
CONTESTO STORICO DELLA ROVINA D'ARTHEDAIN



LA CAMPAGNA D'ARTHEDAIN *avventure per* TERZA ERA IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO DELLA TERRA DI MEZZO

Seconda EDIZIONE ITALIANA

JEAN PHILIPPE “*Usher*” JAWORSKI

Traduzione di FEDERICO MORANDO,
MAURO “*Pancramix*” ARTIGIANI,

Revisione ed Editing di ANDREA GUERRIERI



Titolo Originale: LA CAMPAGNE D'ARTHEDAIN
2002, JEAN-PHILIPPE "Usher" JAWORSKI

TRADUZIONE *Italiana* :
FEDERICO MORANDO, MAURO "Pancramix" ARTIGIANI

REVISIONE *ed* EDITING:
ANDREA GUERRIERI

PROGETTO *Grafico* & IMPAGINAZIONE:
ANDREA GUERRIERI

Supporto ONLINE:
WWW.BRIGATA.IT - *l'Allegria Brigata*
HTTP://COUROBERON.FREE.FR - *la Cour d'Oberon*

SECONDA *Edizione Italiana*
GENNAIO 2010

AVVERTIMENTO: Tiers Age è un GdR gratuito, ma non "libero". Il gioco è stato regolarmente registrato e pertanto il documento originale è assoluta proprietà dell'autore. Ne potete disporre solamente a titolo personale. Per rispetto dei diritti d'autore e della proprietà intellettuale, non potete modificare questi documenti, ne' plagiarli, ne' copiarli su un sito, una rivista... senza previo accordo con il rispettivo proprietario. La traduzione stessa del gioco è stata realizzata per gentile concessione dell'autore. Vi ringraziamo per le segnalazioni di eventuali contraffazioni su altri siti.

NOTA LEGALE: tutti i nomi propri che derivano dall'opera "Il Signore degli Anelli" sono copyright® della Tolkien Enterprise e della Decipher. Questo prodotto (Tiers Age) e la sua traduzione italiana (Terza Era) sono produzioni amatoriali gratuite e totalmente ufficiose, senza alcuno scopo di lucro e riguardano esclusivamente la responsabilità dei rispettivi autori. Nessun membro della Tolkien Enterprise o della Decipher è associato a questi prodotti. Se una delle parti sopra citate, per qualsiasi motivo, si sentisse lesa da questi prodotti, è invitata a contattarci. Scaricando questo prodotto, vi impegnate a utilizzarlo esclusivamente e rigorosamente in via privata, e in nessuno caso a farne un'utilizzo commerciale.

CONTESTO STORICO DELLA ROVINA D'ARTHEDAIN

INDICE

I. L'Arnor, primo regno del Nord.....	pag. 5
II. Declino dell'Arnor, guerre civili e comparsa dell'Ombra.....	pag. 6
III. Guerre contro Angmar e caduta del Cardolan.....	pag. 6
IV. Il tardo Arthedain.....	pag. 6
V. La rovina dell'Arthedain.....	pag. 7
VI. Controffensiva dell'Armata Occidentale.....	pag. 7
VII. Conseguenze della guerra.....	pag. 7
VIII. L'Epopèa per i Giocatori.....	pag. 8
Mappa della Contea.....	pag. 9

INTRODUZIONE

CONTESTO STORICO DELLA ROVINA D'ARTHEDAIN

L'ultima grande guerra d'Arthedain copre gli anni 1973-1975 della Terza Era. Questo conflitto aperto e disperato contro l'offensiva del Re-Stregone, presenta molti spunti drammatici che creano un quadro appassionante per una campagna. L'offensiva del Re-Stregone non è dissimile dalla guerra di Sauron contro Gondor, descritta nel Ritorno del Re, e i tragici scontri del Re Arvedui e dei Dunedain sono un tema eroico che appassionerà gli amanti delle epopee. Inoltre, questa guerra sfocia anche in un'alleanza tra gli Elfi dei Rifugi Oscuri, i superstiti dell'Arthedain, le forze di Gondor e gli Elfi di Gran Burrone; tutto questo implica un'intensa attività politica, in un mondo in crisi, e dunque si presta molto bene anche a degli scenari diplomatici.

