

Il timore dei Demoni

terza parte della campagna iniziata sul numero 5 di "Endòre" e proseguita sul numero 6

di Fabio Bono

ATTO 16

La mattina seguente al risveglio non vi è più alcuna traccia del Vanyar. Sono però rimaste provviste sufficienti per un mese di viaggio. Si riprende così la lunga marcia verso la vallata, indicata loro da Radaniel, in cui dovrebbe essere custodito il bracciale. Agevolati dalla scomparsa della tempesta, il gruppo avanza indisturbato fino a sera inoltrata, quando, come previsto dall'elfo, s'imbattono in un uomo dei boschi con evidenti segni di assideramento: **Heimdal**. Questi accoglie volentieri l'ospitalità dei personaggi e, attorno al fuoco, racconta la sua storia. (Heimdal è un personaggio che il master può utilizzare in due modi, potrebbe essere un ottimo PNG guerriero, capace di seguire il gruppo e aiutarlo nel ritrovamento dei pezzi dell'artefatto, allo scopo di recuperare quello che gli è stato sottratto, oppure potrebbe essere inserito come un nuovo PG, per introdurre un nuovo giocatore. Non daremo le statistiche di tale personaggio, ma tenete conto che si tratta di un guerriero di pari livello a quello dei vostri PG e di forza ad essi non inferiore, orgoglioso, onesto e regale).

Il viaggio prosegue tranquillo in direzione della vallata di ghiaccio e fuoco. Anche la temperatura aumenta sensibilmente, tanto che risulta molto più agevole avanzare lungo i pendii delle montagne. (Non è più necessario tirare i TR contro malattie, le cure di Radaniel sono state miracolose e hanno curato ogni sintomo influenzale dei PG).

Una dozzina di giorni dalla loro partenza i PG trovano delle impronte di uomo nella neve, vecchie di un paio di giorni. Una manovra molto difficile nella lettura delle tracce potrebbe dare al gruppo la certezza che si tratti di Gortamor. Il timore di non arrivare in tempo per recuperare il bracciale si insinuerà negli animi dei personaggi. Con tutta probabilità si deciderà di aumentare il passo.

Finalmente il 14esimo giorno si giunge in una favolosa vallata ove una lunga lingua di ghiaccio è in vari punti interrotta da Geysers, soffioni e ruscelli di lava. Per due giorni si attraversa questo paesaggio surreale fino a giungere, nel pomeriggio del 16esimo giorno di marcia, ad un vulcano spento. All'entrata di uno dei suoi cunicoli vi sono nuovamente tracce del passaggio recente di un uomo. Ancora Gortamor, precede il gruppo di un giorno, o forse meno.

L'esplorazione del complesso di cunicoli e di grotte del vulcano spento richiederà all'incirca quattro giorni, in quanto i passaggi sono spesso angusti e tutt'altro che lineari. La speranza sarà probabilmente quella di non incappare in Gortamor, nel tentativo di precederlo nell'eventuale ritrovamento della montatura del bracciale. (Notate che sarà quasi impossibile seguire le tracce del mago all'interno del complesso di caverne in quanto la conformazione vulcanica delle rocce non permette il facile ritrovamento di alcuna traccia. Ad ogni modo permettete ai vostri PG di continuare a cercare delle tracce, un loro ritrovamento, anche se breve, li rincuorerà. Inoltre ricordate che qualche creatura del sottosuolo potrebbe essersi stabilita in codesti cunicoli, come ad esempio un drago di dimensioni modeste e con un buon tesoro.)

Sul finire del quarto giorno di esplorazione, i PG giungeranno nei pressi di una voragine, discesa la quale (varie manovre di arrampicarsi di difficoltà variabile fra media e difficilissima) il gruppo giungerà in una serie di cunicoli di roccia finemente costruiti. Si tratta di un'insieme di tane di nanerottoli, popolazione leggendaria che sembrava abitasse nei pressi delle montagne grigie in epoche passate, ma di cui non si ha più avuto notizia, tranne che in alcune leggende. Se nel vostro gruppo vi è un nano, questo rimarrà esterefatto dall'abilità con cui questo piccolo popolo lavorava la pietra. In codeste grotte non vi è più alcuna traccia dei suoi abitanti, tranne che per i loro spiriti che si aggirano nell'intero complesso. Essi tenteranno di ostacolare l'avanzata del gruppo ogni volta che sarà loro possibile. Sarebbe ottimo respingerli con qualche incantesimo di protezione ovvero combattendoli, ricordandosi che possono essere colpiti soltanto da armi magiche. (Per una

