

## IL TESTAMENTO DI VALGLIN

Lo spunto per questa avventura si trova nel modulo geografico "Lorien" (pubblicato dalla I.C.E. / Stratelibri).

### Ost-in-Edhil

Verso la metà dell'ottavo secolo della Seconda Età del Sole, gli Elfi Noldor della Terra di Mezzo si recarono nella regione dell'Eregion ("Terra dell'agrifoglio") e vi fondarono un grandioso regno. La capitale era l'imponente Ost in Edhil ("la Fortezza Elfica") e Galadriel e il suo sposo Celeborn ne erano i Signori.

In questo luogo l'elfo noldo Celebrimbor (nipote del grande Feanor, colui che realizzò i preziosissimi Silmaril) fondò la Gwaith-ì-Mirdain, ovvero la "Corporazione degli Orafi", abilissimi artigiani/fabbri in grado di realizzare monili, gioielli, armi ed armature di altissimo lignaggio e dotati di grandi poteri.

Dopo qualche secolo (durante i quali ebbero luogo vicende che non riguardano in alcun modo la nostra storia) Sauron (l'Oscurò Nemico), riuscì con astuzia ed inganno ad insediarsi nell'Eregion, presentandosi col nome di Aulendil (il Servo di Aulè), ma anche Artano (l'Alto Fabbro) e Annatar (il Signore dei Doni). Il suo aspetto era meraviglioso, simile a quello di un elfo, alto come e più di un Noldor, ma dai capelli lunghi e dorati e gli occhi grigio-azzurri.

Galadriel e Celeborn, pur non riuscendo a scoprire la vera natura del nuovo arrivato, mai gli prestarono orecchio né fiducia, mentre Celebrimbor e gli altri artigiani della Gwaith-ì-Mirdain accolsero le sue parole ed i suoi insegnamenti come fossero oro colato (non dimentichiamoci che Sauron era un Maia di Aule).

Gli elfi orafi ed Annatar si scambiarono tutte le conoscenze che era possibile condividere e fu così che, nel 1500, convinti di operare per il solo bene del mondo, i Noldor, sotto la supervisione di Annatar, iniziarono a forgiare gli Anelli del Potere, le più alte e potenti delle loro creazioni, ineguagliate nei secoli a venire. Questi anelli erano tutti costruiti con le più nobili intenzioni ed erano volti ad aiutare chi li indossava così come i suoi alleati. La loro natura divenne (almeno in parte) malvagia, solo dopo che Sauron esercitò su di essi il suo nefasto influsso. Erano tutti bellissimi, frutto della combinazione dei poteri dei più alti fabbri Noldor e delle conoscenze trascendenti di un Maia (Sauron, appunto). Eppure, mentre Annatar rivelava parte del suo sapere agli elfi, molti di più erano i segreti che carpiva, grazie ai suoi poteri, dalle menti dei fabbri, sempre a loro insaputa. Giorno dopo giorno Annatar riversava piccole dosi della sua malizia nella costruzione degli Anelli e li vincolava sempre di più alla propria volontà.

Tralasciamo tutti gli eventi storici (non necessari ai fini della nostra avventura) che portarono alla fuga di Galadriel e Celeborn verso la regione di Lothlorien, alla rivelazione di Annatar per quello che realmente era (ovvero Sauron, l'Oscurò Signore), alla conseguente guerra che ne scaturì, alla completa ed irreversibile distruzione di Ost-in-Edhil ed alla morte di Celebrimbor.

Tralasciamo tutto ciò e diciamo solo che molti, moltissimi, furono gli Anelli foggiate dagli Elfi in quel periodo e (quasi) tutti erano in qualche modo vincolati al potere di Sauron (tranne i "Tre", i più potenti, forgiati dallo stesso Celebrimbor in gran segreto, lontano dall'occhio del Nemico); i più "famosi" erano i "Sette" (che in seguito furono donati ai Signori dei Nani) e i "Nove" (consegnati in dono a potenti Re degli Uomini). Ma ce ne furono altri, i cosiddetti "Minori" che non trovano spazio nelle cronache ufficiali ma che, sicuramente, nel corso dei secoli, hanno recitato un ruolo importante nel destino di molti uomini ... come quello che è protagonista della nostra Storia.

### Antefatto

In Ost in Edhil viveva Valglin, un saggio astrologo appartenente alla stirpe dei Noldor. Costui, seppur basso di statura per i parametri degli elfi ("appena" 180cm), era nondimeno rispettato per la sua saggezza. Inoltre, era figlio di Noldor provenienti da Valinor ed un personale amico di Galadriel. La sua personalità era gioviale e non era per nulla altero o superbo come molti dei suoi fratelli.

Al tempo in cui Annatar, il Signore dei Doni, fece la sua comparsa nella fortezza degli eldar, Valglin cominciò a nutrire seri dubbi sulla sua vera natura. Interrogò le stelle, scoprendo cose incredibili sul futuro, e cominciò ad incupirsi. Purtroppo proprio mentre stava per avvertire Galadriel della minaccia che incombeva sull'Eregion, Annatar se ne accorse e, ricorrendo alla sua malizia, gli fece perdere il lume della ragione.

In seguito, grazie alle cure di Thalos, il Guaritore di Ost in Edhil, la salute di Valglin migliorò. Quando era ormai sul punto di guarire, Annatar prese possesso della mente di Finculin (un Noldo fabbro della Gwaith-ì-Mirdain e protetto di Celebrimbor), ordinandogli di uccidere Thalos e facendo così sprofondare per sempre Valglin in un delirio balzubiente e idiota.

Tuttavia Valglin, durante il periodo di convalescenza prima della morte del suo guaritore, aveva scritto un "testamento-memoriale" nel quale rivelava, seppur in modo un po' frammentario, sconnesso ed incoerente, parte di ciò che aveva scoperto. Nel documento, inoltre, chiedeva di essere seppellito su un'isola che le stelle gli avevano indicato, lasciando precise indicazioni su come raggiungerla, pur non essendovi mai stato. La sua richiesta fu in effetti esaudita da una spedizione di Noldor che poi proseguì dall'isola direttamente verso Valinor.

Il testamento, ben nascosto dentro la villa di Galadriel e Celeborn nella città alta, sopravvisse al sacco di Ost in Edhil. Secoli dopo ne ricomparve una copia, di difficile datazione. Nelle molte trascrizioni, a causa della sempre peggiore conoscenza del Quenya (l'antica lingua degli Alti Elfi, i Noldor) da parte dei traduttori, il significato andò progressivamente alterandosi. Infine, tra i pochi "eletti" che sapevano della sua esistenza, si diffuse la credenza che si trattasse di una mappa del tesoro, in grado di portare al possessore ricchezze inverosimili. Per tremila anni ha fatto gola ai peggiori tombaroli della Terra di Mezzo, fino al giorno in cui ne giunse notizia ad un certo Mardil...

## Il regno di Arnor

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 Brandivano 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'Inondagriggio 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 Palantir<sup>1</sup> 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 Angmar<sup>2</sup> 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.

L'avventura può essere ambientata, a piacimento, tra il 1.000 e il 1.300 della Terza Era del Sole. Nel periodo in cui si svolgono i fatti che andremo a raccontare, la minaccia di Angmar è ben presente, ma la Guerra vera e propria avverrà nel 1.409 della Terza Era del Sole.

## Mardil il Saggio

Tra i signori della guerra che si batterono durante le guerre contro gli Angmarrim (le legioni fedeli al Re Stregone di Angmar), ve ne furono alcuni (pochi a dire il vero) come Mardil, che riuscirono a vincere addirittura il rispetto degli Eldar. Avevano di sicuro una grande abilità nel maneggio delle armi, ma anche un amore per le cose belle, per gli alberi e le canzoni, per la vita che cresce e per le stelle nel cielo. Tutte cose che li mettevano un gradino sopra i rozzi sfondacrani a cottimo e mercenari che li circondavano e che, durante la fase critica della guerra contro Angmar, si andavano diffondendo sempre più. Mardil era appunto uno di questi Signori della Guerra, un dunadan del Cardolan settentrionale. Nel suo castello poteva trovare ricetto chi si dimostrava desideroso di apprendere e migliorare le proprie qualità. Nella sua corte, trovavano posto poeti, musicisti, storici, guaritori, navigatori, filosofi, ma anche fabbri, arceri, cacciatori e falconieri, maestri di scherma e di equitazione, così come esperti nella creazione di meravigliosi giardini come quelli che avevano ornato, tanto tempo prima, l'ormai perduta isola di Nùmenòre.

## Introdurre il gruppo

Uno o più dei PG del gruppo dovrebbe essere in buoni se non ottimi rapporti con lord Mardil. Potrebbe essere un dunadan che presta servizio alla sua corte, come paggio, come scudiero, come donzello o persino come cavaliere. Potrebbe essere uno dei "protetti" di Mardil o uno degli istruttori che frequentano la sua corte, oppure potrebbe semplicemente essere un amico o conoscente (il PG ha almeno 50 anni) o appartenere a famiglie amiche o imparentate. In ogni caso, il PG (o i PG) in questione dovrebbero avere per Mardil un rispetto che sconfinava nella venerazione, anche in considerazione del fatto che Mardil ha da poco compiuto centodieci anni ed è ancora un eccellente comandante ed un grande studioso (un fatto questo non più tanto comune a quel punto della Terza Era). Mardil è anche un amico di vecchia data del re di Fornost ed ha cavalcato assieme a lui in caccia ed in battaglia molte volte. I PG dovrebbero conoscere e frequentare la corte di Mardil da almeno un paio d'anni, ma il master può adattare questo lasso di tempo al loro carattere e background. Un dettaglio importante è l'introduzione della figura di Colmund, il figlio maggiore di Mardil.

Colmund è il primo di quattro figli (tre maschi e una femmina) ed è un brav'uomo. Sebbene non ancora erudito come il padre, è non di meno un buon capitano ed un paziente istruttore di scherma ed equitazione oltre che un discreto narratore di storie. Avendo Colmund poco meno di 80 anni, i PG potrebbero essere dei suoi sottoposti nell'istruzione degli armigeri, o essere loro stessi degli studenti/apprendisti. In ogni caso, Colmund è un personaggio alla mano, poco attento a caste e ranghi, e lui e i PG dovrebbero potersi considerare buoni amici, anche se i PG fossero alchimisti o falconieri o semplici giardinieri. Nelle settimane immediatamente antecedenti l'inizio della nostra storia, Mardil sembrerà un po' distratto ed assente. Inizierà dei lavori in casa, chiamando degli abili scultori ed architetti da Fornost, e passerà lunghe ore nel suo studio. La candela che brilla alla sua finestra potrà essere vista accesa spesso fino all'alba. Intanto, i PG coinvolti nella vita di corte proseguiranno con le loro quotidiane attività, comprese quelle che coinvolgono direttamente Colmund. Al master la libertà di narrare questo antefatto o di trasformarlo in episodi giocati. Nel secondo caso, meglio evitare di tirarla troppo per le lunghe. Due o tre scene saranno più che sufficienti, se ben giocate, a creare un'atmosfera che ai PG risulti familiare. Il master dovrebbe far intuire che qualcosa bolle in pentola, senza rivelare di cosa si tratti. Il gruppo non dovrebbe sentirsi in allerta; semmai, pensate alla tensione che doveva avere Frodo poco prima del 111° compleanno di Bilbo.

---

<sup>1</sup> Le Sette Pietre Veggenti create da Feanor e portate nella Terra di Mezzo da Elendil l'Alto, scampato alla rovina dell'isola di Nùmenor.  
<sup>2</sup> S. "Casa di Ferro", probabilmente un omaggio ad "Angband" ("Prigione di ferro", una delle antiche fortezze di Morgoth nella I era).