I. L'ARNOR, *primo* REGNO *del* NORD

In origine, nel corso della Seconda Era, i Numenoreani avevano impiantato numerosi insediamenti e numerose colonie sul litorale della Terra di Mezzo. Quando l'insensato assalto di Ar-Pharazôn il Dorato contro Valinor portò all'inabissamento di Numenor (3319 SE), Elendil ed i suoi figli, scappando dall'ondata alla testa di una flotta di esuli, naturalmente si rifugiarono nella Terra di Mezzo. Qui fondarono i Reami in Esilio (3320 SE), Arnor e Gondor. In origine, Elendil regnava sull'Arnor, il reame del Nord, e i suoi due figli, Isildur e Anarion, regnavano su Gondor. Gondor era dunque il reame vassallo del reame del Nord; tuttavia, dopo la morte di Elendil nel corso della caduta di Barad-Dûr (3441 SE), l'Arnor passò a suo figlio Isildur. Essendo rimasto ucciso nel disastro di Campo Gaggiolo qualche mese più tardi (2 TE) senza essere mai giunto nel suo reame, la corona andò allora al suo figlio più giovane (il solo sopravvissuto), Valandil. I due reami erano ormai governati da due cugini, dunque un vincolo familiare meno stretto rispetto a quello che univa Elendil ai suoi figli. Date le circostanze, si comprende come la sovranità dell'Arnor su Gondor sia stata sminuita. Tuttavia, per molti secoli ancora, i due reami conserveranno eccellenti rapporti.

II. DECLINO DELL'ARNOR, *guerre CIVILI e comparsa dell'OMBRA*

Nel 861 (TE), la morte di Re Earendur, decimo monarca d'Arnor, aprì una crisi di successione. I figli del defunto smembrarono la sua eredità per creare tre reami: «Arthedain era a nord-ovest e comprendeva i territori fra il Brandivino e il Luhun, e inoltre quelli a nord della Grande Via fino alle Colline Vento. Rhudaur era a nord-est e si stendeva fra gli Erenbrulli, le Colline Vento e le Montagne Nebbiose, ma includeva anche l'Angolo fra il Fiume Bianco ed il Rombirivo. Cardolan era a sud, e le sue frontiere erano il Brandivino, l'Inondagrigio e la Grande Via». (Appendice A, I, 3). Il Rhudaur ed il Cardolan si contesero le Colline Vento e la Torre dell'Amon Sûl, che conteneva il Palantir più potente del Nord, combattendo per questo guerre fratricide.

Verso il 1280 (TE), un signore malvagio approfittò dei contrasti tra i reami Dunedain per insinuarsi in Angmar, una regione fortemente difesa da due catene montuose. Questo capitano tenebroso venne chiamato il "Re-Stregone", ma nessuno sospettava ancora che si trattasse del più potente dei Nove, coloro che vengono chiamati "Ulairi" dagli Elfi e "Nazgûl" dagli schiavi di Sauron. Il "Re-Stregone" edificò una fortezza malefica, Carn Dûm, e unì nel Nord grandi forze di Uomini vili, di Orchetti e delle più oscure creature.

Nel 1349, il re Argeleb I salì sul trono dell'Arthedain e rivendicò di nuovo la sovranità su tutto l'Arnor. Sembra che in quell'epoca, il Rhudaur non fosse più governato dai discendenti di Isildur; il suo re, caduto sotto l'influenza di Angmar, si oppose ad Argeleb. Questo fu l'inizio di una lunga guerra dove l'Arthedain, il Cardolan ed il Lindon formeranno un'alleanza difensiva contro le forze coalizzate del Rhudaur e di Angmar.

III. GUERRE *contro* ANGMAR *e caduta del* CARDOLAN

Il re Argeleb I fu assassinato nel 1356 TE durante i combattimenti nelle Colline Vento, che egli aveva fortificato. Suo figlio Arveleg I continuò la lotta, sostenuto dal Cardolan. Il Re-Stregone lanciò le sue truppe contro il sud-est: «Dicono che a quest'epoca Gran Burrone venisse assediato». (Appendice A, I, 3).

