

La Forgia del Fabbro

Ogni avventuriero che si rispetti sa perfettamente che non c'è luogo migliore di una taverna per concludere qualche buon affare, raccogliere informazioni e notizie e farsi qualche nuovo nemico. Ogni avventuriero che si rispetti sa pure che Forte Cardo pullula di luoghi del genere ma non tutti conoscono la storia della piccola taverna di Keldomar, il Barbaro Baiaga proprietario della Forgia del Fabbro, una vecchia stamberga incastonata fra i vicoli che circondano la Piazza Antica; qui i Personaggi potranno trovare ristoro, informazioni e l'opportunità di conoscere la storia di Fundir Elmogrigio, il leggendario fabbro Jezita.

Il materiale che proponiamo di seguito è indirizzato prevalentemente ai Game Master alla ricerca di una location alternativa a quelle proposte dai manuali base. La Forgia del Fabbro è situata a Forte Cardo per ragioni di comodità espositiva ma è ampiamente ricollocabile in qualsiasi contesto urbano. Il modulo prevede una sezione dedicata alla storia della taverna, un paragrafo che racconta le vicende di Fundir Elmogrigio ed infine una piccola galleria di png che il GM potrà decidere di collocare in taverna ovvero utilizzare liberamente nelle proprie avventure prescindendo dal contesto proposto in queste pagine.

Dimenticate il lusso dei Saloni di Symbaroum, le ricercatezze del Mestolo Alato o l'esotico fascino della Strega e Famiglio: la Forgia del Fabbro è una vecchia costruzione, addossata ad un gruppo di case a graticcio nelle vicinanze della Piazza Antica (nel riquadro è indicata la posizione della locanda, all'incrocio tra Via Della Spada e Vicolo del Mercato - la numerazione è quella utilizzata per contrassegnare gli hotspot nella mappa di Forte Cardo allegata al Manuale Base), un tempo scrigno delle meraviglie di Fundir Elmogrigio, mitico fabbro al servizio di Haloban ed oggi regno incontrastato di Keldomar, il Barbaro Baiaga proprietario della locanda.



UN'ACCOGLIENTE STAMBERGA

Per quanto non sorga all'interno dell'Anello di Haloban, la relativa vicinanza con il quartiere più malfamato del Forte non risparmia la Forgia dal passaggio di individui più o meno pericolosi, particolarmente attratti dalla possibilità di incontrare fra i tavoli della locanda qualcuno dei molti antiquari e mercanti che sono soliti frequentare la bettola di Keldomar. La struttura è organizzata su due piani: il primo, a livello strada, è costituito dalla sala comune, dominata da un grande bancone centrale, vera e propria torre di avvistamento dalla quale il gigantesco Keldomar urla comande, bofonchia ordini ed

accoglie i clienti. Il bancone ha una forma circolare ed è situato immediatamente a ridosso delle cucine dove Mestolo, un orco salvato da Keldomar durante una battuta di caccia nel Davokar, taglia, trita e sminuzza selvaggina e verdure. I tavoli (circa venti) sono il regno di Hulma e Bulma, due goblin Varraguldrú, gemelli dalla personalità esuberante, vittime sacrificali di Keldomar e delle sue grida, sempre pronti ad ideare nuovi e fantasiosi piani di sabotaggio del loro padrone, salvo poi rinunciare, intimoriti dalle possibili conseguenze e dalla lunghezza della cinta di cuoio di Keldomar. Per quanto la sala comune non brilli per ricercatezza o particolarità architettoniche, il locale è comunque curato e ben tenuto: alle pareti sono presenti alcuni drappi colorati e qualche testa di animale caduto sotto i colpi dell'ascia di Keldomar orna le pareti in legno della struttura. La vera attrazione del luogo è comunque la Vecchia Forgia, oggi rimaneggiata per fungere da camino, ubicata nell'angolo nord est della sala comune ed un tempo teatro delle creazioni del grande Fundir Elmogrigio, il fabbro Jezita che ha ispirato il nome scelto per il locale.