statistica indicativa della loro forza rimando al modulo dei guerrieri fantasma oppure alle mie tabelle qui di seguito). Le ricerche conducono a un lago sotterraneo, creatosi posteriormente a un sisma. Nei pressi di questo lago si trova l'accesso a una dimora, la quale si rivela una vera e propria reggia (figura D). Non vi è ancora alcuna traccia di Gortamor, forse non è ancora giunto alla meta. Dietro allo scranno di quella che potrebbe essere considerata una sala del trono vi è un passaggio segreto (molto difficile da individuare), protetto da una trappola (difficilissima da individuare e molto difficile da disattivare) capace di sprigionare nel raggio di tre metri una nube tossica (veleno di quindicesimo livello che uccide all'istante gli elfi e manda in coma per 1d100 settimane le altre razze). Oltre il passaggio vi è la stanza del tesoro, nella quale oltre a montagne di monete, gioielli, gemme, armi e tesori di altro genere, in una teca è anche custodito il tanto ricercato bracciale. La teca è protetta da un incantesimo di allarme, disattivabile soltanto magicamente. Una volta aperta la stanza sarà invasa da un rumore assordante che richiamerà immediatamente al suo interno il signore del luogo, uno spettro maggiore. (Ai PG la scelta se combatterlo o parlarci, anche se sarà dura convincerlo a lasciare loro almeno un pezzo del suo tesoro).

Alla fine del recupero del bracciale non vi sarà ancora alcuna traccia di Gortamor e ai PG occorrerà una giornata intera per uscire dal complesso. Se sono furbi essi tenteranno di nascondere le proprie tracce, in modo da guadagnare un certo vantaggio sul servitore dell'oscurità, il quale in caso contrario potrebbe tracciare il loro percorso, raggiungerli e rubare loro il bracciale, dopo avere tentato di eliminarli (a scelta del Master).

ATTO 17

Ai PG non resta ora che recarsi a Dale, cittadina dove risiedeva il nobile Faramier, uno degli eroi che si smembrarono il bracciale nella seconda era, ultima loro indicazione certa.

Il lungo viaggio di ritorno alla civiltà durerà 40 giorni circa e sarà, per una volta, privo di particolari insidie (tranne che per un eventuale inseguimento da parte di Gortamor o per eventuali tiri incontro che ogni master è libero di decidere).

Scesi dalle montagne grigie si avvanzerà così in direzione sud con destinazione la città di Dale (situata nel Rhovanion si tratta di un centro manifatturiero dell'economia del nord e sede del **Thyn di Dale**. Molti dei suoi prodotti prendono la via del sud e dei mercati della vicina Esgaroth. Tale cittadina conta all'incirca 500 abitanti fra Gramuz ed Eothraim), nella quale si giungerà all'inizio del mese di Gwirith del 1634 T.E., il primo mese primavera del nuovo anno. Il gruppo sarà speranzoso di riuscire a precedere sul tempo il mago Gortamor anche in codesta situazione.

Quando i PG giungeranno in città le loro condizioni saranno veramente pietose: sporchi, stanchi, affamati e maleodoranti. I PG potranno fare alcuni veloci acquisti all'emporio di Rior, fornito di tutto l'equipaggiamento indispensabile, ovvero presso l'erborista Orbo, che come si può immaginare è mancante di un occhio. I PG prenderanno alloggio alla locanda "Il sole", una delle più lussuose della città, frequentata da gente importante, nonché l'unica che dispone di alloggi liberi. Il suo oste, Erom, è un uomo molto cordiale e gioviale, di buona compagnia: in due parole curioso e pettegolo quanto si addice alla sua professione. Interrogato sull'eroico Faramier, Erom sarà ben contento di narrare loro le eroiche gesta del suo valoroso concittadino, famoso nei tempi antichi per avere affrontato draghi e sterminato interi eserciti d'orchi. Durante questo affascinante racconto però Erom sconfinerà in una melanconica digressione sull'attuale situazione della città di Dale. "È un vero peccato che non esista più un uomo di cotale levatura, in questi tristi periodi vi sarebbe nuovamente bisogno di lui. Nei territori circostanti accadono infatti strani avvenimenti. Si dice che un drago stia tramando un assalto alla nostra splendida cittadina. Di tale questione si sta occupando il vecchio Isir, un discendente di Faramier, il quale partì alla ricerca del drago con cinque uomini qualche tempo fa, ma da allora nessuno è più tornato. A seguito di ciò si è allontanato dalla città anche Findor, suo figlio nonché attuale Thyn di Dale. Egli trascorre infatti intere settimane lontano da casa nel tentativo di ritrovare il padre, arruolando uomini per poter far fronte all'imminente attacco del drago. Nel frattempo il comando è rimasto nelle mani di Levart, capo in seconda: un uomo che non mi convince molto."