## Il Seme del Male

È proprio in Colmund che cova il seme del male. Diversi anni prima un servo di Sauron, vedendo nel giovanissimo (meno di 30 anni) Colmund un ottimo candidato ad uno degli anelli minori, lo irretì con promesse di potere, guardandosi bene dal rivelargli subito chi fosse il suo vero padrone. Le sue parole erano seducenti e parlavano di una rinnovata forza per i dunedain e la loro guerra contro Angmar, una forza di cui un popolo chiaramente indebolito dal prolungato sforzo bellico aveva un disperato bisogno. Serviva un leader, un uomo in grado di eccellere in tutte le qualità del guerriero e di guidare Arnor alla vittoria. Lo spettro, a sua volta dotato di un anello minore, era parzialmente in grado di celare la sua vera natura e la sua identità, assumendo un aspetto quasi del tutto umano. Ad un occhio più puro ed innocente, l'inganno non sarebbe certo sfuggito ma Colmund, già orgoglioso delle sue capacità, divenne sempre più superbo ed arrogante. Sebbene lo spettro stesse solo riversando pensieri velenosi nelle orecchie e nel cuore di Colmund, grazie all'anello le sue capacità fisiche e mentali fecero un vero e proprio balzo in avanti. Purtroppo, nella stessa misura in cui l'Anello rendeva Colmund un guerriero senza paragoni, ne riduceva sempre più le ambizioni ed il vero coraggio, così che in tutti e 40 gli anni in cui il malvagio talismano fu al suo dito, raramente Colmund fu in grado di usarlo per il vero beneficio dei dunedain. All'età di 70 anni, Colmund era ormai preda dell'anello e della volontà dello spettro che glielo aveva donato, se non direttamente di quella di Sauron. Una malia sottile, non apertamente manifesta, subdola e che non lasciava trasparire molti segni se non nel graduale mutamento del carattere e in una "buona conservazione" dell'aspetto fisico (cosa che, verso i 65 anni, cominciò a diventare un po' sospetta). Più o meno in quello stesso periodo, grazie a delle spie o forse all'aiuto dello stesso Colmund, i sapienti di Carn Dum<sup>3</sup> vennero a sapere del "testamento-tesoro" di Valglin, scoprendo che era finito nelle mani di Mardil. Incaricarono così Colmund di svolgere un'ultima missione, riuscendo nella quale avrebbe reciso per sempre i legami col passato e dimostrato la sua fedeltà al Signore di Angmar e ai suoi adepti, ottenendo in premio nuovi poteri, una sapienza negata agli altri uomini e una vita lunghissima se non eterna. Come diretto sorvegliante di Colmund, fu scelto uno dei cinque spettri minori: Din Othar, il guerriero silenzioso.

## Din Othar

La figura di Din Othar si trova descritta in dettaglio sul modulo di avventura della ICE "Pericoli sul Mare di Rhun". Qui basterà dire che Sauron, al tempo in cui aveva ancora l'aspetto gentile e nobile di Annatar e lavorava assieme ai fabbri elfici di Ost In Edhil, creò altri anelli oltre a quelli maggiori e all'unico. Come dice Gandalf stesso:

*"In Eregion, molto tempo fa, si fabbricavano numerosi anelli elfici, quelli che voi chiamate magici, e ve ne erano beninteso di vari tipi: alcuni più potenti ed altri meno. Gli anelli minori erano solo campioni e prove, fatti per esercitarsi quando non si era ancora completamente padroni dell'arte, e i fabbri elfici li consideravano delle bazzecole, benché, secondo me, fossero anch'essi rischiosi per i mortali<sup>4</sup>"*

Dopo la distruzione di Ost in Edhil, Sauron riuscì ad impossessarsi della maggior parte di questi oggetti, ponendoli stabilmente sotto il dominio dell'Unico Anello. Ne fece dono ad individui particolarmente ambiziosi, principi di terre lontane irretiti dalla sua malia. Sebbene non potenti come i "Nove" o i "Sette", questi anelli donavano a chi li indossava delle facoltà eccezionali ed una durata della vita più di dieci volte superiore alla norma, conoscenze arcane e abilità fisiche fuori dal comune. Come l'Unico Anello racchiudeva in sé la volontà di Sauron di dominare ogni forma di vita, così gli anelli minori alimentavano il desiderio insito in tutti gli uomini di soggiogare gli altri ed assoggettarli ai propri desideri.

Gli anelli minori rendevano la vita innaturalmente lunga, ma non eterna. Verso la fine delle loro esistenze mortali, gli individui che avevano usato gli anelli minori si sarebbero trasformati definitivamente in fantasmi, spettri consumati dalla volontà di Sauron, solo in parte in questo mondo ed anzi, per la maggior parte, confinati tra le ombre.

## Il castello saccheggiato<sup>5</sup>

Colmund ha rapidamente organizzato la scorreria al castello di Mardil, lo ha saccheggiato di ogni bene (ori e argenti) e lo ha quasi distrutto con le fiamme. Poiché conosce tutti i passaggi segreti e i punti deboli, le guardie ed i loro turni, per gli assediati, presi di sorpresa, non ci sarà scampo. Colmund, badando di celare la propria identità, guiderà l'assalto ben mascherato e con la propria lancia ucciderà suo padre Mardil. Dopo aver messo le sue armi, l'anello di famiglia e i suoi abiti sul corpo di un armigero morto, appiccherà fuoco alla

<sup>3</sup> Capitale del regno di Angmar. Le date sulla sua costruzione sono incerte, ma sembra ragionevole assumere che sia stata edificata verso il 1300 della Terza Era del Sole, ovvero quando il regno è stato fondato. Carn Dum si trovava vicino ad un luogo sacro ai nani: il monte Gundabad, ovvero dove si dice che Durin I ("il Senza morte") si fosse destato poco dopo il risveglio degli elfi sulle sponde del lago Cuivienen ("Acque del Risveglio"), ad est.

<sup>4</sup> "Il Signore degli anelli", "La Compagnia dell'Anello", "L'ombra del passato", pag. 78 (edizione Bompiani, marzo 2002)

<sup>5</sup> La posizione del castello di Mardil è volutamente generica. Piazzatelo dove più si adatta alla vostra campagna, tenendo conto dei riferimenti incrociati. Il Castello è a due o tre ore di trotto su strada dalla città di Hayholt (vedi più avanti), che a sua volta sta a circa 12 ore di cavallo (su strada) dalla città di Emettin (di nuovo, vedi nel seguito dell'avventura), che si trova sul mare, da qualche parte nel sud del Cardolan. La zona intorno al castello è coperta da una densa foresta.

rocca. Si allontanerà, portando con se tutto il materiale sul testamento di Valglin e gli appunti del padre, facendo rotta per la vicina città di Hayholt<sup>6</sup>.

La cosa fondamentale è che i PG non si trovino lì nel momento dell'assalto, a meno che il master non decida di inventarsi una sequenza di battaglia. In questo caso, è imperativo che i PG siano tagliati fuori dalla zona della torre e che non vedano Colmund nemmeno per sbaglio. Anche se è mascherato, le probabilità che lo riconoscano non sono certo basse. In ogni caso, essere al Castello durante l'attacco vorrebbe dire morte quasi certa. Colmund si è allontanato, con la scusa di recarsi a Fornost, assieme ad una piccola scorta<sup>7</sup> circa tre settimane prima dell'attacco. Colmund non è sicuro di se stesso. Sterminando la rocca dall'interno poteva correre il rischio che qualcuno lo vedesse e riuscisse a scappare e/o sopravvivere per poi riferire. Un rischio che NON vuole assolutamente correre. Quindi è andato fuori dalla sua rocca, portandosi dietro alcuni armigeri (e togliendoli quindi dalle difese della rocca stessa). Li ha eliminati portandoli là dove un nutrito gruppo di orchi lo attendeva per farsi guidare al castello; nell'imboscata gli orchi ed il dunadan non hanno lasciato nessuno in vita. Ha poi guidato gli orchi fino alla rocca disciplinandoli col potere dell'anello minore. Ha inscenato la propria morte perchè sapeva che qualcuno sarebbe venuto a fare delle indagini e voleva essere certo di tagliare i legami col passato. Inoltre, avendo la coscienza sporca (a causa dell'anello) temeva che qualcuno stesse sospettando della sua condotta già da un po' (cosa del tutto falsa). Entrerà da un passaggio segreto, nottetempo, assieme al suo fedele seguito. In totale, circa cinquanta incursori scelti tra gli orchi meno "chiassosi" di Carn Dum.

### E i giocatori?

Al master tutta la libertà di decidere come far scoprire ai giocatori della distruzione del castello e della morte di Mardil (e Colmund, apparentemente) per mano di misteriosi assalitori. Si può dare tutto per scontato, fornendo al gruppo un riassunto degli eventi, o giocare una sessione di indagine tra le rovine.

L'ideale sarebbe far arrivare i PG al castello dopo qualche giorno dall'assalto. La cosa più probabile è che le voci che parlano dell'attacco e della tragica sconfitta di Mardil siano giunte loro e li abbiano indotti a tornare al castello il prima possibile. Se poi i PG hanno vissuto a lungo al castello, potrebbero aver davvero perso degli amici di vecchia data o anche dei familiari.

Il Castello, graziato da un acquazzone provvidenziale, non è stato del tutto incenerito ma ha riportato gravi danni strutturali per via delle fiamme. L'impressione che avranno camminando per la rocca ancora fumante sarà quella di un attacco estremamente efficiente e rapido (informazioni acquisibili con una manovra in "seguire tracce" "difficilissima"<sup>8</sup>, (-30)). Molte persone uccise nei letti, gli armigeri sgozzati sugli spalti, pochissime porte effettivamente sfondate, molti morti con le armi ancora nei foderi. La parte più dura della battaglia deve essersi svolta proprio nel mastio interno, nel cortile. I corpi sono tutti o quasi a difesa della porta che da sulla scala della torre dove Mardil aveva il suo studio. Davanti alla torre, in cortile, i cadaveri di molti orchi. Su scudi o armi, il marchio di Angmar, la Corona di Ferro. È stato Colmund a lasciarli di proposito lì (avendo cura di portar via tutti gli altri cadaveri dei caduti nella "sua" squadra) per rendere più credibile la storia di un attacco da parte delle forze di Angmar.

Salendo la scala interna della torre, il tanfo di morte e il ronzio delle mosche si faranno quasi intollerabili. La scala stessa, per via dell'immenso calore sprigionato dall'incendio, non è affatto sicura. C'è un 30% per la prima ora di crolli strutturali, +10% per ogni ora oltre la prima che i PG passano nella torre. I crolli possono causare "colpi critici da impatto" (travi, tegole etc...) o da "perdita di equilibrio" (il PG cade, un asse si sfonda sotto i suoi piedi etc...). La gravità dei critici non dovrebbe superare il "livello B (-10)".

