una svolta alla situazione.

COME INTRODURRE I PG

Come per ogni avventura che si rispetti, sta al master indovinare i motivi per cui i PG entrano in gioco. L'essenziale è che si trovino a casa di Ober almeno per una sera. Possono essere amici, possono aver lavorato per lui in passato come scorta mercenaria per le carovane dirette a Fornost, oppure, ancora più probabilmente, sono stati invitati a casa sua per discutere le condizioni di ingaggio per una prossima carovana. Ci sono due diversi corsi possibili per l'avventura, e sta al master decidere quale potrebbe essere più congeniale al gruppo, si veda il paragrafo successivo.

INTRECCIO

Prima dell'inizio di quest'avventura, Mara ha parlato dei suoi sospetti a Looch. Intravedendo la possibilità di sventare un complotto spionistico, Looch, sfruttando il suo ruolo di maggiordomo che gli permette di entrare e uscire liberamente da qualsiasi stanza della casa, ha svolto in segreto alcune indagini, origliando, osservando e rovistando tra le carte del suo padrone. Ormai non ci sono dubbi, Ober è una spia, ma mancano le prove da presentare alle autorità.

La sera in cui i PG si trovano da Ober, verranno intrattenuti da Mara, mentre il padre conclude "alcune trattative" con un personaggio dall'aspetto inquietante: un emissario di Angmar. I PG noteranno una certa agitazione nella ragazza, sguardi preoccupati lanciati a Looch, brevi frasi sussurrate tra i due durante la serata. Tra un bicchiere di brandy nel confortevole salotto, e una discussione sulla politica economica nei confronti di Gondor, Mara si alzerà più volte, scusandosi, per scomparire brevemente. Looch passerà più volte nella stanza, apparentemente affaccendato nei lavori domestici. I due giovani stanno ascoltando tratti della conversazione attraverso la porta dello studio di Ober, e stanno cogliendo frasi riguardo ad alcune preziose informazioni sull'entità della guarnigione di Manach, sugli orari dei cambi di guardia, sui rifornimenti. Le informazioni si trovano in casa. Ober rassicura l'emissario che le informazioni sono ben nascoste tra i cimeli di famiglia al secondo piano, in un luogo impensabile. Le informazioni arriveranno ad Angmar seguendo un complicato percorso attraverso l'acquisto di un vaso a doppio fondo.

Mara rientrerà in salotto ad intrattenere i PG. Looch resterà in ascolto in corridoio.

Ascoltando, Looch scoprirà che la Milizia cittadina è stata corrotta. Occorre portare quindi le prove a qualcuno di fidato, in una città vicina. Looch penserà subito a suo fratello a Manach. Poi, l'illuminazione: tra i cimeli di famiglia c'è una grossa cintura, fatta di fili d'oro e argentero intrecciati, dotata di una tasca segreta. Looch ne è a conoscenza grazie a Mara, che una volta, fantasticando, gli aveva distrattamente accennato ad una "cintura di fattura elfica con una tasca segreta" che sognava di indossare il giorno del suo matrimonio. Sicuramente i documenti sono nascosti lì.

In un attimo, Looch salirà nella stanza al secondo piano, troverà la tasca segreta, e scoprirà i documenti. Non c'è un istante da perdere: se simili notizie giungessero al Re Stregone, Manach sarebbe in gravissimo pericolo... Looch può fidarsi solo di Mara, ma adesso lei è in salotto a parlare con i PG... ma essi stessi potrebbero essere parte della rete di spie... Looch deciderà di fuggire immediatamente recando con sé la cintura, per raggiungere Manach al più presto. Scenderà nelle stalle e si impossesserà di un cavallo, scomparendo nella notte.