IL SEMINTERRATO

Al piano seminterrato trovano spazio un magazzino e gli alloggi di Keldomar; Hulma, Bulma e Mestolo sono invece ospitati nella vicina stalla di Pentallio Moras, il vecchio maniscalco orbo dell'occhio sinistro ed ex guardia d'onore (la verità cambia a seconda del tipo di liquore ingerito) di Re Ynedar. Il secondo piano è interamente realizzato in pietra: prevalente è l'utilizzo di una pietra nerastra, particolarmente lucida, con innesti di materiali più chiari molto probabilmente risalenti ad epoche più recenti e quasi certamente utilizzate per consolidare una struttura abbandonata al suo destino dopo la fine di Haloban e dei suoi. Gli alloggi di Keldomar sono ricavati all'angolo opposto a quello dove è ubicata la forgia situata al piano

superiore e sono interamente realizzati con la pietra nerastra che decora buona parte dell'area. L'alloggio è di forma quadrata, con pietre ben squadrate, prive di decorazioni, salvo un fregio scolpito sulla parete ove Keldomar ha collocato un modesto scrittoio, recante quattro immagini in bassorilievo: un drago, un fulmine, un paio di corna di cervo e un viso femminile. Solo due persone sono al corrente della presenza di questo fregio all'interno degli alloggi di Keldomar: il proprietario e Elda, la mercante di antichità, la cui bottega si trova a poca distanza dalla Forgia del Fabbro. Secondo Elda il fregio risalirebbe ad un'epoca precedente allo sviluppo del Culto del Sole quando Prios apparteneva alla schiera degli Dei Giovani ed era parte integrante del Pantheon delle divinità precedenti l'affermazione della Chiesa che oggi porta il suo nome.

FUNDIR ELMOGRIGIO

Tra i clan barbarici del nord è molto diffusa la storia di Fundir, un fabbro di cui si tramanda la straordinaria perizia. Secondo la versione più diffusa del racconto, Fundir proveniva da un piccolo villaggio situato nel cuore degli attuali territori Vajvod; nato prematuro e rimasto orfano di madre alla nascita, il piccolo Fundir era additato come il simbolo vivente della disgrazia e del disonore. Il suo aspetto fisico non contribuiva a facilitarne l'accettazione sociale: era grande e grosso, con spalle larghe come quelle di un orco e con lo stesso mento pronunciato; le orecchie, a punta, potevano farlo quasi passare per un elfo deforme ma quello che più inquietava i suoi concittadini erano le mani, entrambe dotate di tre sole dita e di colore bluastro. Alla morte di suo padre Alimir, Fundir venne definitivamente allontanato dal villaggio. Il ragazzo, rimasto solo e abbandonato da tutti, non si perse d'animo e nonostante le sue menomazioni iniziò a costruire, dapprima faticosamente e poi sempre più abilmente, piccoli utensili e trappole per catturare

selvaggina ed altri animali, garantendosi la sopravvivenza. Dopo qualche tempo un uomo, un certo Vartharas, un viandante rimasto ferito dopo l'incontro con un jakaar, si presentò all'ingresso della grotta di Fundir chiedendo aiuto; il ragazzo lo medicò e lo aiutò. Vartharas, stupito delle capacità di Fundir, gli propose di tornare indietro con lui. Vartharas era un fabbro ma non un fabbro qualunque: egli era l'artigiano di fiducia di Haloban, il capoclan degli Jeziti. Vartharas condusse quindi Fundir presso la sua forgia e qui iniziò ad insegnargli il mestiere, rimanendo stupito delle capacità e della grande forza del suo allievo. Il primo manufatto realizzato da Fundir fu un elmo di metallo grigio, finemente cesellato, che il ragazzo indossò con orgoglio e che mantenne fino al giorno della propria morte, ottenendo il soprannome con cui ancora oggi viene ricordato.