Proprio nello studio di Mardil il gruppo potrà, con pazienza e spirito di osservazione, ricostruire l'accaduto. Ci sono 7 corpi nella stanza. Tre sono orchi, molto robusti; gli altri 4 sono difensori della rocca. Con un "tiro percezione" (di difficoltà "molto difficile", (-20)) sarà possibile riconoscere i corpi di Mardil e Comund, padre e figlio, morti fianco a fianco per difendere il Castello. Ovviamente il riconoscimento avverrà tramite le armi, i vestiti, gli anelli e, grossomodo, la corporatura. L'incendio ha reso pressoché irrecognoscibili i corpi. Esaminando molto attentamente lo studio di Mardil (o ciò che ne è rimasto) il gruppo potrà notare che qualcosa è stato rimosso dal soffitto. Per l'esattezza, i pannelli di legno scolpito che lo ornavano sono stati probabilmente portati via (manovra in "percezione" di difficoltà "assurda" (-70)). La manovra è così difficile perchè implica che uno dei PG sia entrato almeno una volta nello studio di Mardil, durante le settimane in cui gli operai erano all'opera nel castello per creare il falso soffitto in legno, e che abbia notato i "nuovi" pannelli. Su di essi era stata fatta scolpire una mappa cifrata per raggiungere l'isola con la tomba di Valglin e per superare il labirinto, ma questo i PG non lo possono certo sapere. Mardil, di suo, non credeva di avere le forze per condurre una spedizione tanto ambiziosa; per questo aveva creato la mappa di legno. Essa avrebbe fatto da guida a chi si fosse dimostrato meritevole della cerca e sarebbe stata anche un segno duraturo della sua ultima fatica.

Nello studio le carte che riproducevano i pannelli sono state prese da Colmund ma in un doppio fondo di un cassetto (manovra in "percezione" di difficoltà "difficile" (-10)) c'è una serie di lettere di Mardil per i suoi amici, come una specie di corrispondenza inevasa. Almeno una delle lettere (sono tutte sigillate con la ceralacca) è indirizzata al gruppo dei PG o ad un suo membro. In essa, Mardil si rivolge al PG spiegando come

<sup>6</sup> Città inserita da me nel Cardolan centrale. Il master può usarne una di sua invenzione. L'importante è che sia grande e molto popolata, sebbene non grande né famosa come Tharbad.

<sup>7</sup> Il fato della scorta è purtroppo segnato: sorpresi dalla defezione di Colmund nel mezzo dell'imboscata (in quel momento i poteri dell'Anello funzioneranno in pieno, rendendolo un nemico persino più terribile di quanto non sarebbe normalmente) e accerchiati da una sessantina di orchi, riusciranno a portarsene dietro solo una mezza dozzina prima di soccombere, traditi dal loro stesso Signore.

<sup>8</sup> Se un PG ha conoscenze di tattica e strategia, di assedi o di azioni simili a quella compiuta dagli orchi, potrà aggiungere il bonus della caratteristica "intuizione (IT)" al suo tiro.



lo abbia tenuto d'occhio a lungo, ammirandone i progressi sulla via del sapere e tenendone in sempre più alta stima le qualità umane. Sarà una lettera piena di affetto paterno e dovrebbe rendere i PG, soprattutto quello a cui era rivolta, ancora più furiosi per l'accaduto e desiderosi di giustizia.

La stanza può contenere, se il master lo ritiene opportuno, ancora degli oggetti di valore. Qualche moneta (anche d'oro) e forse delle armi. La spada di Mardil, volendo, è lì per terra. Un dono del Re di Arthedain alla casata di Mardil; è una spada bastarda (o "a una mano e mezza") di fattura numenoreana, con un bonus di +15 al "bonus offensivo" e ai "tiri resistenza" contro gli incantesimi di "paura", forgiata in alto acciaio a Fornost circa 300 anni prima. Il fodero è andato perduto. Le armi di Comund sono invece troppo danneggiate per essere recuperabili, salvo forse un pugnale da guerra (che da un +5 al "bonus offensivo"), ancora nel suo fodero.

**NB:** anche se i pg dovrebbero capire che il tempo è prezioso, alcuni di loro potrebbero voler officiare un qualche tipo di rito funebre, se non altro per non lasciare i corpi in pasto ai corvi. Il master lo conceda, ma senza dimenticare di alitare sul collo del gruppo. Una guarnigione sarebbe comunque venuta da Fornost ad indagare (entro 1d4+2 giorni), ma i PG questo non lo possono sapere.

## "88"

Colmund non è certo stupido. Conosce i PG e anche molto bene. Sa che NON erano al castello durante l'attacco o, se i PG hanno combattuto la battaglia e sono sopravvissuti in qualche miracolosa maniera, non ne ha trovato i corpi. Contatterà lui per primo la persona dalla quale i PG più probabilmente si recheranno in cerca di informazioni, ovvero il pericoloso ed infido Langrian "88" Cruinh (vedi alla fine dell'avventura per storia e statistiche). "88" è un mezzosangue, in buona parte dunlandiano ma con qualche goccia di sangue Arnoriano nelle vene, noto per essere il miglior informatore della città ed illimitati dintorni. Di sicuro un evento come la morte di Mardil e la distruzione del suo castello, oltre a gettare la città di Hayholt nello sgomento e nell'orrore (si parla di orchi, ben dentro il territorio ritenuto sicuro), avrà attirato anche una certa attenzione. Non c'è modo di muovere 50 orchi nel Cardolan e farlo in assoluta segretezza, nemmeno se a guidarli c'è un dunadan con al dito un anello magico.

Colmund ha dunque contattato "88", che sa essere in buoni rapporti d'affari (o anche di amicizia) con i PG, e gli ha ordinato di tendere una trappola al gruppo, non prima di averlo interrogato per scoprire se uno di loro fosse a conoscenza di dettagli riguardo alle ricerche ed alle scoperte del padre. Vuole inoltre essere certo che tutti lo credano morto al castello. Dopo aver catturato ed eventualmente ucciso i PG, gli ordini di "88" sono di recarsi sulla costa per fare rapporto ed unirsi al gruppo di Colmund. L'incontro tra "88" e Colmund si è svolto al tramonto, fuori città, presso le rovine di una fattoria. "88", scortato da alcuni suoi scagnozzi, ha parlato con Colmund e si è fatto dare il documento con cui irretirà i PG. Durante l'incontro, Colmund è rimasto sempre in ombra e mascherato. "88" non aveva mai visto da vicino Colmund ma il dunadan, ormai paranoico riguardo al suo piano e divorato dai sensi di colpa, non se l'è sentita di rischiare di essere riconosciuto. Durante il colloquio, eserciterà anche un po' del potere dell'anello su "88". Questo, unito alla promessa di ricchezze ed alla inquietante presenza di così tanti orchi dentro la fattoria in rovina, ha convinto "88" a mantenere un bassissimo profilo e a fare il minor numero di domande possibile.

## Inseguimento

Il master dovrà orchestrare un incontro tra i PG e "88", nel quale in teoria il gruppo dovrebbe negoziare per avere informazioni sui movimenti degli assalitori del castello. L'incontro verrà fissato in qualche taverna particolarmente malfamata, in una zona piena di uomini fedeli a "88" o terrorizzati da Colmund (la cui identità resta, come detto sopra, segreta sia per l'uno che per gli altri). Informatori o picchiatori di vario calibro sono un po' ovunque in questo quartiere. Nella stanza dove avviene l'incontro, "88" è affiancato da cinque o sei scagnozzi dall'aria molto molto feroce. "88" sostiene di avere una lettera originale di sir Mardil, intitolata "*Le mie ultime volontà*", ma è solo una trappola per indurre i PG a presentarsi all'incontro e ad abbassare la guardia. "88" sarà sulle prime assai cortese, offrendo da bere ai PG un vino abbastanza costoso (e del tutto innocuo), ma la conversazione prenderà presto una brutta piega. Dopo aver mostrato la lettera col sigillo (che è autentico visto che lo possiede Colmund) il brigante sosterrà di averla fatta rubare da i suoi sgherri ad un mercenario di una compagnia giunta da poco ad Hayholt. Sfortunatamente, qualcun altro sembra interessato. "88" dirà di sapere chi è stato ad uccidere Mardil, ma che proprio questa persona gli ha fatto una offerta che lui non ha potuto rifiutare: catturare i PG ed interrogarli per bene su ciò che sanno sulle recenti attività di Mardil.

Ottenuta una risposta negativa (si spera) dai PG, si alzerà e lascerà i suoi "gentiluomini" in compagnia del gruppo, per l'interrogatorio. Dice di non volerli morti, ma solo di volersi prendere un po' di vantaggio, per evitare che lo inseguano. In realtà, dopo mezz'ora che se ne sarà andato, i suoi sgherri getteranno la maschera e diranno al gruppo che ovviamente intendono ucciderli tutti. Nonostante la situazione disperata, il master deve lasciare al gruppo almeno una ragionevole chance di lasciare (scappando) la taverna. A prescindere dal livello dei PG e dalle armi che si ritrovano, il buon senso vuole che tre o quattro "eroi con spade di fuoco" contro una dozzina di ladri e "taglia gole", in una rissa in taverna, finiscano presto o tardi al camposanto. Magari con una bella morte eroica, magari portandosi dietro cinque o sei degli assalitori, ma comunque morti. In altre parole, fossero anche gli eredi di Elendil se pensano di poter sterminare la banda di "88" a forza di armi, la loro avventura finisce qui. Inoltre, "88" è ormai la loro unica traccia per trovare l'assassino di Mardil e se lo lasciano scappare non c'è davvero modo di riacciuffare Colmund. Le statistiche degli scagnozzi di "88" sono:

## Dunlandiani e eriadoriani (guerrieri e scout)

3° Iv TA: NA (o CG) BD 5 MM 15 o 0 PF 60 Bo-m: 40arma (pu/ra/ss/sc) Bo-l: 50 pu o 40 ac  
Scudo: no Fo +15 Ag +5 Co +5

Alcuni di loro indossano bracciali in cuoio, qualcuno persino un corpetto da duello (cuoio grezzo, niente schinieri né elmo, qualcuno potrebbe indossare dei bracciali di cuoio). La maggior parte usa bastoni o grossi coltelli ma ci sono anche delle spade corte o delle spade lunghe e ricurve, simili a scimitarre. Attaccano sempre in massa ed alle spalle ogni volta che si può. Non duellano mai lealmente e se possono tentano di placcare ed atterrare i PG per poi finirli. Sono dei bruti e degli assassini, la feccia della feccia, violenti, aggressivi, ignoranti e maliziosi. Cose come strangolare una persona o infierire sul suo cadavere per loro sono del tutto normali. Attenzione, perché anche se ad Hayholt le autorità guardano spesso e volentieri dall'altra parte, una legge non scritta è che i criminali cercano almeno di non farla troppo sporca. Questo potrebbe avvantaggiare almeno un po' i PG, poiché gli sgherri di "88" cercheranno prima di sopraffarli (anche ferendoli gravemente, ma senza ammazzarli) per poterli sistemare in seguito (vecchia scuola, sacco con le pietre e giù nel fiume o in qualche torbiera fuori città). Il master può aggiustare le loro statistiche (non troppo, dopotutto sono solo feccia) o il numero, per assicurarsi che i PG imparino una fondamentale lezione di prudenza.

