

Il Ricordo del Passato

Ciclo di avventure per GiRSA

Conversione a cura di Filippo Burighel (filippoburighel@libero.it)

Parte 1: Caccia Grossa

Dall'omonima avventura per AD&D di Mario Barbatì, apparsa su PowerKaos 01.
Per un gruppo di 2-3 PG di 2°-3° livello.

1. Note per il game master

Quest'avventura, ambientata nella Quarta Era, è pensata per un gruppo di PG in cui non vi siano presenti Dunlandiani, Corsari e Numenoreani Neri, consiglio invece la presenza di Guerrieri e/o Ranger Rohirrim, mentre Scout, Bardi, Maghi e Animisti non sono strettamente necessari.

Nel Dunland, durante la Terza Era, vi era un gruppo di assassini che ogni anno catturavano un nobile Rohirrim o Dunadan e lo uccidevano, dandogli la caccia come ad un cervo, durante una notte di luna piena. Il gruppo era comandato da capi dunlandiani, che erano convinti di vendicarsi così dei loro storici avversari. Il gruppo venne sgominato da Re Elessar e Re Eomer all'inizio della Quarta Era. Ora, dopo quasi un secolo, il gruppo si è riformato, aiutato da alcuni Corsari, e vuole tentare il colpo grosso. Il bersaglio del gruppo è nientemeno che Boromir II, Sire dell'Ithilien e Sovrintendente di Re Eldarion Telcontar! Per poter uccidere il Sovrintendente, il capo degli assassini, un capo dunlandiano di nome Sargak, ha elaborato un piano basato sulla sorpresa.

Avendo scoperto che Boromir II si recherà, come emissario del Re dell'Ovest, con un'esigua scorta dal suo parente Re Elfwine di Rohan, il gruppo di assassini, dopo aver assunto l'aspetto di Orchetti, gli tenderà un agguato. Il Sovrintendente tenderà a sottovalutare gli assalitori, credendoli semplici Orchetti, e questo dovrebbe permettere a Sargak di avvicinarsi quanto basta per infliggere un colpo mortale con un pugnale avvelenato.

2. Eventi

Le parti in *corsivo* vanno lette ai giocatori:

1 - Lampi & Rovine

Questo evento si verifica mentre i PG stanno camminando nel boschetto, nei pressi di Dunclivo, sul calare della sera.

State camminando su di (o perlustrando, se i PG sono militari di Rohan) un piccolo sentiero sterrato, la cui superficie è interamente coperta di foglie secche ingiallite dall'incendio dell'autunno. L'aria è tersa e l'unico rumore è il crepitare delle foglie sotto i vostri piedi. All'improvviso un chiarore, simile ad un anomalo lampo verde, balena da dietro gli alberi, alla vostra destra...

Quando i PG vanno a vedere, leggete:

Emergete in un'ampia radura, al centro della quale vi è quel che resta di una antica rocca distrutta, di cui oramai non rimane altro che qualche spezzone di muro perimetrale. All'interno delle rovine scorgete due sagome oscure che sembrano armeggiare con qualcosa: si tratta di due orridi Orchetti che sono intenti a spostare a fatica una grossa lastra di pietra.

A questo punto i PG hanno due possibilità: stare a guardare o intervenire. Se stanno a guardare:

I due Orchetti coprono una specie di sarcofago con la lastra di pietra che stavano spostando, dopodiché si allontaneranno nell'oscurità.

Qualora i PG tentino di seguirli, i due se ne accorgeranno in ogni caso e attaccheranno subito.

Se i PG decidessero di intervenire mentre gli "Orchetti" stanno spostando la lastra, allora scoppierà un combattimento, nel quale gli "Orchetti" dovrebbero rimanere uccisi o fuggire, non permettete ai giocatori di farne uno prigioniero.

2 Orchetti (in realtà due Dunlandiani Guerrieri 1° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 1° Livello, dotando ognuno di Armatura di Cuoio Grezzo (Bonus MM +5) e spada, nessuno scudo.

Gli "Orchetti" una volta uccisi NON ritorneranno alla loro forma originale. Se vengono usati incantesimi come Individuazione dell'Essenza o del Magico (Formule dell'Essenza 1/9), gli "Orchetti" emaneranno magia, sia da vivi che da morti.