Nel 1409 TE, una terribile guerra devastò l'antico reame d'Arnor. Il Re-Stregone si annetté il Rhudaur, gli ultimi Dunedain furono massacrati o presero la fuga; poi, una potente armata d'invasori attraversò il Fiume Bianco e prese d'assalto le Colline Vento. Una popolazione di Hobbit, che aveva occupato l'Angolo, scappò precipitosamente nell'Arthedain. Il re Arveleg I trovò la morte nel corso dei combattimenti che ebbero luogo nelle Colline Vento; la torre di Amon Sûl fu presa, bruciata, rasa al suolo. Le truppe del Re-Stregone attraversarono tutto il Cardolan, e lo devastarono con una tale ferocia che il reame non riuscì mai a riprendersi dalla sua rovina. Le orde d'Angmar si impossessarono anche delle Lande del Nord e di Fornost, la capitale del reame dell'Arthedain. Ciononostante, il figlio di Arveleg I, il giovane Araphor, ancora adolescente, ottenne rinforzi dal Lindon portati da Cirdan il Carpentiere e riuscì a liberare Fornost e le Lande del Nord. Da parte sua,

Elrond fece appello ai soccorsi di Celeborn e Galadriel. Delle truppe elfiche venute da Lorien attraversarono le Montagne Nebbiose, andando così a rinforzare le milizie di Gran Burrone e contribuendo a spingere le orde del Re-Stregone fuori dall'Arthedain.

Il Cardolan era definitivamente distrutto, l'Arthedain era stato considerevolmente sconvolto dalla guerra, eppure i combattimenti non si erano mai svolti sul territorio di Angmar. La concessione della Contea fatta nel 1601 TE da Re Argeleb II agli Hobbit di Brea (scappati dall'Angolo) e a dei forti Hobbit rifugiati nei paesi di Dun dimostra quanto il reame dell'Arthedain fosse stato danneggiato a livello demografico. Qualche anno più tardi, la Grande Peste che devasterà Gondor e tutto l'Eriador aggraverà ancora di più la situazione: i Dunedain dell'Arthedain, così come gli Hobbit, pagheranno un grande tributo, e numerose regioni diverranno disabitate (1636 TE).

IV. *Il* tardo ARTHEDAIN

Il penultimo re dell'Arthedain fu Araphant (regno: 1891-1964 TE). Ritenendo indubbia la fragilità della sua posizione nei confronti di Angmar, Araphant ebbe la saggezza di rinforzare gli stretti legami con Gondor, oramai incommensurabilmente più radioso e potente, che non si era piegato né a guerre esterne (Umbar) né a guerre civili. Il riavvicinamento tra i due reami fu suggellato nel 1940 TE con il matrimonio di Arvedui, principe ereditario dell'Arthedain, con Firiël, principessa di Gondor, figlia del re Ondoher (regno: 1936-1944 TE).

Nel 1944, Gondor dovette fronteggiare una massiccia invasione da parte dei Carrieri. Il re Ondoher e i suoi due figli Aramir e Faramir furono uccisi nella battaglia del Morannon, e il reame fu salvato sul filo di lana da un generale di grande valore chiamato Earnil. La dinastia di Gondor si era interrotta; Arvedui, sia come discendente diretto d'Elendil sia come sposo della principessa Firiël, figlia del defunto Ondoher, rivendicò la corona del Sud. Tuttavia, i nobili di Gondor si finsero sordi e misero sul trono il generale Earnil. Prudentemente, Arvedui preferì abbandonare le sue pretese; questo episodio la dice lunga sul rovesciamento delle forze tra l'antico reame vassallo (Gondor) e l'antico reame sovrano (Arnor)... Ciononostante, il nuovo re Earnil, scrisse al principe Arvedui: «Ma non dimentico la lealtà di Arnor, né rinnego la nostra parentela, né desidero che i reami di Elendil siano divisi da ostilità. Vi invierò aiuti quando ne avrete bisogno, se mi sarà possibile». (Appendice A, I, 4)

Arvedui divenne re alla morte di suo padre, nel 1964 TE. Araphant come Arvedui dovette lottare continuamente contro l'incessante attacco delle truppe d'Angmar; ciononostante, la situazione divenne critica nell'autunno del 1973 TE, e Arvedui reclamò l'aiuto di Gondor. Egli sapeva che un'armata immensa si stava raccogliendo in Angmar, e che questa si apprestava a infliggere il colpo di grazia ai Dunedain dell'Arthedain.