Inizia così un inseguimento per le vie della città, con gli sgherri di "88" incaricati di fermare a tutti i costi il gruppo. Molte delle guardie (che in tutto sarebbero comunque troppo poche per fermare gli uomini di "88") sono decisamente corrotte o non hanno voglia di farsi ammazzare o di ammazzare proprio QUEI criminali e rischiare così vendette e ritorsioni. "88" si è diretto verso la campagna a sud ovest della città, dove una carrozza lo aspetta vicino al fiume che scorre impetuoso. Il master dovrebbe informare i PG che la città ha una sola porta ed un solo approdo fluviale, quindi non c'è molta scelta su dove "88" possa essere se davvero ha deciso di lasciare la città. Il master insceni una serie di inseguimenti sui tetti e per le vie, con manovre acrobatiche, facendo ampio uso di carretti, bestiame, banchi di frutta, barili ed altri "trampolini" naturali, passanti inermi e briganti che sbucano da ogni direzione tagliando la strada ai PG (che potranno anche distribuire qualche bel colpo in 'carica'). Alla fine dell'inseguimento, i PG escono fuori città giusto in tempo per vedere "88" che li beffeggia sporgendosi da una carrozza, attorniato da una ventina di seguaci. Ha in mano il finto testamento e lo sventola in faccia ai PG. Una freccia al momento giusto (o se i PG mancano il tiro, uno scossone della carrozza) farà cadere il plico nel fiume, con la corrente impetuosa che lo sospinge verso la città! Che fare? Il gruppo, se perde o "88" o il plico, non ha più speranze. Possono dividersi e forse uno dei PG può (se ha un cavallo a disposizione) inseguire la carrozza, per vedere dove va. Per gli altri ci sono....

### ...Le Fogne!

I PG possono affannarsi quanto vogliono a recuperare il plico ed i giocatori si possono divertire a fare mille acrobazie lungo il molo fluviale, ma dopo qualche decina di metri di inseguimento il plico si infilerà in una grossa grata di drenaggio. Attenzione, il master non deve far cadere questa decisione dall'alto come una mannaia. La sequenza nelle fogne si suppone che sia divertente e stimolante, ma se non vi sembra il caso non giocatela e continuate a far galleggiare il plico lungofiume finché i PG non lo acchiappano (potrebbero ben arrivare a Tharbad, così!). Ricordate che la banchina è trafficata, c'è gente che ci lavora e ci sono tante imbarcazioni in acqua. Una valida alternativa alle fogne potrebbe essere proprio una sequenza di salti di barca in barca, un po' per riprendere il plico ed un po' per salvarsi la pelle. Siccome però il giocatore medio è imprevedibile e raramente, preso dal divertimento più che dall'interpretazione, fa la cosa giusta, aspettatevi anche che i PG tentino di inseguire "88" a cavallo ignorando totalmente il plico. È un comportamento sconsiderato e in ogni caso non è una buona idea. La scorta di "88" è impressionante ed il gruppo non dovrebbe avere dei cavalli pronti fuori città. L'idea di fermare qualcuno e prendere i destrieri "in prestito" è possibile, ma al massimo per un cavallo. Prenderne di più vorrebbe dire scatenare delle conseguenze legali terribili sul gruppo. In ogni caso, gli altri sgherri di "88" non se ne staranno certo buoni e li ritroveranno immediatamente fuori città. Faranno piovere su di loro frecce e strali, coltelli e accette; insomma, di tutto! Se il gruppo che li insegue è composto da circa 10 persone (o, alternativamente, dal triplo dei PG), almeno il doppio di sgherri si stanno organizzando per anticipare i PG e tendere loro un agguato. Dove rifugiarsi dunque? Il master, se decide di far finire il plico nella grata di drenaggio, potrà chiedere ai PG un "tiro percezione" (di difficoltà "media" (+0)) per individuare un tombino lì vicino. Alzarlo richiede una manovra di difficoltà "Difficilissima" (-30) utilizzando il bonus della caratteristica "forza" del PG più forte e aggiungendo un "+10" per ogni PG che lo aiuta. Scesi lungo la ripida scala a pioli (azione risolvibile con un "manovra in movimento" di difficoltà "difficilissima") potranno cercare di salvare baracca e burattini.

Gli sgherri di "88", infatti, li inseguiranno fin giù nelle fogne ma con una certa riluttanza, poiché persino tra loro girano strane storie su quell'ambiente. La mappa delle fogne è molto semplice. L'acqua entra in un tombino e segue il corso della corrente fino a sbucare in una grata leggermente più a valle, non prima di aver attraversato sottoterra l'intera città. Buona parte delle fogne che attraverseranno i PG è abbandonata, salvo per quei criminali che la usano come nascondiglio temporaneo. Molti dei tombini e delle grate in alto non portano da nessuna parte. L'acqua scorre dal fiume verso la città, ed il plico rischia di perdersi nei meandri di un condotto fognario labirintico e lungo chilometri se i PG non lo recuperano subito. Più a loro agio nel sotterraneo, alcuni dei briganti vinceranno la paura di scendere nelle fogne e precederanno i PG usando dei tombini che, in città, sanno per certo che li porteranno in posizioni favorevoli per tendere agguati.

Il tratto di fogne descritto nella mappa è composto da un lungo tunnel in discesa, attraversato da 5 ponti arcuati, sempre più alti sul livello dell'acqua mano mano che ci si addentra nelle fogne. Il passaggio principale

convoglia una grande quantità di acqua sotto la città ed è costeggiato da due stretti e scivolosissimi camminamenti.

1) Passando per il primo ponte (alto 3 metri sull'acqua, largo 1,5 metri, senza parapetti, scivoloso: superabile con una "manovra in movimento" di difficoltà "difficile") il gruppo farà appena a tempo a vedere il plico seguire il flusso della corrente principale sotto di loro. Alle loro spalle, rumori di gente che si affretta a scendere per la scala. Gli sgherri di "88" tenteranno comunque di scoccare le loro frecce, specialmente se i PG avanzano nel buio con qualche fonte di luce (lanterna o torcia). In fin dei conti, sono in un corridoio lungo e dritto e basta scoccare "in mezzo alle pareti" per avere qualche chance di colpire. Gli inseguitori, in questo primo tratto, faranno in tempo a scoccare tra una e tre frecce sul gruppo (dipende dal vantaggio che hanno. Il tiro ha una penalità di "-25" per la scarsa luminosità, più la penalità per la distanza e per la ricarica. Tuttavia non ci sono ripari dove nascondersi).

2) La seconda volée di frecce se la prenderanno attraversando (con una "manovra in movimento" di difficoltà "difficile") il secondo ponte ad arco (alto 5 metri). Due sgherri di "88" si sono piazzati sul primo ponte e scoccheranno quante più frecce possibile. Se i PG non hanno un buon vantaggio, i due sgherri si piegheranno in modo da tenere sotto tiro la galleria da cui usciranno per attraversare il secondo ponte, per il tempo necessario agli altri sgherri a raggiungerli da dietro.

3) Attraversando il terzo ponte (8 metri sul livello dell'acqua, buio, scivoloso e malsicuro: superabile con una "manovra in movimento" di difficoltà "molto difficile") il secondo arco si sbriciolerà sotto i piedi del secondo PG che vi passerà sopra. Saltare al volo richiede una "manovra in movimento" di difficoltà "olle". I PG che seguono possono tentare il salto in rincorsa con una "manovra in movimento" di difficoltà "molto difficile". I PG al sicuro nella galleria possono afferrarli al volo, ma se il gruppo effettua i salti troppo ravvicinati uno all'altro, quelli che sono nella galleria saranno solo un ostacolo e rischieranno di far rimbalzare di sotto i loro compagni. Afferrare al volo il bordo ed issarsi è una manovra (abilità "Arrampicarsi") di difficoltà "Molto Difficile" se il PG non indossa armature e di difficoltà "Assurda" se il PG indossa una corazza di piastre. Il PG potrebbe dover lasciar cadere ciò che tiene in mano. Intanto, da dietro, gli inseguitori cercheranno di sfruttare il momento di difficoltà per centrare i PG con le loro frecce.

4) Tra il quarto ed il quinto ponte, rispettivamente 12 e 15 metri sul livello del fiume ("manovra in movimento" di difficoltà "difficile" per attraversarli), i PG dovrebbero essere a valle della posizione del plico. Se sono in ritardo, il master può far provvidenzialmente arenare il plico da qualche parte. Probabilmente si bloccherà (ma solo per pochi round) contro la grata che sbarra la galleria principale. L'acqua può passare e proseguire il suo cammino sotto la città, ma non i PG (o eventuali invasori).

### **Opzionale**

Se il master vuole, nel canale principale può mettere un "ospite": un qualunque predatore di media taglia, un grosso serpente acquatico o addirittura un piccolo rettile simile ad un alligatore. Non un mostro enorme, ma abbastanza da far morire di paura il gruppo (dopotutto l'animale NON dovrebbe essere lì ed il gruppo sarà concentrato sui briganti). Inoltre, la creatura dovrebbe avere tutti i vantaggi tattici possibili: sorpresa assoluta, luce scarsa (o assente) e terreno scivoloso. Come ci sia finito lì, è un'altra storia. Chissà, magari qualche eccentrico collezionista di animali del sud...

### **Un pugno di mosche...**

Recuperato il plico e (forse) sconfitti gli sgherri di "88", al gruppo non resterà che trovare un posto tranquillo dove riprendersi ed esaminare il contenuto ... solo per scoprire che è un volgare falso! Il foglio è bianco ed immacolato. Questo dovrebbe far nascere una serie di domande, del tipo: come faceva "88" ad avere il sigillo di Mardil? I PG stanno per perdere tutto. L'unica loro chance è, se non hanno messo nessuno alle costole di "88" (premiare con un bel po' di punti idea tanta lungimiranza), trovare qualcuno dei suoi uomini e torchiarlo per bene finché non parla, oppure cercare di corromperlo. Nessuno, che sia abbastanza in alto nella banda di "88" da avere tale informazione, la cederà per meno di 100 monete d'oro (un vero furto!). In entrambi i casi il master può ideare diversi incontri, a seconda di cosa sarà più adatto alla natura del gruppo. Inoltre, se i PG non hanno inviato nessuno ad inseguire da lontano "88" sulla sua carrozza, dovrebbero sentirsi stupidi per non averci nemmeno pensato e l'idea di essere ormai prossimi alla ingloriosa fine di questa storia dovrebbe essere ben evidenziata dal master. Quello che infine potrebbero scoprire è che la carrozza è andata verso sud ovest. "88" intende arrivare fino alla costa, sulla baia di Emettin, un ricco porto commerciale. A quanto pare ha un appuntamento con dei personaggi molto importanti e molto pericolosi.

### **Emettin<sup>9</sup>**

Un tempo fiorente baia portuale, piena di navi numenoreane che facevano la rotta dell'ovest, ora è una baraccopoli gigantesca, un covo di briganti a malapena sotto l'autorità di un principe del Cardolan. Si trova a circa 12 ore a cavallo da Hayholt. "88" è riuscito ad effettuare un cambio del suo tiro a due più o meno a metà strada, dove ha abbandonato metà della scorta (circa 10 persone). Un po' perché non c'erano cavalli freschi per tutti, e un po' per lasciarsi qualcuno alle spalle per precauzione.

---

<sup>9</sup> Emettin, come Hayholt, è una mia invenzione. Il master la può mettere sulla costa, dove meglio si confà alla sua campagna, oppure usare una città equivalente di sua invenzione. La posizione di Emettin dovrebbe aiutare il master a piazzare anche Hayholt, che si trova dunque a 12 ore dalla costa, dentro il territorio del Cardolan. Emettin dovrebbe essere una città piccola e decadente, come se un improvviso cambiamento nelle rotte commerciali l'avesse progressivamente impoverita. Questo stesso impoverimento potrebbe essere stato causato, nel corso del decennio precedente, dalle forze dell'oscurità, e dai loro intrighi con i pirati del sud. Un tratto di costa abbandonato e poco frequentato è di certo utile per chi ha affari illeciti da svolgere nel Cardolan.

Ad Emettin, i servi del Re Stregone si sono ormai guadagnati un discreto sbocco a mare, che spesso torna loro utile. L'edificio più importante è appunto una vecchia villa fortificata, nota come "Il Castello", a picco su una scogliera, con cinta di mura e torri di guardia.