Per sollevare la lastra di pietra sono necessari gli sforzi di due persone, che assieme ottengano una percentuale complessiva del 150% su un Tiro Manovra in Movimento ciascuno (Difficoltà: Molto Difficile, Metodo 1). Se non si ottiene questo punteggio al primo tentativo, è possibile ripetere l'azione in seguito.

All'interno del "sarcofago" c'è un disco di metallo verdastro, ma esso presenta una metà mancante, come se fosse rotto.

Il disco è in realtà un potente artefatto magico creato da Saruman per i suoi scopi malvagi, che ha il potere di trasformare chi lo tocca in Orchetti. Ovviamente la funzione inversa è affidata alla seconda metà della pietra, che è nelle mani del capo del gruppo.

Appena uno dei PG tocca il disco sarà trasformato in un Orchetto, mantenendo però tutte le proprie caratteristiche razziali ed abilità personali, come chiunque nell'arco di 3 metri, senza possibilità di Tiro Resistenza; in pratica l'oggetto, se toccato, cambia l'aspetto, ma non la realtà, di chiunque si trovi entro 3 m di distanza.

L'unico modo che i PG hanno per tornare normali è trovare la seconda metà della pietra.

2 - Gli Uomini-Cervo

Questo evento si verifica appena uno o più PG sono stati trasformati. Se nell'evento precedente gli "Orchetti" sono fuggiti, allora aggiungeteli alla descrizione seguente:

Mentre vi guardate l'un l'altro attoniti, dal folto della boscaglia sbucano delle figure che sorreggono torce. Non sembrano umani, hanno lunghe corna che spuntano dal capo. Uno di loro fa un cenno di saluto con la mano.

Lasciate qualche attimo ai PG per decidere la linea d'azione e poi proseguite:

Le figure si avvicinano. Si tratta di tre uomini che portano delle grosse maschere di cervo e delle tuniche bianche. Sono tutti armati e probabilmente portano armature sotto le tuniche. L'uomo che aveva sollevato la mano vi parlerà in un pessimo Ovestron, dopo essersi sfilato la maschera: "Benvenuti... Mardal e Rouk, suppongo? Siete in anticipo, vi aspettavamo soltanto fra due notti... e perché avete già operato la trasformazione?"

Lasciate che i PG rispondano e si spaccino per gli uomini nominati dal loro interlocutore.

Nel caso siano visibili i corpi degli "Orchetti" uccisi, i PG dovranno inventarsi una buona scusa per giustificare i cadaveri.

Ora è solo questione di gioco di ruolo. Sargak crede che i PG siano i suoi scagnozzi arrivati in anticipo e, se ben interrogato, potrà fornire ai PG le seguenti informazioni (lui dà per scontato che i PG conoscano il piano):

Fra tre notti, plenilunio, tutto il gruppo trasformato in Orchetti tenderà un'imboscata al "Secondo" (Sargak non dirà mai apertamente il nome del Sovrintendente). Il "Secondo" viene da Minas Tirith e va ad Edoras, ma per ragioni di copertura devierà verso un insediamento militare di Dunclivo, dove una scorta di Rohirrim lo attende. L'oggetto che li ha trasformati in Orchetti è stato posto lì da Saruman in tempi lontani; solo Sargak sa dove si trova l'altra metà del disco, che riporta alla normalità (che è nascosta nella cavità di una grande quercia nei pressi del loro accampamento).

Assicura che li riporteranno allo stato normale dopo l'agguato, per ragioni di sicurezza.

Visto che loro si sono già trasformati, possono rimanere così fino al momento dell'azione.

Sargak e i suoi uomini sono accampati ad un paio di chilometri dalle rovine orchesche. Se i PG chiedono come fare per contattarlo, Sargak dirà loro di accendere un fuoco tra le rovine della rocca durante la notte e lui verrà da loro.

Nel caso i PG decidessero di attaccare gli uomini, accettate lo scontro. Appena possibile Sargak e gli altri fuggiranno, per poi ritornare in forze quando arriveranno gli scagnozzi.