Se i PG si recano da Levart per avere ulteriori informazioni su quello che ha detto loro l'oste, scopriranno un'altra verità. Levart smentirà infatti tutta la storia sostenendo che in realtà Isir è in viaggio per affari, ma che dato che la sua età non gli permette di essere efficiente come un tempo, ogni settimana suo figlio Findor lo raggiunge nei paesi circostanti per aiutarlo nelle trattative. Nessuna notizia specifica su dove si trovino attualmente Isir oppure Findor. A supporto di tale tesi potrebbero aggiungersi le posizioni delle guardie e di molte persone della città, le quali non sembrano sapere nulla a proposito di un drago che minaccia la popolazione e le terre di Dale. A chi credere? All'oste tanto simpatico, oppure al capitano Levart, un uomo che sollecita antipatia alla sola vista?

La sera, a cena, la locanda sarà stracolma di gente. Durante il lauto pasto qualcuno del vostro gruppo potrebbe accorgersi che tre uomini incappucciati stanno osservando ininterrottamente e silenziosamente il tavolo dei PG (manovra media di percezione). Dopo cena si comincia a far baldoria e l'atmosfera è allietata da un bardo che narra di eroi lontani e amori immortali. Alcuni ubriaconi affrontano discorsi forsennati e sconnessi riguardo a una zona verso nord-ovest che sembra essere protetta da dei fantasmi. In essa vi sarebbe custodita una pietra magica capace di controllare e comandare le persone della città di Dale e dei paesi limitrofi. Anche gli uomini incappucciati che prima osservavano i PG sembrano

tendere orecchio a tali discorsi. Dopo un po' i tre uomini incappucciati usciranno dalla locanda e si dirigeranno velocemente verso nord-ovest, facendo perdere dopo breve tratta le proprie tracce.

Se si prosegue verso nord-ovest si giungerà in prossimità di un vecchio castello in rovina, nelle vicinanze del quale, oltre alle tracce degli uomini, possono essere individuate anche tracce di orchi. Da una breccia in un muro è possibile entrare di soppiatto nel mastio. Qui i PG saranno incuriositi dai rumori di un combattimento che provengono da un corridoio di destra. La scena mostrerà i tre uomini pedinati, Easterlings, combattere ferocemente contro 14 orchi. Se i PG non interverranno due degli easterlings soccomberanno portando con sé 6 orchi, e poco tempo dopo la stessa sorte toccherà all'ultimo uomo. Se invece i PG aiuteranno gli uomini dell'est alla fine del combattimento questi si rivolteranno contro i loro salvatori. Se interrogati, sotto tortura uno degli uomini dell'est potrebbe rivelare lo scopo della sua missione: la ricerca di una pietra magica, una gemma, per conto del proprio signore: un tale Gortamor. Ma neanche gli easterling sanno di preciso dove si trovi tale gemma, sentite le leggende nella locanda avevano pensato che si potesse trovare all'interno di questo rudere oramai da tempo abitato dagli orchi.

Ma le ricerche all'interno del castello si riveleranno infruttuose, tranne per un medaglione d'oro ritrovato nella zona della battaglia. Quando il PG con l'animo più puro lo prenderà in mano, avrà la visione di un'armatura, una spada e una immensa grotta; inoltre sulla sua fronte apparirà uno strano simbolo (a vostra invenzione, evitando il ramo di ulivo e la colomba, visto che si tratta del simbolo della pace).

Ai PG non resta che ritornare a Dale, nella speranza di potere prima o poi incontrare Findor.