Nel frattempo, Mara continua a parlare con i PG, ignara della fuga di Looch. Ma mentre quest'ultimo esce furtivo dalla casa per raggiungere la stalla, Ober sale a cercare i documenti da mostrare all'emissario. E' questione di secondi: non appena si rende conto che la cintura è sparita, Ober, paonazzo di rabbia, scende al piano terra, e comincia a gridare, fuori di sé: "Chi è stato, chi è

entrato”. Interpretate Ober con il giusto pathos: è un uomo che rischia molto grosso. Appena si accorgerà dell’assenza di Looch, sospettando di essere stato smascherato, Ober chiederà ai PG di aiutarlo a riacciuffare il ladro, giustificando la sua rabbia con il valore affettivo dell’oggetto. Mara non sa della partenza di Looch, e nel venirlo a sapere, sarà completamente disorientata, e ovviamente non riuscirà ad avvisare i PG; nel frattempo, l’emissario di Angmar scenderà al piano terra informandosi dell’accaduto; Ober lo prenderà da parte e lo informerà dell’accaduto, incaricandolo di avvisare i suoi uomini fidati che dormono alla bottega delle ceramiche di cercare il ladro, mentre lui stesso con i PG cercherà di riacciuffarlo.

A questo punto inizia la caccia. Ober condurrà i PG al galoppo verso la caserma della Milizia, ufficialmente per denunciare il furto, in realtà per avvisare i suoi contatti; scoprendo che Looch non si trova alla caserma, il galoppo proseguirà verso la porta nord della città; i guardiani hanno in effetti lasciato passare un uomo a cavallo che “sembrava avere una fretta dannata e che era diretto a Manach”. Ober riprenderà l’inseguimento fuori dalle porte della città prima che la guardia finisca di parlare.

Se i PG sono sufficientemente versati nel Seguire Tracce, non avranno difficoltà a notare, dopo qualche centinaio di metri, le tracce di un cavallo diretto verso la boscaglia. Non si tratta di una foresta vera e propria, ma di una brughiera chiazzata da modeste macchie d’alberi; qua e là, una casa di contadini. Di notte, su questo tipo di terreno, la manovra statica sarà Molto Difficile. Looch ha un vantaggio di 35 minuti; ogniqualvolta i PG riescono con successo nella manovra, il vantaggio si riduce di 5 minuti; ogni volta che falliscono, aumenta della stessa quantità. Ober li inciterà alla caccia, anche in modo piuttosto scortese.

INTRECCIO – PRIMO CORSO

Gli inseguitori potrebbero non raggiungere Looch prima di arrivare a Manach; se questo avviene, Ober proseguirà comunque verso Manach, e recatosi alla locale caserma della milizia, e cioè il castello del suo trisavolo, cercherà Looch, e lo troverà intento a parlare con suo fratello; a questo punto, forte della sua notorietà e della sua posizione sociale, addirittura invocando gli antenati che un tempo vivevano nel castello, accuserà Looch di furto, e tra i due si svolgerà una discussione piuttosto turbolenta e infarcita di insulti, ma il fratello di Looch non esiterà a smascherare Ober appena letti i documenti nella cintura; procederà all’arresto, e Ober verrà imprigionato (nel castello di famiglia! che beffa!) in attesa di essere giudicato. Dopo le dovute spiegazioni ai personaggi, sarà loro offerto un letto in caserma per riprendersi dalla lunga notte.

Quando i PG avranno dormito qualche ora, saranno svegliati da Looch: un messaggero si è recato alla caserma, intimando di consegnare la cintura e i documenti, e offrendo in cambio la vita di Mara, presa in ostaggio. I documenti andranno consegnati al tramonto in una radura a nord di Manach, e, pena la vita di Mara, potranno andare solo poche persone non armate. Il fratello di Looch si recherà personalmente, con Looch stesso e qualche uomo, accompagnato dai PG. Ovviamente nella radura li attende un’imboscata: l’emissario si farà consegnare i documenti per poi lasciare libera Mara e fuggire a cavallo verso nord, mentre dai cespugli attorno alla radura usciranno 25 uomini armati, le spie di Ober; gestite lo scontro in modo conulso, i PG dovranno proteggere se stessi e Mara, mentre il pugno di miliziani farà del suo meglio per resistere; infine sarà necessario recuperare le informazioni inseguendo l’emissario e la sua scorta (cinque orchi a cavallo di lupi). Ad Ober sarà offerta particolare indulgenza se collaborerà con la Milizia, cosa che non esiterà a fare, sconvolto per aver messo a repentaglio la vita della figlia.