Chiedendo in città, il gruppo scoprirà che un gruppo di una cinquantina di armigeri<sup>10</sup> è effettivamente arrivato in città alcuni giorni prima e che sono poi saliti più o meno tutti su un grosso galeone, che ha fatto vela verso ovest. Nei registri della capitaneria (un palazzaccio a due piani sordido e decadente, dove lavorano tre impiegati uno più sfaccendato e corrotto dell'altro) non risulta nessuna destinazione né carico specificato. Alcuni abitanti, se opportunamente interrogati, faranno notare (parecchio seccati) che *"queste cose le fanno solo quelli del castello!"*. Chiedendo ancora, scopriranno che anche il gruppo di "88" è arrivato, in giornata, dirigendosi al castello stesso. Quanto al castello, un po' tutti faranno finta di non sapere granché, al più accennando che lo possiedono persone potenti e poco rispettabili, invischiati in traffici e contrabbandi assai loschi. Queste poche, semplici indagini attireranno sui PG l'attenzione degli sgherri di "88", che darà ordine di farli fuori. Nel bel mezzo della piazza principale, la tensione comincerà a crescere con facce strane e gente che scrolla la testa, come se avessero capito qualcosa. Poi, anche se è pieno giorno, una decina di uomini armati (vedi sopra, ma con spade lunghe), i tipici "scherani" malvestiti, circonda i PG, dicendo di essere si arrabbiati con loro, ma di voler comunque solo parlare e convincerli a lasciare la città, perché *"non si devono immischiare di affari che non li riguardano"*. Sono troppo codardi per assalire direttamente il gruppo, e sperano che i PG siano abbastanza ingenui da seguirli, magari fuori città, in una qualche imboscata. In caso di (probabile) combattimento nella piazza, la milizia cittadina (pochi e svogliati) farà finta di nulla e cambierà strada!

Dunlandiani ed eriadoriani (guerrieri e scout)

3° lv TA: CG BD 5 (25) MM 5 PF 60 Bo-m: 40arma (pu, ss o sc) Bo-l: 50 pu

Scudo: 5 scherani (NO) / 5 scherani (SI, scudo piccolo<sup>11</sup>) Fo +15 Ag +5 Co +5

Armi: sciabola, daga, spada corta, coltellaccio, sfondagiaco. Quelli con lo scudo piccolo hanno anche un elmo di cuoio leggero.

Se riescono a battere almeno quattro degli scherani, gli altri avranno un 50% per ogni round successivo di darsi alla fuga, a cui va però sottratto un -10% per ogni PG che gli scherani stessi riescono a mettere fuori combattimento o uccidere<sup>12</sup>. I PG hanno poche ore per decidere. Poi "88" salperà con una scialuppa verso un galeone che Colmund ha approntato per il suo seguito e che aspetta al largo della costa. Il galeone ha meno fretta della prima nave e deve fare provviste da portare sull'isola del sepolcro di Valglin per consentire al gruppo di Colmund di rimanervi per un po'.

## Il 'Castello'

Grande ed un tempo molto lussuosa, la villa-fortezza è al momento abbastanza ben sorvegliata. È composta da un corpo principale a tre piani, un comprensorio per la servitù (in pietra e legno) con le stalle e la forgia annesse ed un grande padiglione, ridotto più o meno a pezzi, forse usato per le feste in cortile molti anni prima. Nel comprensorio della servitù, solo la forgia è ancora attiva. Il resto è stato adibito a magazzino ed è al momento pieno di provviste per i viaggi in mare. Lo sorvegliano due uomini armati. Tutti gli edifici menzionati si trovano in un cortile sopraelevato rispetto alla strada e chiuso da un muro di cinta alto quasi sei metri e lungo circa trecento, con due lati corti da sessanta metri e uno lungo di centoventi. Il quarto lato non esiste perché la villa è a picco sul mare. Il muro è spesso, tanto da costituire un camminamento. Ai due angoli del muro sono state aggiunte (recentemente, meno di qualche anno, serve un "tiro percezione" di difficoltà "molto difficile" (-20) per notarlo) due torrette in legno alte tre metri.

L'obiettivo dei PG è il camminamento ovest, che da sulla scogliera e sulla scala nascosta che porta al piccolo porto privato del castello. Possono anche tentare di entrare nel mastio principale, ma il gioco non vale la candela. La sorveglianza è davvero troppo alta e alcuni uomini di 88 ancora si aggirano da quelle parti, in attesa di imbarcarsi sul galeone al largo. Sono quasi tutti nel salone principale al piano terra a chiacchiere e bere.

Non c'è comunque molto ne da vedere ne da trovare nella villa, poiché l'intero luogo è solo un piede a terra per le forze oscure, poco più di un luogo di passaggio. Non ci sono carte o diari compromettenti, informazioni utili ne tanto meno tesori di grossa entità (forse qualche moneta di bronzo come cassa corrente). Incaricato della protezione e della gestione della villa è un uomo del nord, un'agente del regno di Angmar di nome Dorn. Alle sue dipendenze ci sono una ventina di uomini armati e senza scrupoli, reclutati tra la malavita locale ed assolutamente inconsapevoli di chi sia il loro "vero" datore di lavoro. "88" sta per salire a bordo della scialuppa, quando i PG lo intercettano (il master cerchi di non rendere troppo ovvio questo tempismo "narrativo"). Sembrerà fatta, dato che ha solo tre marinai di scorta, ma "88" non sarà costretto a scuire alcuna informazione, visto che Colmund ha lasciato dietro di sé una delle sue guardie più fidate.

<sup>10</sup> Questo dovrebbe corroborare la storia raccontata ai PG da "88". Dopotutto è una caccia al tesoro, sembra esserci una grossa posta in gioco ed è normale che le informazioni siano un po' confusionarie e che tutti cerchino di arraffare il più possibile.

<sup>11</sup> A differenza dello scudo "normale" (che da un "+25" al "bonus difensivo"), questo da un "+20" al "bonus difensivo" nei combattimenti corpo a corpo e un "+10" al "bonus difensivo" contro gli attacchi portati a distanza.

<sup>12</sup> Il master sia ragionevole. Se i PG mettono a segno dei critici impressionanti, come una decapitazione o una amputazione, le probabilità che gli scherani si disperdano come mosche saranno almeno dell'80%.



È Zang (leggi 'dzanjj'), un orientale gigantesco, coperto da un mantello color porpora e da una cotta con usbergo dorati ed armato di sciabola e di un'ascia a 2 mani impressionante (non bipenne, praticamente una mannaia col manico lungo). Lo sguardo è implacabile e la sua abilità con le armi fuori dal comune. Salpato "88", Zang chiederà ai PG di andarsene sulle loro gambe e di non fargli perdere altro tempo in massacri che non gli interessano. Se non scappano, sui moli alla base della scogliera nera e rocciosa, al tramonto infurierà una battaglia ferocissima tra Zang ed il gruppo. Se vincono<sup>13</sup> in un lasso di tempo ragionevole e non sono tutti moribondi, potranno trovare una scialuppa dotata di una piccola vela (ancora da armare, manovra di "navigazione" di difficoltà "molto difficile" (-20) per la fretta ed il buio) nella rimessa, e con quella inseguire "88", che nel frattempo è già arrivato sulla nave ed aspetta solo un ultimo carico di provviste, cosa che darà al gruppo il tempo per abbordarla; la nave è un grosso due alberi e la murata è alta quasi sei metri sul livello del mare. I castelli di prua e poppa sono invece a quasi otto metri di altezza, ma sono meno sorvegliati; inoltre, non ci sono boccaporti sulla fiancata. Il mare sarà calmo e piatto come una tavola, ma la scialuppa dei PG, se non la assicurano al bordo della nave, se ne andrà beatamente per conto suo, oppure rischierà di sbattere rumorosamente contro la fiancata del galeone. Le manovre per arrampicarsi sulla murata della nave non dovrebbero dunque essere facili da eseguire, soprattutto in silenzio, anche con corde e rampini. Con armature che hanno ingombro superiore a quelle di "cuoio rinforzato", le manovre diventano estremamente impegnative e del tutto impossibili da eseguire in silenzio (aggiungere un bonus di "+50" al "tiro percezione" dei marinai presenti per vedere se si accorgono di qualcosa, tirare ogni minuto. Mentre carica le provviste, l'equipaggio non è in massima allerta).

Purtroppo per "88", una volta riferito quel poco che aveva da dire sui PG, il capitano del galeone (un haradrim di nome Khabeeb) nonché seguace di Colmund, gli pianterà un coltello nel fianco e lo lascerà nella sentina a morire (non vuole che gli sgherri di "88" vedano la scena o il cadavere e si ribellino, così da farli tutti fuori nel sonno durante la prima notte di viaggio). "88", da brava canaglia con sette vite, per sua fortuna non morirà, o almeno non subito. Quando i PG salgono sulla nave, "88" è nella sentina, ovvero il livello sotto la linea di galleggiamento e sta sanguinando copiosamente. La sentina è un luogo buio ma, per fortuna, non è chiusa a chiave. Vi si accede tramite una scala ripida e scivolosa posta sotto una botola strettissima e pesante all'estremità poppiera del ponte di coperta (cioè il primo "livello" della nave). I PG potrebbero origliare nella cabina del capitano, scoprendo così il suo piano per far fuori anche gli altri sgherri di "88", un siparietto che creerebbe suspense ed aggiungerebbe alla storia un "gran bel cattivone". Il capitano giustificherà l'assenza di "88" per la prima sera dicendo che sarà suo ospite a cena e che dopo sarà *"troppo sbronzo per stare con il suo gruppo"*. In pieno stile corsari, il capitano Khabeeb darà rum gratis a tutti gli sgherri di "88".

"88", in fin di vita, potrà redimersi dando ai PG delle vitali informazioni, del tipo su come trovare ed aprire la cassetta di sicurezza nella cabina del capitano Khabeeb, che contiene le carte nautiche con le informazioni che a loro interessano (anche perché l'equipaggio non sa nulla di preciso e avrebbe appreso la rotta segreta più o meno giorno per giorno). L'equipaggio è costituito da 70 haradrim del nord, compresi gli schiavi-rematori, i marinai, gli ufficiali ed i soldati imbarcati (tutti di 2° livello). Attenzione: nonostante i marinai siano tutti impegnati con le operazioni di carico e scarico, nonostante sia (probabilmente) notte e nonostante una nave alla fonda non sia certo un posto silenzioso (tra onde, vento e fasciame che scricchiola) il vascello è comunque in piena attività; muoversi in silenzio e con discrezione non sarà facile. Andare dalla sentina fino alla cabina del capitano in silenzio richiede una "manovra in movimento" di difficoltà "molto difficile", ma se il gruppo è composto da più di 4 persone la difficoltà salirà almeno a "difficilissima". C'è il 30% di probabilità che il capitano sia nella sua cabina e il 10% che non sia solo (ma con 1d4 ufficiali). Se non c'è nessuno dentro, la porta della cabina sarà chiusa a chiave nel 90% dei casi. La serratura è molto rozza e la manovra per scassarla è "facile" (+20). Farlo in silenzio richiederà il triplo del tempo e causerà un malus di "-10" al tiro (la manovra diventa dunque "normale" (+10)).