Mentre il giorno seguente si vaga nella città, o ci si sta dirigendo da Levart alla ricerca di nuove informazioni, il gruppo è seguito furtivamente (percezione normale) da una bellissima fanciulla dalla chioma dorata. Il suo nome è Irelin e si rivela essere la sorella di Levart. Alla vista del simbolo della pace sulla fronte di uno dei PG, la fanciulla si getterà in ginocchio stupita, prima di scoppiare in lacrime. Ella dice loro che il simbolo magicamente comparso sulla fronte del PG altro non è che il simbolo della pace, simbolo che è solito contrassegnare uomini dall'animo nobile e generoso. Questo fatto spinge Irelin a fidarsi dei PG e a condurli nella propria dimora. La sconsolazione della fanciulla deriva dal fatto che il simbolo della pace è donato agli uomini puri di cuore soltanto dal medaglione di Isir, ma il fatto che tale medaglione non sia in mano di Isir significa che egli è morto.

Nella casa della ragazza il gruppo viene a conoscenza di nuove informazioni. Il medaglione ritrovato dal gruppo apparteneva a Isir ed era parte di un'armatura. Se indossato unitamente all'armatura, all'elmo, al mantello e alla spada che si dice fossero appartenuti direttamente al grande Faramier, antenato di Isir, un uomo retto e buono acquisiva la capacità di entrare in possesso di un'antica gemma magica, capace di proteggere, sin dai tempi di Faramier, la città di Dale da ogni male. Ma ora la morte di Isir e la divisione dell'amuleto dal resto dell'armatura decretava l'inizio della fine della città. Dale è infatti minacciata dalla vicinanza di un drago da circa due mesi. La popolazione non era ancora stata informata del pericolo imminente in quanto la notizia, in città, era nota soltanto a Isir, Findor, Irelin in quanto compagna di Findor, e all'oste che forse aveva carpito qualcosa dai discorsi di alcuni viandanti.

Se i PG parlano a Irelin della visione della grande caverna, essa sosterrà che forse il medaglione è in grado di indicare la posizione del resto dell'armatura. Individua inoltre nella descrizione della visione quella che Isir era solito chiamare la Grande Grotta, nella quale pensava dimorasse il drago. Irelin potrebbe guidarli alla possibile dimora del drago. Il recupero dell'armatura diviene indispensabile per potere accedere alla gemma magica di Faramier, quindi ai PG non resta che dedicarsi a questa sotto-missione. Avere l'armatura potrebbe rivelarsi un grande vantaggio nel recupero della gemma prima di avere nuove notizie di Gortamor. Il viaggio durerà all'incirca un giorno a cavallo.

Giunti alla grotta della visione, il gruppo entrerà con una certa circospezione e dopo una decina di minuti si ritroverà in una caverna enorme, dalla quale diparte un unico passaggio, in cui giace un drago addormentato. (Bada bene che si tratta di una illusione visiva, sonora e tattile. Tale visione, che si animerà all'entrata dei PG nella caverna, si comporterà come un drago vero e tenterà di spaventarli, lanciando fuoco e fiamme. In quanto illusione, benché i suoi colpi saranno percepibili, non infliggeranno ferite ai PG, i quali allo stesso modo non potranno abbatterlo. Fate comunque tirare i critici eventualmente inflitti dai PG, come se si trattasse di un vero combattimento, anche se alla fine tali punti esperienza non verranno assegnati. Questo renderà più difficile svelare l'illusione.)

I rumori del combattimento richiameranno un gruppo di orchi che attenderanno i PG, tendendo loro un'imboscata, nel cunicolo che diparte dalla caverna del drago. Superata tale difficoltà i PG si troveranno immersi in un dedalo di cunicoli (fateli vagare un po' prima di condurli al centro della scena), i quali saranno infestati da orchi e troll. Numerosi saranno i combattimenti che potrebbero sorgere da questi incontri e a voi master è rimessa la gestione e la decisione di tali eventi, adeguandoli alla effettiva forza del vostro gruppo, in modo che possa divertirsi, ma allo stesso tempo trovarsi in una situazione via via sempre più impegnativa, in quanto una serie di combattimenti più o meno facili tenderà a ridurre e ad estenuare le forze e le risorse dei vostri PG.