V. LA ROVINA DELL'ARTHEDAIN

Alla fine dell'inverno del 1974 (TE), il Re-Stregone, lanciò tutte le sue forze contro l'Arthedain; le frontiere vennero superate ovunque. Le truppe di Carn Dûm si impadronirono di tutto il reame, ivi compresa, dettaglio poco conosciuto, la Contea («La gente della Contea sopravvisse, benché travolta dalla guerra, perché i più fuggirono e si nascosero»; Appendice A, I, 3). L'armata degli invasori occupò il territorio fino al fiume Lhûn, verso ovest, a contatto con gli Elfi Grigi del Lindon. Fornost, la capitale, cadde rapidamente; nel corso della battaglia, un contingente d'arcieri inviati dalla Contea perì, senza dubbio, alla fine. Il re Arvedui animò per qualche tempo una piccola resistenza nelle Lande del Nord, ma le sue forze vennero decimate, ed egli dovette fuggire. Siccome tutto il sud e l'ovest del suo reame erano occupati dalle truppe di Angmar, egli fuggì con i pochi resti della sua guardia nelle gallerie delle vecchie rovine naniche nel nord del suo reame. Poi, a corto di viveri, egli arrivò nella baia ghiacciata di Forochel, dove chiese l'aiuto dei Lossoth, gli Uomini delle Nevi. Essi concessero ospitalità di mala voglia, in quanto conoscevano la collera del Re-Stregone, ma lo salvarono insieme ai resti della sua guardia dalla morte sicura che li aspettava.

In questa circostanza mal definita, il figlio di Arvedui, il principe Aránarth, era riuscito ad arrivare nel Lindon e aveva avvertito Círdan il Carpentiere della fuga del Re verso Forochel. Círdan inviò una nave in soccorso del Re; gli Elfi scoprirono Arvedui nel marzo del 1974, e gli offrirono di portarlo per mare ai Rifugi Oscuri. Contro i consigli dei Lossoth, che temevano la tempesta provocata dal Re-Stregone, Arvedui si imbarcò; appena ebbe preso il largo, la sua nave fu sorpresa da una terribile tempesta che portò la barca contro le banchise. Si persero corpi e beni preziosi; con l'equipaggio ed il Re, i tre palantiri d'Arnór, che Arvedui era riuscito a salvare, furono dispersi sul fondo dell'oceano.

VI. CONTROFFENSIVA dell'ARMATA OCCIDENTALE

Oltre al principe Aránarth, numerosi esuli dell'Arthedain trovarono rifugio nel Lindon, compresi alcuni Hobbit. Per la prima volta nella loro storia, gli Elfi Grigi aprirono le loro frontiere a degli stranieri che non fossero Nani delle Montagne Azzurre. Nondimeno, la situazione del Lindon era gravemente compromessa: nel Nord, gli Elfi dei Rifugi sembravano essere l'ultimo baluardo contro il Re-Stregone, e la rovina dell'Arthedain li lasciava scoperti.

La liberazione arrivò da Gondor. Il re Earnil non aveva dimenticato la sua promessa: aveva inviato una grande armata, formata in particolare dalla nobiltà del Rhovanion. Earnur, il principe ereditario di Gondor in persona, comandava queste truppe. Questi rinforzi arrivarono troppo tardi per soccorrere Arvedui, ma potevano ancora salvare il Lindon; i vascelli della flotta erano talmente tanti che Harlindon e Mithlond, i due Rifugi Oscuri, furono appena sufficienti allo sbarco delle truppe.

L'arrivo di questa armata fece rinascere la speranza nel Nord. Círdan radunò un esercito nel Lindon, e una grande armata elfica si congiunse così ai principi di Gondor; anche

gli esuli dell'Arthedain si unirono in massa – e anche la Piccola Gente formò dei contingenti d'arcieri. Infine, sembra che anche Elrond venne avvertito dell'arrivo delle truppe di Gondor, in quanto Glorfindel radunò in suo nome le forze di Gran Burrone e marciò verso l'ovest, sull'esercito del Re-Stregone.

