

Scampagnata oltre Confine – di Salkaner il Nero (salkaner@yahoo.it)

Avventura rapida per GiRSA

Gruppo di 4-5 di personaggi, attorno al 5° livello

1. Periodo di ambientazione

254 Q.E.

2. Eventi e descrizione degli ambienti

Nevillis, cittadina al confine orientale del regno di Gondor, circa 20 km a nord del cancello di Morannon. Perferibilmente, i personaggi sono arrivati qui provenendo da Osgiliath, capitale di Gondor.

Sarebbe cosa sana avere un party di orientamento buono, o meglio ancora neutrale.

I personaggi giungono a Nevillis e, naturalmente, la prima cosa di cui hanno bisogno è un posto per mangiare e dormire. A tal proposito vi sono 3 locande a Nevillis, ben riconoscibili dalle insegne:

Aquila Nera: ha un'aria piuttosto carina, il tipico posto affidabile, ma non per questo noioso. Notte e colazione: 20MB

L'Incrocio di Spade: tipica locanda senza pretese, ma dove farsi una sana bevuta e una sana dormita. E' la più piccola delle tre. Notte e colazione: 12MB

Il Martello Appeso: ad un primo sguardo si nota che trattasi di un posto malfamato. Notte e colazione: 10MB.

Se i PG fanno domande ai cittadini, gli verrà detto che la migliore è l'Aquila Nera, ma anche la più cara. Il Martello Appeso verrà descritto in toni spregiativi. Il cliente comune va all'Incrocio di Spade. In ogni caso verrà caldamente sconsigliato di accamparsi fuori città.

Secondo la locanda scelta, si potrà conoscere l'oste:

Syl-Vaner (A.N.): è un dorwiniano, anche se a prima vista si può confondere per un esterling. Indubbiamente il massimo esperto in vini della città, tipo molto alla mano, ma dall'aria affidabile. Ha a disposizione 2 servitori (considerare guerrieri del 3° livello) e 3 cameriere (scout del 2°). Considerarlo come un ranger del 10°; BO 120, BD 40, PF 80. Se ci si informa su di lui si potrebbe scoprire che è un esperto in erbe e veleni.

Olanur (I.S.): un dunedain, piuttosto grasso, di mezza età. Molto disponibile a parlare, vi racconterà (in mezzo ad altre mille storie), che la strada per l'est non è tanto sicura di recente, e vorrà sapere tutto dei PG. Se c'è un bardo lo ingaggerà per 2MA a serata. Ha a disposizione 1 servo (guerriero del 4° livello) e 4 cameriere (scout del 2°).

Tharwine (M.A.): un rohirrim, di circa 35 anni. Pare conoscere personalmente tutti i clienti, e probabilmente (60%) chiamerà per nome almeno uno dei PG. Ha 4 servi a disposizione (2 guerrieri e 2 scout, del 4° livello) e 3 cameriere, piuttosto dicinte. I PG potrebbero scoprire che ha un certo conto in sospeso con la giustizia di Rohan.....e che la sua testa vale 20MO.

Di particolare significato a Nevillis è la bottega di Kessis, l'alchimista. Vi si possono trovare numerosi oggetti magici di piccolo potere, oltre a qualche simpatico oggettino:

Il pugnale del vampiro: è un pugnale +10, di fattura esterling; tutti i PF che infligge (esclusi quelli dei CRIT), vengono assorbiti da chi lo usa, fino a un max di 10PF oltre la normale resistenza fisica. Prezzo: 1500MO

La pergamena dell'eroe: si usa una volta sola e dura un'ora; rende immuni allo stordimento e alla paura, e da +5 a tutti i BO. Prezzo: 600MO

La Vera Mazza per l'Uomo che Non Uccide: una mazza +40, ma che infligge solo colpi critici "A". Prezzo: 2000MO

A seconda della locanda scelta, vi saranno 3 possibili eventi:

Aquila nera: entrerà un mercante dunedain, tale Maloskil (accompagnato da due servitori), che parlerà con l'oste dicendo di volersi recare verso Lavakir (capitale di uno dei tanti staterelli insignificanti che si trovano oltre il confine orientale). E chiederà se qualcun altro fa la sua strada, perchè "insieme si va più sicuri". Nessuno degli altri avventori pare particolarmente interessato. Se nessuno dei PG si muove, dopo cena Maloskil tenterà di ingaggiarli, come scorta, per 2MA al giorno (ma in trattativa arriva fino a 5).