2 Assassini (Dunlandiani Guerrieri 1° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 1° Livello, dotando ognuno di Armatura di Cuoio Grezzo (Bonus MM +5) e spada lunga, nessuno scudo.

Sargak (Dunlandiano Scout 3° Livello): Come i suoi uomini, e ha un Bonus +40 nelle Abilità di Sotterfugio, tranne Cogliere alle Spalle +2. Ha un pugnale avvelenato con pasta di Slota (vedi i Veleni).

3 - I Veri Assassini

Questo evento si verifica durante la seconda notte. I veri assassini (Mardal e Rouk) arrivano presso le rovine e si accampano vicino ad esse, in attesa di Sargak.

Incontrando i PG, non avranno difficoltà a crederli anch'essi sicari di Sargak. Un paio di accenni al "piano" o al "Secondo" dovrebbero bastare.

Ai PG dovrebbe risultare ovvio che non possono assolutamente far incontrare i nuovi venuti con Sargak, altrimenti verrebbero scoperti. I PG dovranno trovare un modo per risolvere questa situazione.

Mardal e Rouk (Corsari Guerrieri 1° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 1° Livello, dotando ognuno di Armatura di Cuoio Grezzo (Bonus MM +5) e spada lunga, nessuno scudo.

4.1 - L'Arrivo Del "Secondo"

Dopo tre notti dall'arrivo dei PG, giungerà il carro con Boromir II in incognito.

Il carro è trainato da due grossi stalloni neri ed è completamente anonimo. Quattro cavalieri, le sue guardie del corpo, cavalcano ai lati, avanti e dietro il carro. A cassetta, insieme al Sovrintendente, c'è un servitore che guida il carro.

Boromir II è vestito di pratici abiti da viaggio, e ha con sé una spada corta.

4 Cavalieri (Gondoriani Guerrieri 3° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 3° Livello, dotando ognuno di Armatura di Maglie (Bonus MM +5), spada lunga, scudo ed elmo.

1 Attendente (Gondoriano Guerriero 1° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 1° Livello, dotandolo di pugnale.

Boromir II: vedere oltre.

Sargak ordinerà a tutti di schierarsi ai lati della strada e di mirare con gli archi ai cavalli. Una volta fermato il carro (il lancio di circa 20 frecce dovrebbe bastare), si lanceranno all'attacco. Tutti dovranno far finta di morire quasi subito per far credere alla scorta di avere a che fare con semplici Orchetti assalitori. Quando si presenterà l'occasione, Sargak attaccherà alle spalle il Sovrintendente, tentando di ucciderlo con il suo pugnale avvelenato. Naturalmente non ha nessuna speranza di sorprendere Boromir II, in quanto quest'ultimo è un ottimo combattente e disarmerà il suo avversario con grande abilità, grazie alla sua spada corta. Ovviamente il Sovrintendente e le sue guardie capiranno che c'è qualcosa di strano ed arresteranno tutti.

Dopo sarà il momento delle spiegazioni e, se i PG non hanno fatto nulla per impedire l'agguato, verranno imprigionati nelle segrete del Palazzo d'Oro a Edoras.

4.2 - "Arrivano I Nostri!"

Nel caso in cui i PG riescano ad avvisare i loro superiori del "piano" e del "Secondo" Sargak e compagni verranno arrestati dai soldati Rohirrim. Ovviamente il Sovrintendente verrà avvertito, e una delle guardie del corpo prenderà il suo posto, mentre la vera visita avverrà in seguito.

In questo caso i PG non avranno possibilità di agire.

Parte 2: Luoghi Oscuri

Dall'avventura "Caccia Grossa" per AD&D di Mario Barbati, apparsa su PowerKaos 01. Per un gruppo di 2-3 PG di 2°-3° livello.

1. Note per il game master

Quest'avventura, ambientata nella Quarta Era, è pensata per un gruppo di PG Guerrieri e/o Ranger Rohirrim, impiegati come militari; Scout, Bardi, Maghi e Animisti non sono necessari.

Durante la Terza Era il grande Re Folca di Rohan distrusse tutte le fortezze che gli Orchetti avevano osato erigere sul suolo del suo regno. Le rovine di alcune di queste fortezze furono poi utilizzate dalle armate di Saruman come avamposti, e poi nuovamente abbandonate dopo la sconfitta dello Stregone traditore.