### Interludio...

Trovate le carte nautiche, il gruppo farà bene a levarsi di torno, visto che la nave è ancora piena zeppa di haradrim. A questo punto, dovranno inventarsi (e di corsa) un modo per raggiungere l'isola segnata sulle carte. Questo assumendo che tra di loro ci sia qualcuno in grado di leggerle. La manovra in "navigazione" è di difficoltà "molto difficile" (almeno). L'isola si trova a circa 200 km a sudovest di Emettin. Tra le opzioni possibili, suggerisco: scoprire quali navi passano ad una ragionevole distanza dall'isola (non più di 30 km, manovra in "navigazione" di difficoltà "difficilissima" (-30)). Per una certa cifra (sulle 15-20 monete d'oro) possono comprare una scialuppa, ovvero poco più di un guscio di noce con una vela latina e dei remi, agganciarla al cargo che da loro il passaggio ed usarla per lasciare il cargo stesso alla volta dell'isola. Più spendono, più il capitano del cargo proverà a deviare dalla sua rotta per lasciarli vicino all'isola. Il difficile è scegliere quando sganciarsi: bisogna calcolare dove passerà il cargo rispetto all'ipotetica posizione dell'isola, per non trovarsi in mare aperto; il rischio di perdersi in mezzo al nulla è comunque alto (manovra di "navigare" di difficoltà "folle" (-50) per fare rotta dal cargo all'isola). Scegliere il punto migliore per staccarsi dal galeone richiede invece una manovra di "navigare" di difficoltà "difficilissima" (-30)). Alternativamente, si può affittare una barca a vela e governarla seguendo la rotta (cosa altrettanto difficile ma molto più costosa, sulle 30 monete d'oro AL GIORNO), oppure pagare il capitano di una piccola imbarcazione per farsi portare a destinazione (anche questa opzione solo per personaggi molto facoltosi). Colmund non si aspetta i rifornimenti

---

<sup>13</sup> E' previsto che Zang resti al Castello per alcune settimane, quindi la sua sconfitta non desterà sospetti almeno fin quando qualcuno non scenderà a fare la ronda al molo (non prima di un'ora dallo scontro con i PG) o dal galeone non giunga una nuova scialuppa per caricare altre provviste (ne arriva una ogni 90 minuti circa).

prima di un settimana (se non dieci giorni). È il tempo che ha il gruppo per arrivare all'isola prima che si insospettisca. In ogni caso, se sulla nave dove "88" è stato accoltellato sono stati scoperti, dovranno cercare di arrivare prima essa. Dopo alcuni giorni di faticoso viaggio verso ovest, immersi nel grande blu, ecco apparire il profilo dell'isola, con un grosso trealberi ancorato a due miglia dalla costa e diverse lance di salvataggio su una spiaggia. Accampati, ci sono 8 o 10 marinai che stanno sistemando delle tende.

## L' Isola

Non ha nome e non si trova su nessuna carta nautica. Prima che Valglin la scoprisse grazie alle sue arti divinatorie, nemmeno i Noldor la conoscevano. È un gioiello, piccola ed accogliente. Vista dall' alto somiglia al simbolo dell'aquila imperiale Bizantina, con tre capienti rade dalle acque profonde. È interamente coperta da una fitta vegetazione sempreverde. Le sue spiagge sono nere e rocciose. Il sepolcro si trova al centro dell'isola, in cima ad una rupe non altissima, ma alla cui cima è possibile accedere solo da sud, seguendo un aspro sentiero che parte dalla caletta dove il gruppo ha visto le tende. Lungo di esso, gli alberi crescono spontaneamente ordinati e per il gruppo questo è assai notevole. Ammanta il bosco un'aura pacifica e contemplativa, come se una presenza benigna vegliasse su di essa. Dopo due ore di salita, il gruppo giunge alla spianata sopra la quale sorge il sepolcro. Per arrivare al portone principale c'è un labirinto di siepi da attraversare. Una scritta (in linguaggio Sindarin) su una lastra di pietra all'ingresso dice:

*"Le aule di Mandos si trovano a 12 ore di nave ad ovest di qui. Partite col vespro, su Vingilote, e che le stelle vi guidino fino all'alba"*

La scritta è scolorita e danneggiata e richiede una manovra di "lettura dei linguaggi" di difficoltà "difficile" (-10). Pur non essendo una scritta magica, i PG possono usare alternativamente il loro bonus di "lettura rune". La squadra di Colmund non ha perso tempo e con i machete si è aperta la strada in linea retta. Ma i PG da lì non possono passare, essendovi soldati un po' ovunque. Molti sono rimasti ai suoi bordi, temendo gli "spiriti". Colmund ha proseguito con un pugno di fedelissimi.

Si può giungere al sepolcro da almeno tre strade diverse. Ad ogni bivio o trivio, ci sono delle piastrelle di granito blu in terra, (ognuna con una costellazione, le stelle sono di ottone), una per via. Se i PG scelgono una data "Ascensione Retta", basterà prendere 12 svolte consecutive con 12 costellazioni contigue sulla stessa coordinata di ascensione retta<sup>14</sup>.

**NB:** l'enigma è abbastanza complicato ed il master deve stare attento a non impantanarsi in un rompicapo che può tranquillamente mandare in fumo un'intera sessione di gioco, proprio ora che sono vicino al gran finale. Se i giocatori ci arrivano da soli, bene. Alternativamente, si può concedere un tiro manovra in "astronomia" di difficoltà "molto difficile" (-20) o in "navigare" di difficoltà "folle" (-50). Parte della difficoltà deriva dal fatto che i PG difficilmente saranno esperti del sistema di coordinate celesti che i noldor avevano adottato e che in più di tremila anni le stelle avranno mutato posizione. Nella Terra di Mezzo mutamenti simili possono forse avere tempi infinitamente più lenti che nel nostro mondo, ma di sicuro avvengono. Inoltre, i simboli sono abbastanza danneggiati dal tempo ed i PG sono estremamente sotto pressione (se non stanchi, feriti o affamati). Il master può anche fargli attraversare il labirinto con una serie di tiri percezione di difficoltà "difficilissima" (-30) per non smarrire la strada. I danni causati dagli uomini di Colmund hanno di sicuro reso l'attraversamento del labirinto meno difficile. Nel labirinto i mercenari non si spingono, ma ce ne sono diversi che controllano le varie intersezioni o che fanno la spola tra il sepolcro ed il campo stabilito all'ingresso del labirinto stesso.

Esistono dunque vari modi di arrivare al centro, ma molti di più per perdersi. Le siepi sono spesse un metro ed alte cinque. Al suolo c'è terriccio misto a ghiaia. Un'aura di magico silenzio ricopre il labirinto. Il gruppo si chiederà quale fosse la natura e l'identità (e quindi la ricchezza!) del Signore che ha progettato per se stesso una tomba tanto splendida. Lo scopo dell'enigma è in effetti difficile da definire. Un ipotetico invasore avrebbe potuto tranquillamente dare alle fiamme le siepi o aprirsi la strada a spadate come ha fatto Colmund. Se esisteva un sistema per impedire ciò (un incantesimo o un qualche tipo di guardiano) il tempo lo ha evidentemente reso inefficace. Probabilmente, giunti al centro, congegneranno un piano per portare via il "tesoro" a Colmund, che intanto ha avuto una sorpresa...

Infatti ha appena scoperto che (per qualche ragione arcana) non riesce ad entrare nel tempio (è colpa dell'anello, ma Colmund non lo può sapere).

---

<sup>14</sup> Le costellazioni sono come stazioni. Esistono allineamenti di costellazioni, come lo zodiaco, che si spostano seguendo tutte lo stesso percorso ideale sulla sfera celeste. Le coordinate delle stelle in cielo, immaginando che il cielo sia il dentro di una palla che consideriamo la nostra mappa, sono uguali a quelle sulla terra: latitudine (nota come declinazione) e longitudine (nota come ascensione retta). La latitudine celeste è quindi l'angolo al centro sotteso da un arco di meridiano celeste compreso fra l'equatore celeste e il parallelo passante per l'oggetto. Si misura in gradi a nord dell'equatore celeste. Perciò, i punti a nord dell'equatore hanno declinazione positiva (+ 'n' gradi), mentre quelli al di sotto hanno declinazione negativa (- 'n' gradi). L'equatore celeste è la proiezione di quello terrestre, ovvero si deve proiettare la linea equatoriale sulla sfera celeste. Discorso simile per ascensione retta, L'Ascensione Retta è analoga alla longitudine, ma proiettata sulla sfera celeste anziché sulla superficie terrestre. Viene definita come distanza angolare fra il meridiano fondamentale e il meridiano passante per l'oggetto scelto, misurata lungo il parallelo passante per l'oggetto celeste. Lo zero corrisponde al Primo Punto d'Ariete (punto dell'equinozio primaverile). L'AR è misurata in ore, minuti e secondi, corrispondenti alla rotazione terrestre: 24 ore di AR sono un giro completo. Un'ora equivale a 15 gradi (da notare che l'AR usa il tempo siderale e non quello civile). L'AR può essere usata per trovare la posizione di una stella, e per calcolare quanto tempo le occorrerà per trovarsi in un certo punto del cielo. Per esempio, se una stella con AR = 01h 30m 00s si trova allo zenit, una stella con AR = 10h 00m 00s si troverà sulla verticale in 8 ore e 30 minuti siderali. Per la "Terra di Mezzo" si spera che i naviganti noldor avessero delle coordinate simili. Siccome le stelle sorgono a est (come il sole) e tramontano ad ovest, seguendo ognuna la sua altezza, basterà seguire un gruppo di 12 simboli di costellazioni che abbia sempre la stessa altezza sull'orizzonte da est a ovest per imboccare le 12 svolte esatte.

## Il sepolcro

È una costruzione in pietra chiara alta forse quattro metri, col tetto a punta fatto di piastrelle verde chiare. È a base dodecagonale (12 lati, in riferimento al sistema di calcolo del tempo degli elfi che non era decimale) e ha solo una porta sul lato Ovest (verso Valinor). Ai due lati della porta, all'esterno, si trovano due alte (2,5 metri) statue. Rappresentano due elfi dall'aspetto saggio e severo, vestiti con ricche tuniche. Colmund, assieme ad una dozzina di soldati, è davanti all'ingresso del sepolcro. I PG non dovrebbero poterlo riconoscere, poiché indossa una maschera di stoffa che lascia scoperta solo la bocca. Sul capo ha un leggero elmo di ferro con maschera per gli occhi e nasale. La sua voce, ed anche la sua postura, sono lievemente alterati dall'uso dell'anello unito alle azioni malvagie compiute nei giorni precedenti (a cominciare dal patricidio). Non ci sono davvero molti modi per il gruppo di entrare di soppiatto nel sepolcro, a meno che non riescano a nascondersi fino a notte fonda e poi riescano a passare in silenzio dietro le sentinelle. Purtroppo, dato l'atmosfera che circonda il luogo, saranno tutti molto sul chi vive e nessun guardiano si addormenterà durante il suo turno, né Colmund permetterà a uno solo di loro di ubriacarsi. Colmund stesso starà in piedi quasi tutta la notte, nella sua tenda, a studiare a lume di candela le carte sottratte al padre.

Alternativamente, i PG possono uscire allo scoperto ed offrirsi di tentare l'ingresso al sepolcro. Questo potrebbe fare uscire la situazione dallo stallo che potrebbe essersi creato. Colmund è agitato, temendo il fallimento della sua missione e sentendo vicina la presenza di uno dei servi del re stregone: Din Othar.