INTRECCIO – SECONDO CORSO

Se i PG e Ober raggiungono Looch, questo si fermerà, ormai in trappola, e insulterà Ober come traditore del regno e i PG come rinnegati servi del nemico; ovviamente questo disorienterà i PG, che (si spera) cercheranno di vederci più chiaro interrogando Ober stesso. In ogni caso, se i PG arrivano a capire la faccenda, sopraggiungeranno gli uomini fidati di Ober guidati dall'emissario, con Mara prigioniera, e lo scontro sarà durissimo. Infatti Ober, vedendo che l'emissario non ha esitato a rapire sua figlia per assicurarsi la restituzione dei documenti, vincerà finalmente le sue paure: ogni dubbio sarà risolto, e Ober si lancerà addosso all'emissario, ovviamente disorientando del tutto i suoi uomini, che reagiranno in parte con l'aiutare il padrone, in parte col proteggere l'emissario. Una volta usciti dalla battaglia, i personaggi riporteranno Looch, Mara e i documenti a Manach. Se Ober muore nella battaglia, le sue ultime parole imploreranno perdono alla figlia e a Looch (gestite la scena con tutto il pathos del caso); se Ober non muore, la situazione sarà imbarazzante: Looch potrebbe offrire a Ober la possibilità di andarsene, esiliato, prima della denuncia; oppure Ober stesso potrebbe offrirsi di aiutare i PG a smascherare e annientare la rete di spie in Arnor, il che potrebbe essere spunto per un'interessante campagna. Come al solito, il finale lo costruiranno i giocatori con le loro scelte, per denunciare Ober.

CONCLUSIONI

Il Guardiano di Confine stesso si interesserà alla cosa, e potrebbe anche darsi che i PG riescano a riscuotere una cospicua ricompensa, a seconda del loro ruolo nell'avventura; Looch riuscirà a farsi accettare nell'esercito coronando così il suo sogno. Ober sarà un uomo nuovo dopo questa esperienza, comunque si concluda l'avventura; il finale con i PG e Ober che iniziano una caccia alla spia potrebbe essere il più interessante: sarà necessario muoversi con cautela per non essere intercettati dalle altre spie, ma anche per evitare che la Milizia smascheri Ober rendendo vano il suo tentativo di riscattarsi. Date spazio ai PG e vedrete che le cose prenderanno pieghe del tutto inaspettate, come in ogni avventura che si rispetti.

I PNG

Ober Danahar

Ober è un uomo sulla cinquantina, basso e tarchiato, e con una certa tendenza alla pinguedine; parla sempre in modo brusco, lesinando le buone maniere e i complimenti. E' un uomo forte con una forte posizione sociale. E' molto legato a Mara, che rappresenta ormai tutta la sua famiglia. Trattatelo come un guerriero di 4° LVL. Per la spedizione indosserà un giustacuore di cuoio e una spada corta.

L'emissario di Angmar

Un uomo alto e magro, dalla pelle pallida, con due attenti occhi neri infossati profondamente nelle orbite; parla con voce pacata e sicura, guardando sempre negli occhi l'interlocutore. E' un mago del 6° livello (mago oscuro per il sistema *Spell Law*); conosce le liste di *Piromanzia*, *Fotomanzia*, *Ponte Arcano*, *Aeromanzia*, *Illusioni e Manipolazione (Erosione Fisica, Tenebre, Evocazioni oscure, Piromanzia, Fotomanzia, Aeromanzia per Spell Law)*.

Mara Danahar

Mara sembra ancora un'adolescente, ma in realtà ha 24 anni. Porta i lunghi boccoli castani legati dietro alla nuca, ed è dotata di un'intelligenza e di una propensione per la matematica non comuni. Parla sommessamente con voce dolce, ed è molto legata al padre, nonostante quello che sa di lui. Va considerata un Mago di 1° LVL, senza liste di incantesimi.

Looch Quarterstan

La natura non è stata molto clemente con questo piccolo ragazzo claudicante, precludendogli qualsiasi carriera militare. Ciononostante Looch è contento della vita che fa, e si vede: sempre sorridente sotto il caschetto di capelli neri, anche se silenzioso e poco espansivo. E' molto affezionato a Mara che considera la sua migliore amica. E' un guerriero di 2° livello, avendo ricevuto una istruzione di base nell'uso delle armi da suo fratello.

Tutte le caratteristiche delle professioni a cui si fa riferimento si trovano nella tabella TS-3 del manuale di GiRSA.

Per le caratteristiche degli Orchi e dei lupi si veda la tabella TS-2.