L'Armata Occidentale, che comprendeva le forze coalizzate del Lindon, di Gondor e dei superstiti dell'Arthedain, passò il fiume Lhûn. Il Re-Stregone riunì le sue forze, uscendo da Fornost (che aveva trasformato in una cittadella oscura) e marciò contro il nemico con la speranza di prenderlo vicino al fiume e di sbaragliarlo. Sfortunatamente per lui, l'Armata Occidentale gli avanzò contro troppo velocemente; lo scontro ebbe luogo ai piedi delle colline dell'Evendim, a nord del lago Nenuial. Le truppe del Lindon e di Gondor caricarono dall'alto delle colline, devastando le truppe di Angmar; la cavalleria operò un movimento sulla sinistra e attaccò il fianco nord delle truppe di Angmar. Il Re-Stregone riunì le truppe che non erano state annientate e batté in ritirata verso nord-est, con la speranza di rientrare a Carn Dûm. Ma la cavalleria di Gondor, condotta dal principe Earnur, raggiunse la sua retroguardia e compì una carneficina; nello stesso momento le forze di Gran Burrone, arrivarono come rinforzo da sud-est trasformando la ritirata di Angmar in una sanguinosa fuga.

Fu allora, quando tutto sembrava perduto, che il Re-Stregone fece dietro-front e caricò da solo la cavalleria di Gondor. Si narra che egli apparve con un manto ed una maschera neri, per dissimulare la sua invisibilità; l'orrore colse tutti coloro che lo videro. Ed egli attaccò il Principe Earnur; egli si apprestava a combattere, ma il suo cavallo si girò e si diede alla fuga, trascinando il principe via dal campo di battaglia. Il Re-Stregone rise della sua vittoria, pensando di essere rimasto solo sul campo, quando su di lui arrivò Glorfindel. Il Re-Stregone smise di ridere e fuggì davanti alla luce dell'Alto Signore degli Elfi. La notte cadde; il Re-Stregone si fuse nelle ombre, e nessuno lo vide più nell'Arthedain. Il principe Earnur, montò a cavallo desideroso di seguirlo, ma Glorfindel glielo impedì.

Fu proprio in quella sera che Glorfindel profetizzò che il Re-Stregone sarebbe caduto, ma che non sarebbe stata la mano di un uomo mortale ad ucciderlo.

VII. CONSEGUENZE della GUERRA

Questa guerra si concluse con una vittoria, ma una vittoria molto amara. Certo, le forze di Angmar erano state distrutte o disperse, e il Re-Stregone era scomparso. Eppure egli aveva completato la sua missione: distruggere il reame di Arnór. Ora non aveva più alcuna ragione di restare nel Nord, e così tornò a Mordor, per organizzare la rovina di Gondor.

Nell'Arthedain, solo la piccola gente della Contea e la popolazione del Paese di Brea ricostruì i suoi villaggi devastati. Fornost fu abbandonata; i Dunedain sopravvissuti diventarono raminghi, uomini senza terra che vegliano ancora sul ricordo del reame scomparso. Aránarth, il principe ereditario dell'Arthedain divenne il primo capitano di questi raminghi; Aragorn, alla fine della Terza Era, è il suo discendente diretto.

Nella Contea, gli Hobbit, privati del re, eleggeranno il loro primo Conte.

Earnur salì sul trono di Gondor alla morte del padre, il valoroso Earnil, nel 2043 TE. Nel 2000, i Nove Nazgûl, condotti dal Re-Stregone, uscirono da Mordor e presero d'assedio Minas Ithil. Dopo due anni di resistenza, la città cadde e venne ribattezzata Minas Morgul. Lo spettro della guerra minacciava oramai il cuore di Gondor... Inoltre, quando Earnur ricevette la corona, il Re-Stregone gli inviò una delegazione per ricordargli la sua fuga durante la guerra d'Arthedain, schernendo la sua viltà e sfidandolo a duello. Saggiamente consigliato dal suo Sovrintendente Mardil, Earnur rifiutò la sfida; ma sette anni più tardi, il Re-Stregone la lanciò di nuovo, aggiungendo insulti sullo scarso coraggio del Re. Folle di rabbia, il Re accettò la sfida, e marciò in compagnia di qualche cavaliere verso Minas Morgul. Nessuno di loro venne mai più visto; senza dubbio morirono in un'imboscata tesa dai Nazgûl e dai loro Orchetti. Earnur non aveva lasciato nessun erede: egli fu l'ultimo re di Gondor. Non potendosi però accertare la sua morte, il potere venne assegnato ai Sovrintendenti, in attesa del Ritorno del Re.

