
UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO



LA CAMPAGNA
D'ARTHIEDAIN
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: PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS
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.

UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO

INDICE

Introduzione: una tappa nella Terra di Buck.....pag. 5

Un albero molto vecchio e qualche sgherro.....pag. 6

Vagabondaggi Hobbit.....pag. 6

I PG alla ricerca di Milone.....pag. 6

L'atmosfera della Vecchia Foresta

1. L'ingresso nella Vecchia Foresta.....pag. 8

2. Indizi sparpagliati da Milone Serracinta.....pag. 8

3. Segnali inquietanti della malevolenza della Foresta.....pag. 8

4. Indizi della presenza degli scagnozzi di Angmar.....pag. 8

5. Indizi della presenza degli Elfi.....pag. 8

6. Disavventure dei PG.....pag. 8

Interazioni con i PNG

1. Incontro con gli Elfi.....pag. 8

2. Incontro con gli scagnozzi di Angmar.....pag. 8

3. Ritrovare Milone Serracinta.....pag. 9

4. Il Vecchio Ontano.....pag. 9

Ritorno alla Terra di Buck.....pag. 9

I PNG

Il cinghiale solitario.....pag. 9

Boëmund, spia di Angmar.....pag. 10

Gli sgherri di Angmar.....pag. 11

Sidhellion.....pag. 12

I compagni di Sidhellion, Findall e Tinmereth.....pag. 13

Milone Serracinta.....pag. 14

Il Vecchio Ontano.....pag. 15

SCENARIO I

UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO

(PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS)

Questo scenario è concepito per essere giocato nel giro di poche ore, con dei personaggi alla loro prima avventura, al fine di familiarizzare con il sistema di gioco. Tuttavia vengono introdotti dei PNG che giocheranno un ruolo nei successivi capitoli: Sidhellion, l'Elfo Grigio (che riapparirà nel quarto scenario, "La Fine di una Discendenza") o Boëmund, la spia di Angmar (che riapparirà nel terzo scenario, "Un Messaggero in Pericolo"). Fate attenzione, dunque, affinché possano uscire vivi da questo scenario.

I puristi noteranno che ho collocato l'azione dello scenario nella Terra di Buck nel 1973 TE (372 del calendario della Contea) anche se i Vecchiobeco arriveranno ad occupare questa regione solo nel 2340 TE (739 del calendario della Contea). Si tratta di un'eresia che alcuni mi rimprovereranno: me ne assumo la più completa responsabilità - e pregherei i miei detrattori di non spingersi sino alla mia denuncia alla FEE... Sono partito dal principio che i Vecchiobeco, pur non avendo dichiarato l'indipendenza della Terra di Buck prima del 739 del calendario della Contea, avessero già potuto impiantare fattorie e frutteti sulla riva orientale del Brandivino alcuni secoli prima.

INTRODUZIONE:

una TAPPA nella TERRA di BUCK

La storia comincia nel mese di marzo del 1973 (TE). I PG hanno appena lasciato il Decumano Est della Contea e si riposano un po' nella Terra di Buck prima di riprendere la strada in direzione di Brea. Possono avere numerose ragioni per attraversare la Contea e recarsi ad est: un Dunadan o un guerriero si potrebbe dover recare a Fornost (Roccanorda) per arruolarsi nell'esercito reale; un Nano potrebbe viaggiare per affari commerciali tra le Montagne Nebbiose e le Montagne Azzurre; un Elfo potrebbe recarsi dal Lindon a Gran Burrone per un viaggio di piacere o per portare un messaggio; infine, uno Hobbit potrebbe andare alla festa di compleanno di un cugino di Brea (nel 1973 TA, 372 secondo il computo della Contea, i legami familiari tra gli "antichi" Hobbit di Brea e i "coloni" della

Contea possono essere ancora abbastanza forti).