Persa la cognizione del tempo ad un certo punto il gruppo si imbatte in uno strano rituale. I PG arriveranno infatti dall'alto, in un cunicolo che sbucca in una posizione decentrata e perché no, magari rialzata, in una stanza piena di orchi,

dove, vicino a un altare, un easterling è intento nel compiere un rituale magico su quelle che verranno riconosciute dal PG che è in possesso del medaglione di Isir come la sua spada e la sua armatura. Dalle formula ritualistica, un usufruttore del vostro gruppo, meglio se un mago o un chierico, potrà capire che lo scopo dell'easterling altro non è se non quello di assimilare la potenza magica di tali armi, allo scopo di ottenere la necessaria forza magica per attaccare e conquistare la città di Dale. (Tutto ciò rientra nell'iniziale piano di Gortamor di conquistare i territori aldilà del Bosco Atro con una congiunta invasione di orchi ed Easterlings: piano che a suo tempo i vostri personaggi avevano già sventato nelle regioni più a sud.)

Affrontare l'intera orda barbarica, all'incirca un centinaio di orchi, più qualche trolls, sarà follia pura. I PG dovranno dunque ingegnarsi per recuperare spada e armatura nel mezzo del rituale prima che queste vengano distrutte, dandosi in seguito alla fuga. Gli orchi reagiranno a tale furto e aizzati dall'esterling tenteranno di raggiungere i fuggitivi, ma con un po' di bravura e un po' di fortuna, dopo qualche eventuale scaramuccia, i PG riusciranno a ritornare nella città di Dale.

Qui si incontrerà finalmente Findor, il quale è tornato dai suoi viaggi spesi alla ricerca del padre senza notizie di quest'ultimo, ma col suo elmo. Ai PG mancherà dunque soltanto il mantello per accedere alla gemma di Faramier, ammesso e non concesso che riescano a convincere Findor a donarla loro.

A riguardo del mantello Findor è però in grado di dare loro qualche informazione. Non potendo abbandonare la città a causa della imminente minaccia degli orchi scoperti dai PG, devolve ai PG il compito di attestare la loro veridicità. Il Thyn di Dale rivela loro che un suo amico, un tale Deor, erborista del vicino villaggio di Cott, aveva notato poco tempo prima un mantello del tutto simile a quello di Isir (ossia con l'emblema di un cavallo bianco cucito sul lato destro) indosso a una donna che si aggirava nell'ultimo mercato del paese.

Il villaggio di Cott dista tre giorni, 75 chilometri, dalla città di Dale. Durante il primo giorno di marcia ai PG ricompare quella strana sensazione di essere osservati e seguiti che da tanto tempo non provavano più, ogni ricerca per scoprire da dove proviene non da alcun frutto. All'imbrunire del primo giorno il gruppo raggiungerà una carovana di mercanti diretti a Cott. Se decideranno di aggregarsi a essa la strana sensazione svanirà, altrimenti li perseguiterà fino a quasi il villaggio di Cott.

Si giungerà al villaggio il giorno prima del mercato e si potrà alloggiare alla locanda della pernice impagliata.

Se interrogato a proposito, l'erborista Deor dirà loro che la donna in questione, giovane, piccola e dai capelli castani, si aggira quasi sempre nel villaggio nei giorni di mercato e soltanto in quelli (si tratta infatti di una ladra abbastanza scaltra e veloce).

La donna in questione sarà avvistata la mattina al mercato, e visibilmente sarà possibile notare la sua reale professione. Accortasi di essere vista o seguita, la ladra tenderà la fuga, facendo perdere le sue tracce, fino a ritirarsi in una casa abbandonata, poco fuori dal villaggio, nella quale risiede momentaneamente, e nella quale lascia la maggiore parte dei propri miseri averi (anche il mantello quando non si reca al villaggio).

Sono sicuro che in un modo o nell'altro i PG recupereranno il mantello (dalla ladra rubato a un anziano nobiluomo ed al quale non dà particolare importanza se non per la sua bella fattura) e ritorneranno alla città di Dale per consegnare il mantello a Findor e ottenere così in cambio la gemma magica del suo antenato. Quest'ultimo però, prima di staccarsi dalla pietra magica, vorrà assicurarsi di eliminare ogni pericolo dalle proprie terre e perciò deciderà di andare ad attaccare gli orchi prima che questi decidano di attaccare la sua amata Dale. Così ai personaggi non resterà che intraprendere un'azione offensiva contro l'orda di orchi da cui a stento erano scappati pochi giorni prima. Offensiva che si svolgerà ancora una volta all'interno del complesso di grotte da loro esplorato. (Combattete qualche bella scena di battaglie, ma non esagerate nel fare combattere ai PG tutta la guerra, potrebbe risultare eccessivamente lento e noioso, nonché particolarmente difficile da gestire per il gran numero di nemici e di PNG che parteciperebbero all'evento.)

