

LA BOTTEGA DI MASTRO HALGAN

di Enrico Clementel

Avventura per 3/7 personaggi di livello medio\alto (4/8) ambientabile in qualunque epoca della Terza o Quarta Era; è preferibile un gruppo di personaggi non proprio moralmente irreprensibili...

ANTEFATTO

Mastro Halgan ha la bottega più famosa di tutto il Dunland. Attraversando le pesanti tende Harad che coprono la porta d'ingresso, si entra in un altro mondo. La cittadina di Alimir, sulla Via Sud ad una settimana da Minas Tirith, scompare dietro al soffice tessuto, lasciando soltanto qualche suono ovattato a testimoniare della sua esistenza, mille miglia al di là della soglia. Lo spazio per il cliente è poco, e non si può entrare in più di quattro o cinque per volta; si attende dietro al bancone di legno grezzo e scuro, osservando le file di scaffali altissimi stracolmi di mercanzia; il curvo Mastro Halgan si aggira per questa sua foresta artificiale, nella penombra diffusa, spostando scale e preparando pacchetti con le merci più rare e stravaganti che possiate desiderare, scegliendo tra le spezie profumate dell'Harad, tra i vini Dorwinion più pregiati, in mezzo a cumuli di pelli di lepre foroch o di cervo di Rohan. Nessuno ricorda da quanto tempo il simpatico vecchietto gestisca il suo emporio, nessuno si ricorda che età abbia. Ma se siete in viaggio lungo la Via Sud e avete un qualsiasi problema, qualsiasi necessità, da una tenda nuova a un'erba medicinale di Bosco Atro, fermatevi da Mastro Halgan. Anche solo per fare due chiacchiere.

BACKGROUND E NOTE PER IL MASTER

Alcune note geografiche per il Master: il paese di Alimir è posizionabile lungo la Via Sud all'altezza che preferite, e i personaggi ci possono capitare molto facilmente tornando da un'avventura, oppure utilizzando uno dei mezzi più sicuri per spostarsi in questi tempi pericolosi, e cioè accompagnando la carovana di un mercante interessato magari proprio a scambi con Halgan. La popolazione del paese varierà fortemente con il periodo storico in cui giocate; la concentrazione di Dunlandiani sarà massima agli inizi della Terza Era, e anche se il paese è sotto controllo da parte di Gondor, un PG Dunedain potrebbe avere qualche problema d'incomprensione razziale ed essere trattato sgarbatamente; col passare degli anni, la popolazione conterà sempre più sanguemisti, assimilabili alle razze Contadino e Cittadino del manuale di GiRSA, e la percentuale di Dunlandiani puri calerà; durante la Quarta Era, qualsiasi razza è ammessa (lasciamo magari fuori orchi e affini). Descrivete il paese come più vi piace, dovrebbe essere in ogni caso di medie dimensioni, con un migliaio di abitanti, esclusi viandanti e ospiti temporanei; data l'importante posizione commerciale di Alimir questi ultimi sono in media un buon 20% della popolazione residente. Naturalmente sarà posto lungo la Via Sud e altrettanto naturalmente ci dovrà essere almeno una classica locanda; tenete presente che uno dei pilastri dell'economia cittadina è il flusso di viandanti che quotidianamente attraversano le pianure tra Gondor e Arnor. La maggior parte dei residenti sarà costituita da contadini e cacciatori di pelli.

Ma veniamo al coprotagonista (insieme ai PG) della nostra storia. Chi è Mastro Halgan? Si tratta nientemeno di uno spirito Maiar minore, uno spirito che, come Tom Bombadil, è sceso in Arda e qui si è incarnato, innamorandosi del Mondo Che E', assumendo la forma di un simpatico vecchietto, sul metro e cinquanta, con occhi piccoli e sorridenti; una lunga barba e una lunga capigliatura nivea incorniciano un volto rugoso come una vecchia mela, e abiti sobri e fluenti danno alla figura nel suo insieme un'aura di saggezza profonda; gli occhi di Halgan hanno il colore dell'antico, che solo un elfo oramai molto vecchio saprebbe leggere e riconoscere. Halgan, a differenza di molti della sua stirpe, non si è legato a nessuna entità in particolare, nessun albero, nessun impetuoso torrente o aspra montagna da curare e conservare. A trattenere Mastro Halgan nella Terra di Mezzo, è una motivazione comune a molti altri personaggi tolkieniani: l'amore. Un innamoramento prepotente e improvviso, come Thingol e Melian, un desiderio irresistibile di godere della varietà di bellezze che Arda è in grado di offrire. Halgan ama la Terra di Mezzo, tutta, in ogni suo aspetto. Egli ama ogni pianta che cresce sopra e sotto la terra, ogni forma di vita, ogni prodotto delle mani di Elfi Uomini o Nani. La sua bottega è soprattutto una collezione privata, ed egli sfrutta gli scambi commerciali e la fama che si è fatto per attirare nuovi mercanti ed effettuare nuovi scambi. Periodicamente chiude per qualche tempo, e si reca in viaggio a trovare gli altri membri della sua stirpe, oppure va in cerca di erbe medicinali e magiche di cui è a corto.