Pur di sbloccare la situazione, sarà disposto a concedere ai PG l'immunità e anzi, sarà perfino gentile e cortese, offrendo ristoro ed eventuali medicazioni. Con i PG coi quali ha lavorato o coi quali si è allenato al castello di Mardil, mostrerà una certa confidenza amichevole, che potrebbe destare sospetti. Fingerà comunque di non conoscere il nome di alcun PG. Chiederà i loro pareri ed illustrerà il problema. Le sue maniere sono ancora quelle di un vero nobile dunadan e manterrà sempre un autocontrollo impeccabile. Cercherà comunque di mantenere segreta la propria identità. Nessuno dei suoi riesce a varcare la soglia del sepolcro e le incisioni non sono di alcun aiuto. Alcuni dei suoi sono svenuti, altri si sono addormentati, uno è proprio morto stecchito.

Il problema è che c'è una "sentinella silente", nascosta nelle 2 statue di saggi all'ingresso. I PG però non ne sanno nulla e tutto lascia supporre che la sentinella folgori chi entra in base al proprio grado di purezza. Chi sarà così prode (o ipocrita o immodesto) da ritenersi puro abbastanza da entrare? Il "tiro resistenza" è contro un incantesimo dell'8° livello appartenente al "regno del mentalismo" (potete usare "l'essenza" se non avete il "Rolemaster"), ma i personaggi dichiaratamente malvagi hanno un malus di "-50" al "tiro resistenza". Il bonus da usare, oltre a quello dato da eventuali incantesimi e protezioni magiche, è quello della prontezza. Al master giudicare eventuali altri bonus e malus in base al grado di purezza/corruzione del PG.

COME GUIDA SI USI LA TABELLA SOTTOSTANTE (tab.1)

"RAZZA"	BONUS MALUS	TR FALLITO DI	EFFETTO
Uomini comuni	+0	1-40 punti	PG stordito per 1d100 rounds
Hobbits	+5	41-65	Il PG cade addormentato per 2d100 rounds e poi resta stordito per 10 minuti
Mezzosangue Dunadan	+10	66-80	Il PG cade addormentato per 3 ore e poi resta stordito 1 ora
Corsari	-10		
Dunedain	+25		
Numenoreani Neri	-25	81-90	Il PG è colto per 1d10 ore da un attacco di follia e terrore assoluti. Alla fine di questo tempo cade addormentato per 6 ore
Elfi Silvani	+30	91-95	Il PG va in coma per un giorno e perde temporaneamente tutti i "punti magia". Subisce anche 10 "punti ferita" per l'attacco mentale
Elfi Sindar	+35	96-99	Il PG va in coma per 7 giorni, perde temporaneamente tutti i "punti magia" e subisce 50 "punti ferita" per l'attacco mentale.
Elfi Noldor	+40		
Servo di Sauron	-40	100 o +	Il PG va in coma per 21 giorni, perde tutti i PM per due mesi e subisce 100 "punti ferita" per l'attacco mentale. Se a seguito di questo attacco il PG va sotto zero con i PF, c'è il 90% di probabilità che il PG muoia

Ovviamente c'è un modo per rendere il tiro resistenza molto più facile. Le sentinelle silenziose, come ogni allarme che si rispetti, possono essere (temporaneamente) disattivate. Un tiro percezione di difficoltà "folle" (-50) permetterà di vedere una serie di minuscoli simboli posti sulle vesti delle due statue. Sono grandi come tessere del domino (2x3 cm, più o meno) e sono in effetti dei tasti! Ve ne sono 44 per statua. In totale 88, come le costellazioni della volta celeste (ironica la coincidenza con il soprannome del brigante di Hayholt). Se qualcuno preme sulle due statue (sei tasti per statua) i simboli corrispondenti ad una delle combinazioni di costellazioni che si possono seguire per arrivare al sepolcro, una delle due statue si disattiverà per circa

mezz'ora. L'unico segnale dell'avvenuto cambiamento sarà un leggero refolo di vento da Ovest. Durerà un istante e accorgersene senza scambiarlo per un qualunque alito di vento richiederà un "tiro percezione" di difficoltà "folle" (-50) a cui però si possono aggiungere gli stessi bonus descritti nella "tab. 1". Questo renderà il "tiro resistenza" solo di 3° livello, anziché di 8°. Le penalità per i personaggi malvagi si applicano comunque ed anche con una statua disattivata un tombarolo qualunque non ha molte possibilità di varcare la soglia del tempio.

Se il gruppo varca la soglia, il più è fatto. Ora in teoria il sigillo è indebolito e Colmund potrebbe entrare (il tiro resistenza è adesso di 3° livello, come se avessero disattivato una delle due statue e Colmund ha un bonus di "+25" per essere un dunadan ed un malus di -40 per essere un servo di Sauron. L'anello tuttavia lo aiuterebbe a passare a prezzo di un asservimento ancora maggiore alla sua volontà), ma non può saperlo. Un lungo corridoio in nuda pietra reca finemente incise tutte le costellazioni con le stelle unite da linee e, accennate, le figure che dovrebbero rappresentare sulla volta celeste. Tutti i PG saranno più o meno affascinati dall'atmosfera arcana e surreale che qui domina. Colmund ogni tanto dirà frasi tipo "*tutto bene ragazzi?*", o "*ehi laggiù, come va?*". In effetti è inconsciamente preoccupato per quei PG che conosce meglio e l'aura elfica ha un po' smorzato i poteri dell'anello minore. Il sepolcro sta oltre una porta di bronzo pesante due tonnellate ma perfettamente oliata nonostante i secoli, per attraversare la quale occorre un altro "tiro resistenza" contro un incantesimo del 10° livello appartenente al "regno del mentalismo" (vedi sopra) ed i PG percepiranno nettamente la differenza di potere.

Nel momento in cui passano, da qualche parte nell'isola, Din Othar si "attiverà" e, attirato dall'anello, si dirigerà verso Colmund. La camera sepolcrale non ha certo l'aria lugubre che i PG si aspettano. Sembra più una camera da letto, il cui occupante è profondamente assopito e si sta riposando. Le pareti sono ricoperte da marmi rari ed una nebbia tiepida e luminosa (come una "polvere d'elfo") aleggia nell'aria, mandando strani riflessi dalle corazze e dalle armi dei PG.

Il tesoro di Valglin, apparentemente, non esiste! Il sarcofago è di cristallo, percorso da venature dorate al centro, come a disegnare la Remmirath (detta anche 7 sorelle, o Pleiadi). Dentro vi si può scorgere un uomo, alto circa un metro e ottanta, vestito di seta blu, con alcuni monili, ma poco altro. Ha un'espressione serena, ma non sembra una delle "mummie" numenorean, bensì un uomo, dalla rara bellezza, addormentato. Sembra comunque che sia morto nel fiore degli anni (in realtà Valglin quando è morto aveva più di 6000 anni).

Passato lo stordimento, ai PG non resta che mettersi a cercare. Basterà toccare il segno di Earendil (che si trova sul sarcofago) per far svanire la luce in tutta la stanza, spegnendo la "nebbia". Panico! Poi, lampi, senza rumore, come nella macchinetta delle foto. Poi luce abbagliante ed un suono acuto come un potente fischio, una linea verde luminosa percorre l'asse verticale del sarcofago, che lentamente si apre, scorrendo di lato. I PG troveranno, oltre ai monili (comunque di grande valore), un libro rilegato in seta azzurra e mithril. Se lo prendono, il sarcofago lentamente si richiude e la luce torna quella di prima.

### **Sorpresa...**

All'uscita, i PG troveranno un uomo misterioso al fianco a Colmund (il quale sembra l'ombra dell'uomo che era fino a 15 minuti prima). La ciurmaglia è inquieta e nervosa. L'uomo misterioso pretende il libro e assicura che tutti se ne andranno sani e salvi se non faranno resistenza. Colmund stesso (colpo di scena!) suggerirà ai PG di fare come dice lui. Il gruppo ha lottato e sofferto tanto per conquistare questo tesoro, anche se non ne può capire il valore. Si lasceranno mettere i piedi in testa così? Lo strano uomo apparso di fianco a Colmund è proprio Din Othar il quale, se non otterrà collaborazione, non ci andrà tanto per il sottile ed attaccherà. I PG potrebbero ritirarsi dentro il sepolcro, per far sì che Din Othar deppa passare il TR, ma essendo uno spettro dell'anello per lui non dovrebbe essere troppo difficile. Forse Colmund interverrà per difenderli, mentre tutta la stanza è satura dell'aura nera del fantasma, che paralizza i mercenari Harad. Colmund è in pesante svantaggio avendo al dito l'anello. Se il master se la sente ed i PG sono in difficoltà, potrà far loro rinvenire la spada di Valglin. Sebbene l'astronomo odiasse le armi e non le sapesse maneggiare, un arma di fattura elfica è stata simbolicamente deposta nel suo feretro. È una spada lunga che da un "+20" al "bonus offensivo", forgiata ad Ost In Edhil, in alto acciaio, titanio e mithril (una lega nota come mithglin, ovvero "grigio palloro" in linguaggio Sindarin) in grado di ferire Din Othar. Lo spettro ha inoltre delle altissime probabilità di ferire Colmund a morte<sup>15</sup>. Tuttavia, se i PG riescono a scacciarlo, faranno a tempo a parlare con Colmund ormai in fin di vita. Gli toglieranno l'elmo e...sorpresa.

Nel poco tempo che rimarrà lui da vivere, Colmund si scuserà con i PG per i suoi atti crudeli e spiegherà quello che lui ha intuito su colui che lo ha irretito. Cercherà di spiegare qualcosa sull'Anello Minore e sulla nefasta influenza che ha avuto sulla sua anima e ammonirà i PG a non usarlo ma anzi a sbarazzarsene prima possibile. Adombrerà anche una minacciosa rete di corruttori dell'anima, agenti di Sauron che donano agli uomini potere e saggezza, ma solo per scopi meschini. Ed ecco che i PG hanno scoperto chi è il vero cattivo...

I mercenari sono troppo terrorizzati per intervenire contro i PG e, scacciato lo spettro, si lanceranno a rotta di collo verso il loro galeone per fare rotta verso sud. Se qualcuno avrà l'idea di seppellire Colmund nel giardino delle stelle, il master lo potrà premiare con qualche punto idea (100-150 max), poiché così facendo impediranno che si trasformi in un fantasma al servizio di Sauron e faranno sì che la sua anima possa volare verso Mandos (dove non lo attende certo un giudizio leggero). Dovranno anche decidere cosa fare dell'Anello di Colmund (vedi sotto per i poteri).

---

<sup>15</sup> Contro Colmund Din Othar gode di un bonus di "+10" al "bonus offensivo" e al "Bonus difensivo", infligge sempre colpi critici di un grado superiore a quanto riportato nelle tabelle di attacco (da "C" a "D" etc... I colpi critici "E" danno un bonus di +30) ed il suo "Soffio Nero" (cfr. Manuale del "GiRSA 2^ edizione" a pag. 172) è di tre livelli più alto contro il dunadan.



## **Il libro**

Chi legge il linguaggio Sindarin, troverà scritto nel libro stesso che esso non deve lasciare il "Giardino delle Stelle" per alcun motivo (l'indicazione allude a conseguenze nefaste per l'isola e per chi vi si trova; potrebbero avvenire crolli improvvisi e terremoti). Lo possono però leggere lì, se vogliono. Possono anche copiarne delle parti se pensano di avere il tempo e l'abilità per farlo.