Per quel che riguarda la mappa della zona, riferitevi alla mappa della Contea riportata nell'introduzione alla Campagna d'Arthedain (basata sulla mappa che apre tutte le edizioni inglesi di "the Lord of the Rings" e misteriosamente assente in quella italiana ndt). I personaggi vengono dal Decumano Est e attraversano Scorta, prima di passare il Brandivino sul traghetto di Buckburgo. A Scorta, incontrano un viaggiatore Hobbit della Terra di Buck; si tratta di Fortebraccio Serracinta, un Hobbit importante di Crifosso, di ritorno da un viaggio di affari a Fossobianco (Fortebraccio ha negoziato l'acquisto all'ingrosso di una varietà di patate, la "Rotondetta di Fossobianco", che conta di coltivare negli appezzamenti recentemente dissodati ai margini della Vecchia Foresta). Lungo la strada, la curiosità ed il suo gusto per la convivialità lo spingono a chiacchierare con i PG; per spirito di patria, fa loro gustare un certo numero di appetitosi prodotti di Crifosso che trasporta in un grosso tascapane, in caso di improvvisi languorini (torta fredda ai funghi, pollo affumicato alle erbe, torta di mele allo zucchero di cannella, ed un po' di liquore di ribes per aiutare la digestione...). Messer Fortebraccio Serracinta è molto ciarlierio, ma la cucina di sua moglie è veramente deliziosa, e scommettiamo che saprà risvegliare la simpatia dei PG.

Al momento di passare il Brandivino sul Traghetto, il signor Serracinta è un po' a disagio. È ben noto, per la Piccola Gente: "sulle navi stai appeso a un filo". Il nostro degno Hobbit si fa dunque coraggio col suo liquore di ribes, che fa girare tra i PG, pensando che tutti quanti condividano la sua paura... la traversata del fiume ha luogo senza problemi, ma i PG scorgono ben presto un gruppo abbastanza nutrito di Hobbit sulle banchine di Villa Brandy; sembrano attendere il traghetto, e lanciano grida non appena scorgono Fortebraccio. Costui è sorpreso di vedere gran parte della sua famiglia raccolta sul pontile, tanto più che Crifosso, il suo villaggio, non si trova sulla sponda del Brandivino. Egli non può tuttavia resistere alla tentazione di presentare ai PG i suoi figli, figlie, generi, nuore, nipoti, cugini, cugini acquisiti dai primi cugini ed altri lontani parenti (prendete gli alberi genealogici alla fine del SdA e sforzatevi di dare complesse spiegazioni sui rapporti di parentela di una quindicina di Hobbit)...

Nel frattempo, gli stessi parenti di Fortebraccio cominciano a dare segni d'impazienza. Uno dei suoi figli finisce per interrompere Fortebraccio ed annuncia: "Milone è scomparso nella Vecchia Foresta".

Fortebraccio sembra costernato; tutta la famiglia Serracinta prende allora la parola in una logorrea collettiva molto ingarbugliata e spesso contraddittoria. Ne esce - per i PG - che Milone dev'essere il figlio più giovane di Fortebraccio, e che il giorno precedente, per una ragione poco chiara, ha litigato coi suoi fratelli Rorimac e Sadoc, nonché coi loro cugini Hamson e Tolman (Tom) Cotton, mentre si fumavano una canna (nel vero senso agricolo del termine, ma lasciate i vostri PG alle loro fantasie tossicologiche... Ciò permetterà agli Hobbit di considerarli veramente come della "gente bizzarra"). Dopodiché, Milone sarebbe corso via verso la Vecchia Foresta, portando con sé solo un piccolo spuntino avvolto in un gran fazzoletto.

Fortebraccio è sconvolto. In primo luogo, teme la morte per stenti del suo rampollo, che se n'è andato con appena un piccolo spuntino dal giorno precedente;

inoltre, la Vecchia Foresta ha una pessima reputazione, ed egli ha paura che il giovane incosciente possa fare cattivi incontri. Gli Hobbit di Crifosso hanno già fatto ricerche su un'ampia fascia ai margini della Foresta, ma non hanno trovato tracce.

Chiedendo ulteriori informazioni, i PG finiranno per ottenere alcuni dettagli sulla personalità di Milone e sulle circostanze della sua partenza. Milone viene descritto come il piccolo, ultimo bimbo della famiglia: un Hobbit sognatore e sbadato, proprio per nulla sveglio. Nella sua infanzia, si è già smarrito nella Vecchia Foresta andando a far legna, ma la sua avventura è durata solo qualche ora. All'epoca, fu una piccola truppa di cavalieri del Re di passaggio, impietositi dallo sconforto dei Serracinta, ad averlo cercato e trovato. In seguito alla sua bravata, Milone ha ricevuto una severa punizione; ma il giovane Hobbit sostenne anche di aver scoperto una vecchia cantina di vino in una zona oscura della foresta. Tutti si presero gioco di lui, ma Milone si ostinò; la "Cantina di Milone" divenne così il soggetto di ricorrenti prese in giro sul suo conto, ed il giovane Hobbit spesso si offendeva quando la sua storia veniva derisa. Alla vigilia dell'arrivo dei PG, sembra che i fratelli Serracinta abbiano rinnovato le loro prese in giro; punto nel vivo, Milone ha abbandonato forcone e letame, e ha lasciato l'appezzamento. I suoi fratelli hanno creduto che egli se ne fosse andato per tenere il broncio, ma alcuni vicini lo hanno visto passare dalla cucina della famiglia, per poi proseguire dritto tra i campi arati, verso la Vecchia Foresta. Siccome Milone non è rientrato durante la notte, la famiglia è in questo stato di agitazione...