Alla fine della piccola guerra, ucciso l'easterling, se non già morto in precedenza, e debellate le armate orchesche, Findor, se i PG sono riusciti a convincerlo, consegnerà loro la gemma di Faramier, aggiungendo però anche un'inquietante informazione a loro riguardo: nei paesi limitrofi e in tutta la regione del Rhovanion, si aggirano alcuni cavalieri neri che interrogano la popolazione alla ricerca di notizie sui vostri PG. A tale proposito Findor consiglia loro di abbandonare immediatamente la zona, attraversare Bosco Atro e ripararsi almeno per qualche tempo nella vallata dell'Anduin. Consiglio che molto probabilmente sarà seguito dai PG in quanto non soltanto non possono rischiare che gli elementi dell'artefatto in loro possesso cadano nelle mani sbagliate, ma potrebbero anche essere speranzosi di scoprire informazioni sull'elfo Thirdir, che secondo Radaniel era originario di Bosco Verde il Grande.

ATTO 18

Secondo i nostri calcoli i PG dovrebbero lasciare la città di Dale all'incirca attorno la metà del mese di Gwirth del 1634 T.E., il secondo mese primaverile dell'anno. Seguendo i consigli del Thyn molto probabilmente il gruppo deciderà di attraversare il fiume vicino a Dale per dirigersi in seguito verso la grande via est, la quale attraversando Bosco Atro li

condurrà nella più sicura vallata del fiume Anduin, dove cercheranno rifugio per qualche tempo.

Nell'attraversare il fiume si scopre, se si cercano informazioni, che due giorni prima il medesimo traghettatore aveva condotto sull'altra sponda due cavalieri vestiti di nero che parlavano tra loro in una lingua sconosciuta, le cui tonalità incutevano timore al semplice ascolto. Essi avevano fatto domande riguardo a un gruppo di viandanti la cui descrizione e composizione corrispondeva esattamente a quella dei PG.

Un paio di giorni più tardi, ai PG sembrerà di avvistare verso sera, davanti a sé, due uomini a cavallo. Ma la fioca luce e la notevole distanza fra le colline, non renderà possibile alcuna certezza da parte dei PG. Nel qual caso il gruppo decida di deviare strada per non arrischiare di imbattersi in quelli che potrebbero essere i propri inseguitori, sarebbe propenso considerare il fatto di donare loro un extra bonus per la buona idea.

Finalmente, trascorsi un altro paio di giorni, verso sera il gruppo arriverà al limitare della palude che li separa dalla grande via est. Attraversarla potrebbe anche fare perdere del tutto le proprie tracce.

Poco prima delle prime luci dell'alba del giorno seguente, i PG che montano la guardia udranno nitriti di cavalli portati dal vento. Quasi sicuramente i PG smonteranno il prima possibile il campo per inoltrarsi nelle terre paludose nascondendo le proprie tracce (manovra media o difficile, a seconda della tipologia del terreno). I PG potrebbero però anche fermarsi, nascondersi e decidere di tendere un'imboscata ai propri inseguitori, idea da non sottovalutare. In tale secondo caso, dopo circa tre ore giungeranno sul luogo due uomini a cavallo vestiti di nero, che prima di giungere nel luogo dell'imboscata fermeranno i propri destrieri, come se si fossero accorti del pericolo incombente su di loro. Se i PG continueranno ad attendere, la loro pazienza sarà premiata perché dopo un breve scambio di parole tra loro i cavalieri cadranno dritti nell'imboscata. Sui loro abiti, nascoste, sarà possibile rinvenire il simbolo di Angmar. Si tratta dunque di servitori di Gortamor.

Il viaggio attraverso le paludi durerà ad ogni modo quattro giorni, senza particolari problemi tranne che per un serpente delle paludi che affamato attaccherà il gruppo il terzo giorno di viaggio. Si tratta di un lontano parente dei draghi che dapprima seguirà a fil d'acqua i PG e in seguito assalirà il più isolato o il più debole fra essi tentando di trascinarlo nell'acqua. (E' bene tirare alcuni tiri orientamento per vedere se i PG riescono a mantenere l'orientamento all'interno della palude: devono infatti continuare a dirigersi verso sud).