Ora a Rohan, nei pressi della fortezza gondoriana di Isengard, alcuni Orchetti delle Montagne Nebbiose hanno occupato, in gran segreto, i resti di un'antica fortezza orchesca. Si tratta solo di pochi e deboli Orchetti ed i resti sono costituiti solo da un piccolo sotterraneo, ma a comandare il gruppetto c'è un forte guerriero Orchetto. Il Capo degli Orchetti è avido di oro quanto un Nano, e nel sotterraneo ha trovato un piccolo tesoro.

Infatti, qualche anno addietro, un gruppo di banditi di varia origine assaliva coloro che, percorrendo la restaurata Antica Via Sud, passavano per la Breccia di Rohan, che si trova non lontano dalle suddette rovine. Avendo scoperto i sotterranei i banditi cominciarono ad usarli come rifugio dopo i loro assalti e come nascondiglio della refurtiva. Per alcuni è diventata anche la loro tomba. Fortunatamente per i viaggiatori, la banda fu sgominata dai fidi cavalieri Rohirrim, ma per nessuna ragione i banditi vollero rivelare dove si trovava il nascondiglio della refurtiva.

Gli avidi Orchetti si sono poi rivelati, depredando e massacrando dei malcapitati viaggiatori notturni. Il seguente incontro con dei Rohirrim, che riuscirono a mettere in fuga gli Orchetti, ha mobilitato i cavalieri del Signore del Mark. Gli esploratori inviati hanno riferito che il gruppo non deve essere formato da più di cinque Orchetti in totale e che due o tre guerrieri ben armati dovrebbero avere la meglio. Inutile dire che i guerrieri in questione sono i vostri PG!

2. Luoghi

Le parti in *corsivo* vanno lette ai giocatori:

1 - Il Portale

Una lunga scala di pietra scende in numerose spirali nelle viscere della terra. L'aria è stantia ed umida. Sotto gli stivali potete sentire il rumore del terriccio presente sui gradini.

La scala scende per alcuni metri in profondità.

Con un Tiro Percezione (Molto Difficile) si potrà distinguere delle orme di piedi orcheschi calzati in stivali di cuoio.

Entrate in una caverna scavata nella roccia. Un grande portale in pietra nera torreggia dinanzi a voi, il segno di una mano bianca campeggia sull'architrave.

Chiunque conosca gli Orchetti potrà facilmente riconoscere l'architettura di questi esseri.

La mano bianca, simbolo di Saruman, è un segno magico che causerà 6 r di tremiti di paura, che danno un -10 a tutte le attività, a chiunque non abbia l'aspetto di un Orchetto e oltrepassi la soglia del portale, nel caso si fallisca un TR contro Essenza contro 6° livello.

Chi riuscirà nel suddetto TR diventerà immune agli effetti di questo segno magico, così come tutti i colpiti nell'arco di 3 m.

2 - Le Tombe Dei Banditi

Entrate in una grande sala ottagonale. Sei lastre di pietra sono disposte perpendicolarmente alle pareti laterali della sala. Delle orme portano al lato opposto della sala, dove un'inferriata blocca il passaggio.

Le lastre di pietra coprono dei sarcofagi scavati nel pavimento all'interno delle quali giacciono i resti di sei banditi morti "sul campo". Tutte sembrano essere state spostate di recente ed ognuna ha inciso un epitaffio in Ovestron (in senso orario):

"Grutuk, il Cacciatore delle Montagne Nebbiose."

"Haramak, che uccideva a mani nude."

"Kragmak, che morì annegato."

"Dramak, fratello minore di Haramak e Kragmak."

"Targak, che uccise la figlia di Haramak."

"Bragak, che uccise Targak."

L'inferriata si può aprire con la forza (Tiro Manovra, Difficile, Metodo 1) oppure scassinandola (Tiro Scassinare Serrature, Media).

3 - Il Corridoio

Il corridoio conduce all'ultima stanza del sotterraneo ed alla fine di esso vi sono due Orchetti di guardia, che attaccheranno a vista.