Fortebraccio ha naturalmente intenzione di chiedere ai PG, che egli considera dei grandi viaggiatori, di lanciarsi alla ricerca del figlio scomparso. Il resto della famiglia appoggerà con forza la sua richiesta - gli Hobbit si sentiranno sollevati per non doversi far carico di una battuta nella Vecchia Foresta... In cambio, i Serracinta offriranno ai PG alloggio (piccolo, ma confortevole) e vitto (abbondante). In caso di contrattazioni, Fortebraccio accetterà di pagare fino a 10 pezzi d'argento - ma il vitto offerto ai PG sarà meno abbondante...

Con ogni probabilità, i PG si dirigeranno dunque verso il limitare della Vecchia Foresta.

UN ALBERO *molto* VECCHIO e qualche SGHERRO...

Il giovane Milone era sincero quando sosteneva di aver scoperto una cantina nella Vecchia Foresta... Ma aveva commesso un pericoloso errore, che potrebbe mettere a rischio la sua vita, oltre a quella dei PG lanciati sulle sue tracce.

Da bambino, Milone si era effettivamente smarrito nella Foresta. I suoi passi l'avevano condotto sino ad una scarpata rocciosa, dove stillava una sorgente mezza prosciugata e dove un vecchissimo ontano affondava le sue radici ramificate. Il fogliame secco dell'albero sussurrava strani mormorii, e Milone, attirato fin lì, aveva scoperto una grossa tana tra le sue radici; egli aveva intravisto, alla svolta di una galleria rozzamente scavata, qualche brocca e qualche bicchiere polveroso disposti al suolo. Stava per intrufolarsi nel buco, quando venne ritrovato dai nobili

Dunedain che lo stavano cercando. Egli dunque non ebbe mai potuto esplorare questo misterioso anfratto, ma ne aveva dedotto che doveva trattarsi di un'antichissima cantina di vini, poiché aveva intravisto tutto ciò che era necessario per bere. Col tempo, l'idea di poter restare in fondo a quel buco pieno di vecchie bottiglie, riempite di inestimabili vini d'annata, aveva finito per trasformarsi in ossessione...

In effetti, quella buca non era una cantina, ma l'entrata di un'antica tomba, scavata nel corso della Prima Era per un signore della guerra umano che aveva servito nelle fila del Signore Oscuro. In seguito, un ontano era spuntato al di sopra del sepolcro, le sue radici si erano insinuate fino alle ossa, e si era instaurata una malefica simbiosi tra l'anima del defunto e l'albero. L'ontano era diventato un Ucorno nero, un'escrescenza tenebrosa nella foresta, un predatore paziente, ma vorace. Fa parte di quegli alberi malevoli, molto numerosi lungo il Sinuosalice, che odiano gli stranieri ed hanno adottato una dieta carnivora. Milone aveva già rischiato di soccombere al suo sortilegio durante l'infanzia; ed egli potrebbe davvero soccombere in questa occasione, se i PG non lo soccorreranno in tempo.

Inoltre, il rischio corso dal giovane Hobbit è aggravato dalla presenza di un altro pericolo. Alcuni scagnozzi di Angmar si sono introdotti nella Vecchia Foresta. Sono guidati da Boëmund, una spia di Carn Dûm, incaricata di una missione molto precisa. Il Re-Stregone è a conoscenza della presenza degli Ucorni neri della Vecchia Foresta, e desidera tentare di convertirli alla sua causa. Boëmund è incaricato di contattarli e di consegnar loro un messaggio: se gli Ucorni neri estenderanno l'influsso della Vecchia Foresta verso nord e taglieranno la strada dell'est tra la Contea ed il Villaggio di Brea, il Re-Stregone s'impegnerà a rispettare l'inviolabilità dei boschi, oltre che a lasciare qualche prigioniero all'appetito degli alberi... Boëmund è il suo emissario; ma un enorme problema di comunicazione si pone d'innanzi all'agente di Angmar. Gli alberi neri non possono leggere le lettere, e non prestano alcuna attenzione ai discorsi. Inoltre sono pericolosi anche per gli emissari del potere oscuro. Si tratta dunque di trovare un sistema per consegnare il messaggio del Re-Stregone, superando questi ostacoli.