Tra l'altro, il coraggio di Aragorn e di Glorfindel che caricano (accompagnati da tre Hobbit!) i Nove, si spiega meglio se si pensa che Glorfindel aveva già fatto fuggire il Re-Stregone sul campo di battaglia, un millennio prima della guerra dell'Anello.

VIII. L'EPOPEA *per i* GIOCATORI

PERSONAGGI CONSIGLIATI

Il periodo tra il 1973 e il 1975 nell'Arthedain si presta bene alla mescolanza di diverse estrazioni culturali dei PG. I Dunedain sono assolutamente pertinenti, così come gli Uomini Comuni; anche la presenza di Hobbit è coerente, in quanto la Contea e i Paesi di Brea fanno parte del Reame dell'Arthedain. La presenza di Elfi dei Rifugi Oscuri oppure di Gran Burrone è molto credibile, considerato che il Lindon e Gran Burrone erano già alleati importanti nella grande guerra del 1409 TE contro Angmar.

I personaggi Nani hanno qualche ragione in meno di interessarsi all'avventura; ma i Nani spesso imboccano la Grande Via Est che attraversa Brea e la Contea, e qualche motivo personale che li leghi ai PG dell'Arthedain può benissimo collegarli alle azioni dei sudditi del Re.

L'unica restrizione assoluta riguarda i Rohirrim: nel 1973 TE, Rohan non esiste ancora. Si tratta per il momento di una regione di Gondor, denominata Calenardhon, dove Eorl il Giovane farà insediare i primi Eorlingas solo 600 anni più tardi...

GLI SCENARI

❖ 1, Una Passeggiata nel Bosco

Si tratta di uno scenario per personaggi appena creati, concepito per essere giocato in poche ore. Serve anche da prologo alla campagna della Rovina d'Arthedain.

❖ 2, Relitti sul Brandivino

Una breve avventura nel Decumano Est della Contea che porterà i PG a prendere parte ai conflitti tra Angmar e la corona d'Arthedain.

❖ 3, Un Messaggero in Pericolo

Terzo capitolo della campagna d'Arthedain, questo scenario mette i PG sulle tracce di Droctulf il Fortunato, un signore Nano che fa da emissario tra l'Arthedain e il Lindon. Purtroppo, i PG non saranno i soli a tentare di intercettare Droctulf...

❖ 4, La Fine di una Discendenza

Quarto capitolo della Campagna d'Arthedain, questo scenario spinge i PG sulla strada del Lindon, in compagnia di Droctulf. I PG visitano gli Elfi Grigi delle Torri delle Emyrn Beraid, ma rischiano di trovarsi nel bel mezzo di un conflitto fratricida indotto da infidi manipolatori mandati da Angmar.

❖ 5, Anime in pena

Quinto capitolo della Campagna, questo scenario propone un grigio vagabondaggio nelle terre dove vagano alcuni malinconici criminali...

❖ 6, Lo Specchio delle Ombre

Annuminas, deserta, presa e riconquistata all'epoca della guerra del 1409, nei secoli è sprofondata dolcemente nell'oblio, inghiottita dall'erba. Chi potrebbe credere che ancora, sotto i detriti e le lande, riposi un antico segreto?

Per ricordarlo, bisogna avere la memoria degli Elfi, o la non-vita del Re-Stregone... Ma losche ombre, e figure radiose, ricominciano proprio ora a vagare in quei dintorni. E così pure i PG, che più prosaicamente si trovano nei paraggi solo per guadagnare la riva opposta del Baranduin (il fiume Brandivino).

MAPPA DELLA CONTEA





LA CAMPAGNA
D'ARTHEDAIN
avventure per
TERZA ERA
IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO

Seconda EDIZIONE ITALIANA



JEAN-PHILIPPE "Usher" JAWORSKI
[HTTP://COUROBERON.FREE.FR](http://couroberon.free.fr) - *la Cour d'Oberon*

EDIZIONE *Italiana* A CURA DI: ANDREA GUERRIERI
[WWW.BRIGATA.IT](http://www.brigata.it) - *l'Allegra Brigata*