Incrocio di Spade: ad un certo punto entra un tipo, che parla brevemente con l'oste e annuncia che il suo padrone (Maloskil) lo ha incaricato di trovare una scorta per un viaggio di circa 3 giorni verso Lavakir. Egli offre 2MA al giorno a cranio. Se i PG si informano, sentiranno che la via per Lavakir è considerata moderatamente rischiosa.

Martello Appeso: alcuni avventori cominceranno a discutere che Maloskil è tornato in città, e che sta cercando degli uomini di scorta. I PG potrebbero venire a sapere che Maloskil viene attaccato piuttosto spesso. Troppo spesso. Si dice che traffichi in strani oggetti magici.

In un modo o nell'altro, i PG verranno a contatto con Maloskil. Egli afferma di essere un mercante di manufatti artigianali di un certo pregio, e a riprova di ciò potrebbe mostrare un coltello intarsiato +5 non magico (lo vende per 20MO).

L'idea di base è che alla fine facciano il viaggio con lui. Egli è accompagnato da due servitori (scout di 3° livello, BO 40, BD 30, PF 40 - CG), e viaggia su un carro con un traino a 2 cavalli. Il viaggio verso Lavakir dura 3 giorni.

Verso la sera del primo giorno, il gruppo passerà in una zona lievemente collinosa, dove verrà attaccato da un gruppo di predoni (4 guerrieri di 5° livello, hanno tutti spade e arco +5)

BO (arco) 80 - BO (spada) 60 - BD 50 - PF 60 - CR

I predoni attaccano con delle frecce avvelenate (v. più avanti) e cessano l'attacco non appena dsi accorgono di aver colpito (con CRIT) almeno due PG. Il primo dei servi che viene colpito (anche senza CRIT) fugge in preda al panico, l'altro resta e combatte (o almeno finge). Maloskil usa un arco, ma non sembra molto pratico.

Il veleno delle frecce ha una forza di 10° livello e un duplice effetto: se si fallisce il TR di almeno 40 punti si cade addormentati, se lo si fallisce in generale si rimane "succubi" per 2d6 giorni. Il personaggio succube esegue qualunque ordine che gli venga dato ad alta voce, preceduto dal suo nome.

Maloskil propone di continuare per Lavakir, e di accamparsi per la notte in un luogo parzialmente riparato. Il giorno dopo, in giornata, il gruppo subisce un altro attacco dei predoni.

Questa volta, ai PG feriti del giorno prima, viene ordinato di attaccare i compagni. Nota: se il bersaglio è legato da amicizia, il succube attacca, ma non affonderà i colpi (CRIT "A").

Tirate 1d4, il risultato è il numero di predoni il cui nome viene pronunciato durante gli scontri. I predoni sono a loro volta succubi. Se i PG sono abbastanza svegli da capire l'antifona, lo scontro sarà breve, se sono particolarmente intontiti, anche (ma con esito inverso).

Se le cose si mettono bene in battaglia, Maloskil si dà da fare con la spada molto meglio che con l'arco, eliminando i predoni che riesce.

Se riescono a prendere vivi alcuni dei predoni, potrebbero scoprire, interrogandoli adeguatamente, il nome del loro capo: Maloskil, che a questo punto sarebbe il caso di descrivere:

Animista del 12° livello; BO (spada) 80+10 ; BO (inc. base) 24 ; BD 50 CG ; PF 90.

Oggetti di rilievo: un moltiplicatore x3 del flusso, un anello +10 al BD, una spada +10 intrisa nel solito veleno. Una boccetta di veleno.

Una volta giunti a Lavakir, i PG trovano una piccola città, retta da un duca, Krobin (nano guerriero, 10° livello), molto spartana ma ben organizzata. Nessuno parrebbe conoscere il veleno in questione. Se i PG ne hanno avuto notizia, potrebbero tornare a Nevillis e chiedere a Syl-Vaner.