L'aspetto di Mastro Halgan non è cambiato molto nel corso dei secoli passati su Arda; durante la sua permanenza ha assunto diverse identità, è stato guaritore errante per moltissimo tempo, poi mercante-erborista, girovagando su un carrozzone stracolmo di mercanzia; si è stabilito ad Alamir ormai più di sessant'anni fa, e per non dare nell'occhio ha assunto l'aspetto che ha ora; la gente semplice della città ne è ingannata e lo crede un nano, tanto più che spesso alcuni membri di questo fiero popolo vengono a fargli visita, seppure con discrezione; ad Halgan queste credenze fanno abbastanza comodo, oltre a divertirlo: un nano non ha bisogno di giustificare un aspetto anziano mantenuto inalterato per più di 60 anni...

Attualmente Mastro Halgan commercia veramente di tutto. Articoli da viaggio, come pelli, coperte tende; attrezzi da lavoro per i contadini, piccoli mobili costruiti con legname per lo più così raro da essere considerato irreperibile, spezie, carni fresche e seccate di ogni bestia, libri, erbe e infusi, filtri, e un'infinità di oggetti preziosi provenienti dalle comunità Wose, dai nani delle Montagne Nebbiose, dalle tribù Haradrim ed Esterling più pacifiche. Il suo emporio è variopinto e senza fondo, frequentato dalla massaia per la spesa quotidiana e dal collezionista d'arte alla ricerca di quel bastone sciamanico Dorwinion così esotico...

A dire il vero, ad Alamir, non tutti sono amici di Mastro Halgan. L'invidia è una brutta malattia e può colpire chiunque; molti sono attratti dall'imponenza della sua bottega, e qualcuno, soprattutto, dall'imponenza dei suoi forzieri, frutto di anni e anni di scambi commerciali. Forzieri solo presunti e che nessuno ha mai visto, del resto; ma ogni tanto, all'imbrunire, nell'angolo più oscuro della locanda di Manach lo Zoppo, si fanno racconti e progetti non proprio onesti, e l'oggetto del raccontare sono proprio questi tesori immaginari.

LA MISSIONE

Tanto per lasciare spazio a quella risma di giocatori che amano saccheggiare, scassinare, rubare e procurarsi emozioni forti in generale, ai pg sarà chiesto di compiere un'effrazione e un furto. E' da troppo tempo che Nadir Selim, un erudito mercante d'arte di Umbar, sta cercando un importante oggetto per lui di immenso valore (nota cronologica: Umbar diventa provincia di Gondor dopo il 933 T.E.; resta tale fino alla ribellione di Castamir, e torna in mano ai Corsari nel 1448 T.E.; se state giocando al di fuori di questo periodo è assolutamente impossibile che un

abitante di Umbar si avventuri a Gondor, peranto il mercante sarà di un'altra esotica razza del sud estremo di Gondor; evitate razze "banali").

Un eccentrico consigliere del Re (o del Sovrintendente, come al solito a seconda del periodo storico in cui giocate), ha commissionato al mercante una ricerca araldica sulla sua famiglia: vuole sapere tutto sulle generazioni passate, sulle sue origini, sui simboli di famiglia. Nadir ha compiuto ricerche approfondite, risalendo fino all'ottava generazione, e recuperando oggetti, scudi, simboli, stemmi perduti. Dal momento che il funzionario paga molto bene, quando le sue abilità di mercante non bastano a fargli avere quel che desidera, lo scaltro e disonesto Nadir ricorre a mezzi non proprio ortodossi, correndo anche grandi rischi, se necessario: due mesi fa si è arrampicato di nascosto sulla facciata di una locanda; l'edificio apparteneva a un avo di sesta generazione del funzionario e riportava alcuni fregi con gli stemmi della famiglia, ma il proprietario attuale non aveva voluto separarsene per una cifra ragionevole, e così Nadir è arrivato a rischiare l'arresto per ottenere ciò che voleva.