2 Orchetti (Guerrieri 1° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 1° Livello, dotando ognuno di Armatura di Cuoio Rinforzato (Bonus MM -10), scimitarra ed elmo di cuoio, nessuno scudo.

4 - La Stanza Del Trono

L'atmosfera è pesante e quasi sacrale in questo luogo.

Davanti a voi si stendono tre navate suddivise da grosse colonne di pietra.

Alla fine della navata centrale vi è un abside con al centro un trono rozzamente scolpito nella pietra nera. Sulla parete dietro al trono vi sono dei barbari bassorilievi.

Sul trono vi è seduto il Capo degli Orchetti, e davanti a lui ci sono altri due Orchetti che si preparano a caricarvi.

2 Orchetti (Guerrieri 1° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 1° Livello, dotando ognuno di Armatura di Cuoio Rinforzato (Bonus MM -10), scimitarra ed elmo di cuoio, nessuno scudo.

Il Capo degli Orchetti (Guerriero 5° Livello): usate le statistiche degli Orchetti di 5° Livello, dotandolo di Armatura di Cuoio Rinforzato (Bonus MM -10), scimitarra ed elmo di cuoio, nessuno scudo. Il Capo degli Orchetti è molto avido, ma ci tiene alla vita e cercherà di venire ad un compromesso se messo alle strette. Non per questo si risparmierebbe dal combattere se non avrà altra alternativa.

Quando i PG avranno eliminato tutti gli Orchetti non resterà loro altro che esplorare quest'ultima stanza.

I bassorilievi sul retro del trono rappresentano tre scene differenti:

la prima, in cui una figura barbata (Saruman) getta cibo a degli orridi esseri (i suoi Orchetti);

la seconda, in cui la figura mostra agli esseri un piccolo oggetto che tiene tra le mani (l'Unico Anello);

la terza, in cui gli esseri aggrediscono ed uccidono degli uomini guerrieri a cavallo (Rohirrim).

Se i PG usano incantesimi come Individuazione dell'Essenza o del Magico (Formule dell'Essenza 1/9) vedranno che sia le immagini che il basamento del trono emaneranno magia.

Infatti se qualcuno tocca da sinistra verso destra in sequenza le immagini, il trono si sposterà magicamente in avanti, rivelando un ennesimo sarcofago, questo utilizzato però come nascondiglio per un piccolo tesoro. Ai PG la scelta di cosa farne (considerando che si tratta di refurtiva e che andrebbe consegnata chi di dovere).

Il tesoro è composto da:

un sacchetto contenente 25 MO e 40 MA della Zecca di Arnor e di Gondor e 10 Pening Rohirrim (valore complessivo 30 MO);

un sacchetto con un gioielli, per un valore complessivo di 30 MO;

un manto grigio con cappuccio e spilla d'argento (valore 1 MO), a forma di foglia, a corredo.

Si noti che il tesoro comprende due oggetti magici:

il già citato manto, che è in grado di nascondere chi lo porta da occhi indiscreti (si tratta di un manto di Lorien, Tiro Percezione "reminiscenza di gioventù", dif. Media, facoltativo per tutti i membri dei Popoli Liberi, in termini di gioco da un +20 per Nascondersi), si noti che la spilla non ha poteri;

un Anello Minore, che è in grado di rendere più difficile da ferire il suo possessore (in termini di gioco significa un +5 al BD di chi lo porta) e che si trova assieme ai gioielli (valore aureo 1MO, valore effettivo incalcolabile).

Ovviamente i PG non sanno che c'è il tesoro, loro erano stati incaricati di eliminare gli Orchetti, ne tanto meno sanno degli oggetti magici presenti in esso. Quindi cercate di essere minuziosi nel far fare le ricerche dei vostri PG ed annotate ogni cosa che decidono di tenere con se.

Se i PG vengono a patti con il Capo degli Orchetti è probabile che questo dica loro del tesoro e di come aprire il nascondiglio, ma ricordatevi che nemmeno il Capo degli Orchetti sa degli oggetti magici. Quindi attenzione anche in questo caso.