Nota Bene: se i PG non si sono fermati ad affrontare i cavalieri neri, questi ultimi li raggiungeranno e attaccheranno non molto tempo dopo (al Master la scelta del luogo e del tempo in cui va ambientato lo scontro. L'importante è che scoprano che i cavalieri provengono da Angmar.)

Superate le paludi il gruppo continuerà alla volta di Bosco Atrò con l'intenzione di attraversarlo senza ulteriori intoppi.

I primi tre giorni di viaggio lungo la grande via est si svolgono tranquilli, ma durante il giorno seguente il gruppo ha l'impressione di essere osservato dagli alberi, senza però individuare immediatamente chi li sta spiando. (Stavolta non si tratta di Gortamor, ma degli elfi della foresta.) Con un buon tiro di percezione (difficilissima) i PG potranno accorgersi di furtivi movimenti fra i rami degli alberi. Scoperto, dagli alberi apparirà un elfo Sindar dai lineamenti aggraziati che risponderà a tono alle eventuali provocazioni dei PG, per poi tendere a smussare i toni al fine di carpire maggiori notizie sul conto dei PG. Se i PG sceglieranno la via delle armi, avranno vita difficile, in quanto dagli alberi giungeranno una miriade di frecce a protezione dell'elfo che è sceso a parlare con il gruppo.

Findelin, tale è il nome dell'elfo, altezzosamente e arrogantemente ritiene i PG rei d'aver attraversato le sue terre senza permesso. Solamente l'arte diplomatica dei PG e l'udire il nome di Thirdir, piuttosto che quello di Gortamor o di Angmar, convincerà l'elfo a lasciare proseguire il gruppo senza trarlo prigioniero, benché Findelin affermerà di non conoscere nulla riguardo a suddetti luoghi e persone.

Ad ogni modo, due giorni dopo tale incontro, la notte, Findelin ricomparirà al cospetto del gruppo con notizie importanti, reperite dopo un lungo colloquio col proprio signore. Egli infatti dirà ai PG:

“Ieri notte alcune delle mie guardie hanno eliminato quattro uomini a cavallo, molto simili a quelli che mi avete descritto, poco più a est di qua, penso fossero sulle vostre tracce, avevano con sé le insegne di Angmar. Inizialmente ero indeciso se credere alla vostra storia, anche se molte informazioni combaciavano con ciò che avevo sentito dire. Sapete... non sapevo quanto potessi fidarmi di voi, ma dopo che ho visto con i miei occhi i cadaveri dei vostri inseguitori, d'accordo con il mio re, ho deciso che meritate il nostro aiuto e la nostra fiducia, dopotutto se anche il nobile Radaniel si fida di voi non vedo perché dovrei dubitarne io.

Circa due anni fa il nobile Radaniel si recò da noi alla ricerca di un elfo di nome Thirdir. Noi non ne avevamo mai sentito parlare e perciò lui ci raccontò una storia della seconda era e ci mise in guardia da un certo Gortamor, ammonendoci di prestare aiuto a Thirdir se mai lui ci avesse chiesto protezione. Allo stesso modo ci disse di diffidare di chiunque avesse cercato informazioni sul suo conto.

Circa due mesi fa giunse da noi un elfo Noldor il cui nome era Thirdir. Ci chiese protezione per un paio di

settimane perché riteneva di essere in grave pericolo in quanto braccato da numerosi cavalieri desiderosi di sottrargli ciò che da molti secoli custodiva gelosamente. Non ha specificato di cosa si trattasse, ma fece anch'egli il nome di Gortamor.

Dopo aver usufruito per pochi giorni della nostra ospitalità ripartì velocemente alla volta della valle dell'Anduin dicendo che avrebbe cercato rifugio dai suoi inseguitori o nelle vaste pianure del fiume o nelle più grandi città come ad esempio Maethelburg. Questo è tutto ciò che so.”

Detto ciò l'elfo si congeda dal gruppo augurando loro buona fortuna.

Il resto del viaggio verso la vallata dell'Anduin durerà ancora una decina di giorni. Vi si giungerà accompagnati da una fitta pioggia che ridurrà al minimo ogni visibilità. Molto probabilmente correrà il mese di Lothron del 1634 T.E. L'unica informazione in mano ai PG per ritrovare Thiridir è un nome: città di Maethelburg. Ma sanno in realtà ove questa si trovi? Cosa attenderà i vostri PG in questa vallata a loro sconosciuta?

Finisce qui la seconda parte della campagna “Il Timore dei Demoni”. Al prossimo numero!