Nadir è in paese perché sa che Mastro Halgan possiede un importante cimelio per la sua ricerca, il più importante di tutti: un bellissimo arazzo, in lana delle Montagne Nebbiose, tessuto in stile dunlandiano; questo grande arazzo fu commissionato dal capostipite della famiglia di cui Nadir ha tracciato tanto abilmente i percorsi nello spazio e nel tempo. Esso rappresenta disegni geometrici, belli e irregolari, dai colori caldi, ocre e terra di siena, ormai scuriti dai secoli. Il disegno geometrico, in realtà, secondo un codice definito, rappresenta l'albero genealogico della famiglia dai tempi di Numenor; il codice è per lo più sconosciuto a Nadir, che ha trovato solo pochi cenni alla chiave interpretativa, nei diari delle generazioni; in ogni caso, esso rappresenta per Nadir la conclusione del suo lavoro, durato cinque anni, ed ha per il nostro funzionario un valore inestimabile.

Nadir ha discusso a lungo sul prezzo dell'arazzo, e mastro Halgan è stato irremovibile, fissando la cifra a 500 monete d'oro di Gondor. Il prezzo che Nadir pagherebbe, in patria, per 10 elefanti. Un prezzo che Nadir potrebbe tranquillamente pagare con il denaro del funzionario a sua disposizione, diminuendo però il margine di guadagno che si era prefissato. E questo non lo può accettare.

COMINCIARE L'AVVENTURA

Nella locanda di Manach lo Zoppo la vita notturna è appena cominciata; i vandanti che si affollano per la fiera di primavera discutono, giocano, litigano, concludono affari. In questa stagione Alamir è un formicaio, il posto ideale per conoscere qualcuno di interessante o per trovarvi un coltello tra le scapole per una battuta di troppo. I personaggi sono liberi di aggirarsi per le bancarelle che affollano le strade principali del paese; possono curiosare e fare affari, se ne hanno voglia; tenete presente che per lo più troveranno prodotti tipici dei dunlandiani delle montagne, o semplici attrezzi di lavoro e bestiame da macello e da soma. Nadir è alla ricerca di persone speciali, e noterà i personaggi (con l'aiuto di un "casuale" episodio) per le loro abilità. Fate in modo che i personaggi vengano coinvolti in un gioco d'azzardo, o almeno uno di loro; il suo avversario bara in modo non troppo abile, e voi farete in modo che il vostro personaggio noti le manovre scorrette dell'avversario; non appena il PG aprirà bocca per lamentarsi, il baro lo aggredirà con un pugnale. Si tratta di un baro, non di un soldato addestrato, e il vostro personaggio dovrebbe avere facilmente la meglio. Dopo essersi sbarazzato del baro, ovviamente, l'attenzione di tutti sarà per il PG; Nadir stesso lo noterà, e penserà si tratti dell'uomo per lui, in grado di cavarsela in queste situazioni ma non troppo schizzinoso per trovarcisi in mezzo. Così, prenderà contatto con lui, successivamente, quando l'attenzione attorno al personaggio sarà un po' diminuita. Lo sonderà un po', cercando di capirlo. Poi farà la sua offerta: 150 monete d'oro di Gondor, da guadagnare semplicemente rubando

un arazzo. Offre un anticipo di 30 MO, per le attrezzature, le spese, ma soprattutto per allettare i personaggi. La cifra è trattabile ma non salirà al di sopra di 175 MO; se i personaggi accettano, Nadir li inviterà a fare un piano che discuteranno insieme successivamente. (per i dettagli sulla bottega v. il paragrafo “la bottega”)

Una volta dato l'avvio, l'avventura si autoconduce in direzioni opposte a seconda delle azioni dei personaggi.

LA BOTTEGA

L'edificio che ospita la bottega è un ex stalla di contadini; costruita in pietra, con il tetto ricoperto di tegole rosse, con i muri spessi; Halgan ha tolto ogni parete divisoria interna; si entra dalla ampia porta nella parete ovest, direttamente dalla strada; Nei giorni lavorativi, la porta resta aperta e si entra passando attraverso le tende da deserto Harad già citate. L'interno della bottega è sempre in penombra; pesanti tende ricoprono anche le poche alte finestre, e la luce è fornita dalle numerose lampade ad olio di tutte le fogge oppure, in inverno, dal camino. Appena entrati, l'odore pesante e diffuso dei melange di spezie assale il cliente inesperto; tra la foresta di scaffali e la porta, il bancone in legno grezzo, macchiato, impregnato degli odori del negozio, lucido.