Nelle sue pagine, Valglin spiegherà le sue ultime volontà ed in un capitolo dedicato a parte metterà le sue "profezie". Qui parla della vera natura di Sauron / Annatar (tutte cose che probabilmente i PG non possono capire appieno), di come ha sempre corrotto il mondo e di come intenda devastarlo. Parlerà della venuta del Negromante e di come questi sia in realtà Sauron stesso, e ammonirà i popoli di non cessare la vigilanza, perché "L'Alto Fabbro (Artano) e Maia di Aule (Aulendil) scompariranno per sempre solo insieme alla sua massima creazione". Parla anche del Bianco Consiglio, che un giorno sorgerà a difendere i popoli, e di far loro leggere queste righe. Che ci sia un legame tra questo fantomatico "corruttore" e colui che ha corrotto Colmund?

## **Lasciare l'isola**

Sebbene l'avventura finisca con la morte di Colmund e la cacciata di Din Othar tra le ombre (ma sarà solo temporanea, finché esisteranno Sauron e l'Unico Anello) ai PG resta il problema di come andarsene dall'isola. Se hanno una nave propria non ci dovrebbero essere problemi. La rotta verso la costa richiede una manovra di "navigare" di difficoltà "molto difficile" (-20). Se hanno solo la scialuppa affittata, le cose si fanno più serie. Gli uomini di Colmund di certo non muoiono dalla voglia di dar loro un passaggio! Tuttavia, di lì a (circa) sette giorni, il Capitano Khabeeb giungerà sul suo galeone per portare rifornimenti. Trovato il campo in rovina e, probabilmente, Colmund morto e sepolto, Khabeeb si fermerà il tempo necessario per fare qualche indagine molto superficiale, fare provviste ed acqua per il suo galeone e provare a saccheggiare il sepolcro. Anche lui, però, non riuscirà ad entrare (come accaduto a Colmund) per via della sua malvagità e, dopo che il quinto marinaio sarà impazzito o svenuto provando a passare le sentinelle silenziose, rinuncerà e farà vela per Umbar, passando sottocosta. Ai PG ideare un modo per imbarcarsi come clandestini e cercare poi di prender terra, forse da qualche parte sulla costa del Morthond, a sud est...

***Finis.***

## **PNG Maggiori.**

### **Colmund, figlio di Mardil**

Lvl 16° TA CP BD 75 MM 30 PF 170 bo-m 160sc o ss bo-l 130gi e-b-s: mx3 Guerriero  
F 102 (95) A 102 (88) C (80 / 102) 90 In 95 It 99 Pr 100 Perc. 90 (60)

Armi ed armatura +10. Anello minore. 50 mo.

Alto e fosco, come Aragorn. Ha i capelli scuri e abbastanza lunghi, con alcune ciocche grigie, legati in una lunga coda. Ha gli occhi grigi e solo qualche ruga. Un Dunedain di 70 anni, sebbene appaia come un quarantenne in forma eccezionale. L'anello comunque prolunga la sua spanna di vita fino a 1500 anni circa. Colmund non è ancora del tutto malvagio e si è anche affezionato ai PG. Tenterà di non ucciderli, se possibile. Nemmeno Colmund ha ben capito la vera natura di Din Othar, né del Re Stregone di Angmar. Per questo non si è mai ribellato (sebbene da molti anni sia già troppo tardi). Ha una grande dignità ed una superbia tipicamente numenoreana e considera spregevoli persino i numenoreani neri (che, ricordo, si considerano i veri eletti). Colmund è molto attaccato alle sue radici culturali. Tratta il suo prossimo (quando non è un dunadan) con condiscendenza, come il "buon vecchio saggio Carlo Magno". La sua vera identità è celata da un nuovo elmo in stile vichingo (nasale e maschera per gli occhi) e da una maschera di stoffa. Usa armi e armatura orientali (tranne la daga, che è Arnoriana) ed indossa un bel mantello color porpora, simile alla toga dei generali delle Legioni dell'Impero Romano. L'armatura è una imponente mezzapietra dorata.

### **Langrian "88" Cruinh**

Lvl 8° TA CG MM 15 BD 30 PF 88 bo-m 80sp-pu bo-l 70pu Guerriero (brigante)  
F 80 A 95 C 70 In 90 It 90 Pr 95

Armi +5, corazza +10, bracciali +5, 60 m.a., anello da 5 m.o.

Percezione: +80

Sui 35 anni, dunlandiano durissimo (sommiglia a Dorian di "The Mask". Detto "88" perché finora è sopravvissuto (dice lui) ad 88 ferite da freccia. In effetti in gioventù fu vittima di una maledizione e chiunque lo attacca con archi o balestre godrà di un "+15" al bonus offensivo! Abbastanza fetente, ma tutto sommato un buon diavolo.

### **Dorn**

Lvl 4° TA CG MM 10 BD 10 PF 40 bo-m 40pu bo-l 54pu Scout (assassino e spia, uomo del nord, 38 anni)

Armi: pugnale +5, corpetto di cuoio.

Percezione: 52

### **Guardie al "Castello" di Emettin**

Lvl 3° TA CG MM 10 BD 10 PF 38 bo-m 45ss bo-l 40pu/ac Scouts (ladri ed assassini)  
Armi: sciabole e spade corte, corpetti di cuoio morbido, qualcuno ha anche un arco corto ed una faretra con 12 frecce.  
Percezione: 40

### **Zang**

Lvl 8° TA CM MM 15 BD 30 PF 130 bo-m 130ab o 105sc e-b-s: m-m-no Guerriero  
F 99 A 97 C 94 In 50 It 75 Pr 80  
Cotta ed armi +10, elmo +5.

Non malvagio, vincolato ad un certo senso dell'onore, un vero signore moresco, giovane (27 anni). Riconoscerà la sconfitta sportivamente, arrendendosi prima di farsi ammazzare (se i PG sono tanto bravi) e addirittura congratolandosi coi vincitori. Se il gruppo elegge un campione per affrontarlo, e Zang vince, concederà la resa. Se vigliaccamente lo attaccano in massa o con armi da lancio, il master è esortato a farlo combattere come un vero uragano di morte, oltre a potenziarne le statistiche di un abbondante +15 ("bonus offensivo", "bonus difensivo", "manovre in movimento", ecc...) e le caratteristiche (la "forza", per esempio, passa da 99 a 101 e così via).

### **Khabeeb Sabbàra**

Lvl 9° TA CR MM 20 BD 30 PF 102 bo-m 105sc e ss e-b-s:no3 Ranger  
Armi e armatura: Sciabola e coltellaccio (come ss) entrambi +5, armatura di cuoio bollito +10 BD e +5 MM, molto bella, simile ad un cappotto lungo, foderata di broccato rosso.  
Spietato capitano haradrim del nord. 32 anni, alto sul 1.75, grosso e grasso. Avido e crudele, falso e doppiogiochista. Serve fedelmente Colmund, ma non lo teme perché sa che è sempre "in prova". La sua fedeltà va solo ai signori di Umbar.

### **Din Othar**

Lvl 18° TA NA MM 45 BD 55 PF 165 bo-m 95pu o 95sp(3xr) o 80Gpg e-b-s:no Monaco guerriero  
Armi e armatura: coltello di Morgul (+10 BO). Tunica delle lame +10 BD (ruotando molto rapidamente, nel bel mezzo di un round, la tunica di Di Othar, che ha dei pesi sul bordo inferiore, si apre ad ombrello, facendo scattare tre lame affilissime. Trattare come tre attacchi +95sp, i bersagli devono essere entro 1,5 metri dallo spettro, ovvero essere in corpo a corpo con lui. Per il primo round in cui la usa, Din Othar gode anche di un ulteriore +20BO per la sorpresa). Anello Minore (in galvorn, con un piccolo diamante). Come Din Othar sia giunto sull'isola, sta al master deciderlo. Se il master non se la sente di dare allo spettro una bestia alata, può sempre aggiungere un quarto vascello (oltre a quello di Colmund, quello che i pg potrebbero usare e quello di Khabeeb), come un dromone degli haradrim o una caracca di filibustieri. Si tenga a mente che gli spettri come Din Othar, come i Nazgul, temono e odiano gli specchi di acqua limpida e corrente, tanto i fiumi quanto a maggior ragione il mare. Per una missione tanto speciale, una cavalcatura alata non sarebbe una concessione tanto strana da parte di Angmar, sebbene le istruzioni di Din Othar siano di tenerla ben nascosta e di non renderne palese l'esistenza. Inoltre, Din Othar ha precisi ordini di non rischiare più del dovuto e, se le cose si mettono troppo male, di mettere in salvo almeno il PROPRIO anello.  
*Debolezza:* subisce 3x PF da elementi, magici e naturali. I colpi critici causati dai suddetti elementi sono di un grado maggiori rispetto alla tabella di attacco usata (per esempio da 'C' a 'D', da 'D' a 'E' e +10 ulteriore ai critici 'E'). Se combatte sotto intense luci magiche, ha un malus di "-25" al "bonus offensivo" e alle "manovre in movimento". La luce del sole lo infastidisce ma non gli dà penalità.

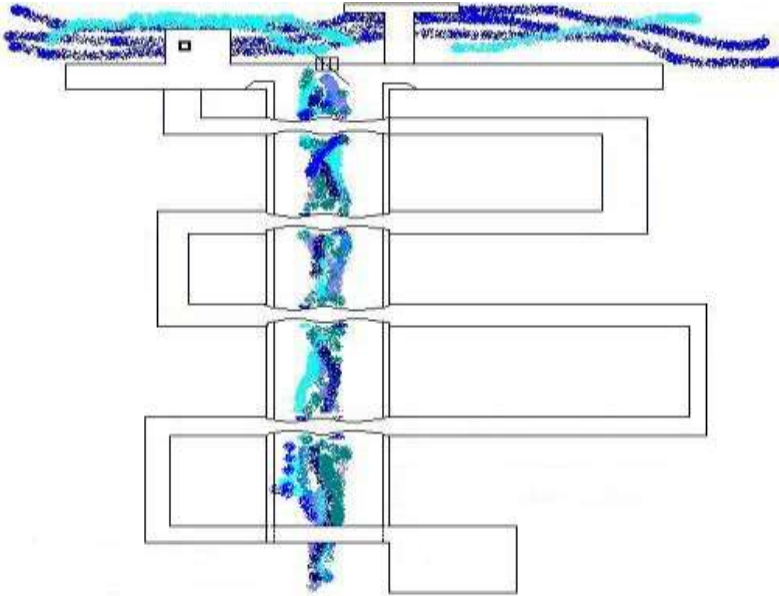
#### *Poteri speciali:*

Aura di Charme\Terroro (Flusso 6°lv) entro 3 metri  
Soffio nero e Dissoluzione Armi di 5°lv.  
Percezione e Muoversi in silenzio/Nascondersi: +95  
Descrizione: biondo, occhi lucenti, rossi. Alto sul 1.85, molto robusto.

### **Anello Minore (in possesso di Colmund)**

Fede in oro rosso con tre piccoli diamanti.  
L'anello porta le caratteristiche di "forza", "agilità" e "costituzione" a 102. Da un bonus di "+30" alla "percezione" e a tutti i "tiri resistenza" contro gli incantesimi del "flusso". Lancia fino a 100 PM al giorno di "Controllo Spirituale" (fino al livello del portatore). Da un "+10" al "bonus difensivo" in mischia ed alle MM.  
Per ogni volta che si lancia un incantesimo superiore al X livello, per ogni 100 PM spesi (non importa ogni quanto) e per ogni dieci anni che si indossa l'anello, si perde un punto di "costituzione" (partendo da 102). Quando la "costituzione" scende sotto il 20, il portatore diventa irrimediabilmente uno spettro incorporato e trasmigra verso Dol Guldur o Bard Dur in attesa di incarnarsi in un qualche tipo di forma materiale (come i Nazgul).

### MAPPA FOGNE



### MAPPA VILLA