LA VERITA' DELLE STREGHE DI KARVOSTI

Le Streghe di Karvosti, tuttavia, tramandano una seconda versione di questa storia, decisamente meno edificante. Quando Fundir venne scacciato dal villaggio, egli fu irretito da un demone del Sottomondo, con il quale strinse un patto blasfemo: avrebbe ottenuto la capacità di realizzare oggetti fra i più belli mai costruiti da mani umane ma, in cambio, avrebbe dovuto cedere quattro frammenti della sua anima ai quattro guardiani della Foresta: Arunes il Drago, custode delle fiamme che vivono nel cuore del mondo, Velkar il Fulmine, patrono delle misteriose energie della natura, Kima il Sacro Cervo, spirito guida delle creature del bosco ed infine Aleasa, Signora della Notte Eterna. Fundir, desideroso di rivalersi su coloro che lo avevano scacciato, accolse volentieri il patto col demone, suggellato dalla forgiatura di un elmo grigio poi donato ad Haloban, ed offrì la sua anima ai quattro guardiani in ragione di un quarto per ciascuno ottenendo in cambio il suo infinito talento. Forte di queste capacità egli

non tardò ad affermarsi quale fabbro di fiducia di Haloban degli Jeziti, il quale assegnò al giovane il governo della sua forgia. Le Streghe raccontano che Fundir divenne sempre più arrogante fino ad arrivare a sfidare apertamente Aleasa; alcuni sostengono che vi sia una sorta di antico santuario nelle terre degli Yedesa dove la Signora viene ancora adorata e dove viene custodita la falce che Fundir aveva forgiato per lei e che fu utilizzata per uccidere il giovane fabbro.

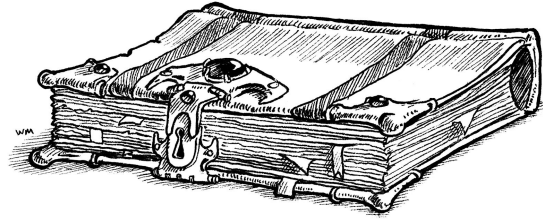


Veduta esterna della Forgia del Fabbro

UNA CASA D'ASTE CLANDESTINA

La Forgia del Fabbro non è soltanto un luogo dove poter serenamente affogare i propri dispiacere in una birra zareka o in qualche violaceo liquore amorevolmente preparato dalle distillerie goblin di Camposcuro; sono molti gli antiquari ed i cacciatori di tesori che frequentano la taverna e questo essenzialmente per la sua posizione defilata rispetto ai più rinomati indirizzi della Città di Lasifor. Quella attorno alla Piazza Antica è una zona sufficientemente tranquilla e riservata, un palcoscenico ideale per i piccoli mercanti che preferiscono non apparire sulle prime pagine dell'Eco di Forte Cardo o tra i broccati dei Saloni di Symbaroum. L'esigenza di mantenere il basso profilo da parte di alcuni mercanti (in particolare Elda, l'antiquaria barbara la cui bottega è ubicata

in prossimità della Forgia) ha incontrato l'ampia disponibilità di Keldomar; dietro un generoso compenso da parte di un piccolo gruppo di "operatori" del mercato clandestino delle reliquie di Symbaroum, il vigoroso proprietario della Forgia ha reso disponibile una piccola zona dello scantinato dove normalmente vengono tenute aste private o intavolate trattative con alcuni cacciatori di tesori ed emissari di facoltosi acquirenti che preferiscono non apparire in prima persona. Nel quartiere si dice che Heraklio deMearra, il changeling fac totum del duca Alkantor Argona, sia stato visto più di qualche volta frequentare la Forgia soprattutto in occasione di "operazioni" di mercato legate a libri rari ed antiche mappe del Davokar. È del tutto evidente che qualora questa attività collaterale dovesse essere scoperta o comunque svelata, le conseguenze per Keldomar e per i piccoli mercanti riuniti nella Società di Libero Mercato (organismo che rappresenta gli operatori più piccoli del settore), le conseguenze potrebbero essere decisamente gravi. Questa è la ragione per cui il funzionamento delle aste è strettamente irregimentato e le comunicazioni sono affidate ad una rete di informatori attiva tra la Piazza Antica e l'Anello di Haloban. Questi informatori, per lo più ragazzini più o meno spiantati che vivono di espedienti, si fanno chiamare "I Corvi"; il loro capo, Knut Guldafinn, è un ragazzo di sedici anni circa, specializzato in piccole truffe ai danni degli improvvisati cacciatori di tesori che si presentano a Forte Cardo in cerca di guide a buon mercato e nella produzione di mappe e falsi diari di viaggio da vendere ai malcapitati (ed impreparati) cercatori di gloria che frequentano talvolta la Forgia. Knut fa base presso la Forgia ed oltre a coordinare i messaggi in codice con cui i Corvi passano agli interessati le informazioni sulle aste clandestine è spesso al servizio di avventurieri disponibili a sganciare qualche tallero per raccogliere informazioni in giro per il Forte.