L'intero edificio misura 20 metri per 8; il bancone occupa tutto un lato corto, a circa due metri dalla porta; il restante spazio è occupato dagli scaffali, dai barili, dai bauli di Halgan; in fondo alla bottega c'è una botola, solitamente coperta da una botte vuota, che porta alla cantina, dove sono conservati i vini e tutte quelle mercanzie che richiedono un'attenzione particolare. Il bancone è ingombro di bilance, materiali per imballaggio, coltelli, taglieri, bicchieri, gessetti per le stoffe; insomma, un'incredibile quantità di attrezzi da bottegaio.

Per raggiungere i ripiani alti degli scaffali, Halgan ha posizionato parecchie scale. Gli scaffali sono posti perpendicolarmente ai lati lunghi, così che un cliente, entrando, vede solo un lato del primo scaffale; in tutto sono 7 scaffali, ciascuno spesso circa un metro e mezzo. Ai muri sono appese armi, arazzi, attrezzi da lavoro, remi, pelli d'orso.

CONDURRE L'AVVENTURA

Mastro Halgan non è uno sciocco, e soprattutto, non è nato ieri... in modi che non ci interessano, è arrivato a scoprire che i personaggi hanno intenzione di compiere una effrazione nella sua bottega. E dal momento che le sue risorse non sono solo economiche, ha deciso di architettare un bello scherzetto ai danni dei personaggi, per farli riflettere sui valori dell'onestà e della lealtà. In fondo, sono solo dei poveri diavoli e meritano una seconda possibilità. Ovviamente, dopo una bella sgridata.

Lasciate che i personaggi attuino il loro piano senza grossi problemi, però, a mezzo Nadir, consigliate loro di agire di notte. Halgan li sta aspettando (a loro insaputa, ovviamente) in fondo alla bottega, seduto su una botte, nascosto a loro dalle ombre. I personaggi, entrando, noteranno che l'arazzo non è più appeso là dov'era prima della chiusura, sulla parete a sinistra dell'ingresso. Presumibilmente, lo cercheranno in bottega, e prima o poi si addenteranno nel retro del bancone, in mezzo agli scaffali...

...e qui comincia il bello. Perché mastro Halgan frequentava i giardini di Lòrien, a Valinor, i giardini del Signore dei Sogni, e ricorda perfettamente tutti gli incantesimi necessari per addormentare i personaggi e farli sognare.

Ad ogni scaffale, Halgan ha associato un sogno. Egli tiene le fila del sogno (come un qualsiasi Game Master) e non appena i personaggi entrano nel corridoio formato da due scaffali, si addormentano. Sogneranno, agiranno nel sogno, e appena finito il sogno, si sveglieranno nuovamente tra gli scaffali. Ad ogni corridoio tra scaffali cambierà sogno, e ogni sogno (Halgan sarà più che mai didattico) sarà teso a far comprendere ai personaggi il valore dell'onestà e della lealtà.

I SOGNI

- Scaffale 1

I personaggi si ritroveranno a Minas Tirith, davanti ad una casa, di notte. Verosimilmente, saranno un po' spiazzati dal rovarsi all'improvviso in un altro ambiente, e mentre si riprendono dalla sorpresa, un uomo uscirà dalla casa chiedendo aiuto. E' un ricco notevole di corte, e sua figlia è stata appena rapita da qualcuno; il notevole teme per lei, ritiene che il rapimento sia stato organizzato per estorcere un riscatto. I personaggi dovranno recuperare la fanciulla inseguendo i rapitori, cercando le loro tracce e chiedendo ai pochi passanti notturni. Arriveranno al porto fluviale, poco fuori città, e lì, in un capannone, lotteranno per liberarla. Non appena riusciranno a sgominare i banditi (o se dovessero finire sconfitti) si risveglieranno nuovamente in bottega.

- Scaffale 2

I personaggi saranno trasportati in un bosco; l'ambiente e la vegetazione (se i personaggi hanno visitato questi luoghi nella realtà) ricordano molto le colline dei Monti Ferrosi. Un avamposto dei nani, una torre di avvistamento, è assediata da un gruppo di orchetti ben organizzati, dotati anche di una ballista da assedio capace di lanciare proiettili di legno da 20 Kg; è probabilmente in corso una battaglia, sulle colline, e questo è solo uno dei focolai.