3. Note per il game master

Il Manto Di Lorien

Il manto di Lorien è un oggetto creato dagli Elfi Silvani di Lorien, per il senso comune degli uomini lo si può definire un oggetto magico, anche se gli Elfi di Lorien non lo considerano tale.

Chi riesca nella "reminiscenza di gioventù" si ricorderà che durante la Guerra dell'Anello, Dama Galadriel donò ai membri della celeberrima Compagnia dei manti che li avrebbero aiutati a nascondersi dai loro nemici.

Questo manto probabilmente sarà appartenuto a qualche viaggiatore elfico, originario di Lorien, e poi capitato nelle "grinfie" della banda.

L'Anello Minore

All'epoca in cui vennero forgiati gli Anelli del Potere, i fabbri elfici dell'Eregion crearono molti anelli dai poteri ridotti, come esperimenti. Molti Anelli Minori possono risultare utili e dotati di poteri interessanti. Quello qui proposto è in grado di rendere il personaggio che lo porta più difficile da ferire.

A giudizio del Game Master se dare la possibilità ai PG di usare una "reminiscenza" o meno.

Parte 3: Cronologia Integrativa

(integra quella a pag. 1312, Appendice B de "Il Signore degli Anelli")

ANNI	EVENTI
63 QE (1484 CC)	Morto Re Eomer, ormai vecchio, sul Trono del Sala d'Oro dei Rohirrim siede suo figlio Elfwine il Bello. Alcuni anni dopo Dama Eowyn, sorella del defunto Re Eomer e moglie del Sovrintendente Faramir, muore lasciando un grande dolore nel cuore del Signore dell'Ithilien.
82 QE (1503 CC)	Sire Faramir dell'Ithilien e Sovrintendente di Re Elessar muore; gli succede il figlio Boromir II.

120 QE (1541 CC)	Muore il primo di maggio Re Elessar Telcontar e gli succede il figlio Eldarion, avuto con Dama Arwen Undomiel, egli è quindi un Mezzelfo annoverato fra i Dunedain.
125 QE (1546 CC)	Eldarion Telcontar è Re dell'Ovest e suoi vassalli sono il Re Elfwine di Rohan, i Signori di Imladris e tutti i Signori delle Terre Selvagge, ad eccezione di Re Thranduill della Foresta Verde, dei Beorniani e degli Uomini dei Boschi, che hanno preferito la neutralità. Questo è l'anno delle nostre avventure!...

Nota per gli interessati:

Il nome di Eldarion, figlio maschio di Re Elessar e Dama Arwen, viene fatto per sole tre volte nell'Appendice A de "Il Signore degli Anelli", a pagg. 1267 e 1268, e si fa anche presente l'esistenza di altre figlie, il cui numero però non è precisato in nessuno scritto dell'autore. Per quanto riguarda Boromir II di Emyr Arnem faccio notare che si tratta di una mia invenzione basata su alcune indicazioni reperite sempre nell'Appendice A. Il nome del figlio di Sire Faramir e Dama Eowyn mi è stato suggerito dal testo, a pagg. 1259 e 1260, che riporta l'esistenza di un profondo legame fra i figli di Denethor II, mi è quindi sembrato probabile che il Sovrintendente di Re Elessar avesse dato al proprio figlio il nome del dell'amato fratello, deceduto durante la separazione della Compagnia dell'Anello. Tengo inoltre a precisare che con molta probabilità Re Eldarion doveva essere più giovane di Re Elfwine (ed anche di Boromir II), anche se ciò non credo abbia grosso peso, infatti è possibile che Re Elfwine di Rohan avesse la vita dei Dunedain. Se consideriamo che la nonna materna di Re Eomer era una donna Dunadan imparentata con i Principi di Dol Amroth, che la moglie del Re di Rohan era la figlia di Imrahil di Dol Amroth, risulta molto probabile che questa rilevante parentela con una nobile famiglia gondoriana di antico lignaggio avesse reso Re Elfwine più simile ad un Dunadan che ad un Rohirrim; tale affermazione viene inoltre avvalorata da quanto si legge nei "Racconti Incompiuti", pag. 383, a proposito della grande somiglianza di Elfwine il Bello con il nonno materno Imrahil e dell'evidente similitudine dei tratti fisici di Eomer con quelli di un Dunadan.