LA FORGIA DEL FABBRO IN GIOCO

Come evidenziato in apertura, la Forgia del Fabbro può essere facilmente ricollocata in qualsiasi città di Ambria; la raccomandazione è tuttavia quella di mantenere, ove possibile, una qualche prossimità con il Davokar in modo da poterla sfruttare come possibile luogo di transito di oggetti ed informazioni funzionali allo sviluppo delle avventure che il GM vorrà proporre al suo gruppo. Per quanto concerne il listino dei prezzi si raccomanda di seguire le indicazioni del manuale base e di tenere presente la tabella n.25 della Guida Avanzata del Giocatore. Di seguito proponiamo alcuni spunti utili ai fini del possibile avvio di nuove avventure o side quests da proporre al vostro gruppo di gioco.

- I. La Camera di Commercio di Forte Cardo sta da tempo facendo pressione sull'Ambasciata della Regina perché venga inserita nella Licenza di Esplorazione una lista di antiquari autorizzati a gestire la commercializzazione degli artefatti recuperati dai cacciatori di tesori. Questa eventualità taglierebbe fuori i piccoli mercanti della Società di Libero Commercio che vedrebbero di fatto compromessa la loro possibilità di operare sul mercato in favore di antiquari come Faraldo e Sefira. Ecco perché Megisto Ferunes, il più agguerrito fra gli esponenti della Società, ha convocato i Personaggi presso la Forgia, con l'obiettivo di mettere in piedi un piano che consenta di screditare Faraldo e Sefira e far tramontare il loro progetto.

2. I Corvi hanno intercettato un nuovo arrivato, un uomo di Kastor dai lunghi capelli bianchi completamente vestito di nero, con buona parte del volto celato da un drappo anch'esso nero ed un corvo sulla spalla sinistra. L'uomo è in cerca di un possibile acquirente per un oggetto rinvenuto nel Davokar e Elda, la mercante di antichità, è interessata all'acquisto. A quanto pare si tratta di una sorta di chiave a testa quadrata recante i quattro segni scolpiti nell'antica stanza di Fundir, ubicata nel seminterrato della Forgia. Elda ha già messo Knut sulle tracce del nuovo arrivato ma intende vederci più chiaro e potrebbe aver bisogno di ulteriori informazioni: l'appuntamento è previsto per la tarda serata presso la Forgia e Elda ha bisogno di quanti più dettagli possibile prima di chiudere l'affare.

3. E' una serata come molte altre alla Forgia: Hulma e Bulma si aggirano freneticamente tra i tavoli mentre Keldomar urla le comande dal bancone e Mestolo si prodiga in cucina mulinando con grazia sorprendente il suo coltellaccio. Un bardo cencioso dal pittoresco nome di Conte di Cuori, solito frequentare la Forgia entra in taverna e punta dritto verso il tavolo più vicino all'ingresso dove è seduta una donna con lunghe vesti di colore verde e lucenti occhi azzurri. Il bardo consegna alla donna un involucre in pelle: la donna sorride e mormora qualcosa al Conte, poi si allontana rapidamente dalla locanda. Il bardo beve avidamente dal boccale che la donna ha lasciato sul tavolo salvo poi stramazzare al suolo, gli occhi improvvisamente rossi e il volto acceso di un innaturale colore bluastro.