I personaggi potranno addentrarsi nelle linee orchesche e sabotare la ballista, distraendo gli orchetti e consentendo agli assediati di fare una sortita che metterà definitivamente in fuga gli assediati. Uno dei nani ringrazierà sentitamente i PG per l'aiuto, spiegando che gli orchetti volevano rubare un importante vessillo del popolo dei Nani; vedere il vessillo tra le file orchesche avrebbe demoralizzato notevolmente il valoroso esercito dei figli di Aule, ed è quindi stato importante evitare che cadesse nelle mani dei servitori di Sauron. A questo punto, il tutto svanirà, riportando i PG tra gli scaffali.

- Scaffale 3

I personaggi si sveglieranno in una locanda, per via di alcuni rumori sospetti. Non ricorderanno nulla di dove sono; probabilmente si tratta di una locanda, a giudicare dall'arredamento della loro stanza. Se i personaggi decidono di indagare, scendendo al piano terra, sorprenderanno un gruppo di figuranti loschi che portano via un fagotto, che sembra, i personaggi ricordano vagamente, l'oste della locanda stesso. Dopo aver combattuto per liberarlo, l'oste li ringrazierà, spiegando che si trattava di sicari di un malfattore molto potente che aveva iniziato a taglieggiare la zona. Lui, unico, si era opposto al pagamento del "pizzo", e il malfattore voleva fargliela pagare cara. Dissolvenza e risveglio.

Lasciamo al master il compito di pensare ai rimanenti 4 sogni; dovranno richiedere ai personaggi un atto di coraggio per evitare un delitto, un furto, un rapimento. Verosimilmente, i personaggi potrebbero anche decidere di andarsene via dopo il secondo sogno, spaventati dall'andazzo della serata. In ogni caso, quando i PG stanno desistendo e si avviano all'uscita, o quando i giocatori sbuffano per l'ennesimo combattimento da sostenere, interrompete tutto e fate comparire mastro Halgan davanti ai PG.

Personalmente ritengo possibili tre casi:

1) I personaggi non hanno capito niente e attaccano Halgan. In breve si ritroveranno disarmati, feriti, e sverranno tutti. Si sveglieranno completamente nudi e senza nessun tipo di equipaggiamento, nella pianura dell'agrifogliere, a 50 miglia dal villaigo più vicino (sempre che sappiano la direzione in cui muoversi). La punizione che si meritano per aver attaccato un semidio.

2) I personaggi si mostreranno pentiti del loro tentativo di furto, sinceramente o per paura; allora Halgan parlerà loro, paterno, spiegandogli che il furto non è mai un buon mezzo per procurarsi qualcosa, che spera che abbiano imparato la lezione, che spera che terranno acqua in bocca su quanto accaduto, anche perché tanto nessuno crederebbe al racconto; dopo la ramanzina, darà comunque loro l'arazzo, dal momento che hanno capito di aver sbagliato, a patto che lo portino personalmente al notabile a Gondor (eh sì, Halgan sa tutto!) e che non lo diano a Nadir; lui non gliel'aveva venduto perché aveva visto la disonestà nei suoi occhi.

3) I personaggi fuggono comunque da Mastro Halgan, impauriti. In questo caso, Nadir non li pagherà, e se ne andranno con la coda tra le gambe da Alimir, per non tornarci più.

CONCLUSIONI

L'unica conclusione "lucrosa" per i personaggi si ha nel caso che Halgan dia loro l'arazzo, e che riescano a portarlo ad Minas Tirith dal notabile, che glielo pagherà 200 MO, e li inviterà a restare a casa sua per un po', grato. Se i PG accettano, preparatevi a giocare l'incontro con Nadir, che tornerà a riferire del suo insuccesso; non potrà dire di aver tentato il furto, ma sarà comunque adirato con i PG. Negli altri casi, i personaggi non avranno imparato nulla (e occhio ai punti esperienza, in questo caso, siate stretti), anche se si saranno accorti che basta incontrare uno più forte per essere costretti a comportarsi da persone oneste. E che a rubare e razzare, si rischia di sbattere i denti...

PNG

HALGAN: è un maiar. Il livello si aggira intorno al 40, ma in ogni caso, non servono statistiche. Per qualsiasi cosa, la vince lui, sui personaggi. Sempre.

NADIR: consideratelo uno scout di 6° lvl; utilizzate la tabella TS-3 del manuale base di GiRSA.