Boëmund ha trovato una soluzione; egli conta di catturare una vittima isolata, obbligarla ad imparare il messaggio del Re-Stregone, ricorrendo alla tortura per imprimerlo indelebilmente dentro al suo cervello. Poi, dopo aver stampato il messaggio nella testa della sfortunata vittima, intende abbandonarla agli appetiti di un Ucorno nero; Boëmund spera che il messaggio del suo sire tenebroso venga digerito insieme al suo portatore, e che venga in seguito diffuso di ramo in ramo e di radice in radice in tutta la Vecchia Foresta. La spia di Angmar non si è fatta ancora nessuna idea su quale persona poter sacrificare in questo modo, ma è inutile dire che un Hobbit sperduto nel bosco rappresenterebbe il bersaglio ideale...

molta imprudenza.

Fortunatamente per lui, il giovane Hobbit ha fatto un buon incontro: alla sera, è stato avvicinato da tre Elfi Grigi: Sidhellion ed i suoi due compagni, Findall e Tinmereth. Le Belle Genti infatti vagano per l'Arthedain come "osservatori" inviati da Cirdan il Carpentiere, per aggiornarlo sull'evoluzione della situazione. Abbastanza spesso, essi fungono anche da messaggeri tra il Lindon e Gran Burrone. Stavano valutando l'avanzata del male nella Vecchia Foresta, quando hanno incrociato per caso Milone. Molto stupiti, hanno un po' scherzato sul conto dello Hobbit, ma gli hanno anche offerto di passare la notte in loro compagnia. Milone li ha lasciati il mattino seguente, con le tasche piene di *lembas*, per riprendere la sua esplorazione.

Nel momento in cui i PG si lanciano alla sua ricerca, egli è dunque ancora libero, possiede qualche vettovagliamento, e anche se si è completamente smarrito, non dispera ancora di ritrovare la sua cantina. E non a torto. Egli comincia infatti ad avvicinarsi pericolosamente al vecchio ontano nero... Ed è lo stesso ontano nero che Boëmund cerca di trovare, poiché egli evita di avvicinarsi al Sinuosalice, che considera troppo pericoloso, anche per delle spie di Angmar.

I PG alla RICERCA di MILONE

Milone è scomparso da circa un giorno e mezzo quando i PG vengono reclutati per ritrovarlo. A Crifosso, i PG potranno ottenere qualche informazione che confermerà i discorsi della famiglia Serracinta; la vicina "di caverna" di Fortebraccio Serracinta, la vecchia May Boffin, il giorno prima sgusciava i suoi fagioli sulla soglia di casa sua, ed ha visto Milone filar via verso i terreni dissodati di fresco. Altri vicini, Dudo e Adelardo Tassi, raccoglievano nello stesso momento un po' di legna per il fuoco sui terreni appena arati, ed hanno visto Milone infilarsi nella Vecchia Foresta; non si sono scandalizzati, perché hanno creduto che Milone andasse semplicemente per funghi...

Siccome tutte le indicazioni portano alla Vecchia Foresta, i PG non possono che dirigersi in quella direzione. A partire da questo momento, lo scenario è aperto: sta a voi organizzare il campo di gioco e gli attori dello scenario come meglio credete. Le note che seguono sono solo suggerimenti, che potete utilizzare a vostro piacimento ed adattare al comportamento dei vostri giocatori...

VAGABONDAGGI *Hobbit*

Milone non si ricorda più molto bene dove si trovi la sua "cantina"; la sua precedente gita risale ad un po' di tempo addietro, e gli alberi della Vecchia Foresta hanno un'inquietante propensione a confondere piste e sentieri... Milone ha dunque vagabondato un po' a casaccio, con

L'ATMOSFERA della VECCHIA FORESTA

Qui vengono riuniti alcuni elementi descrittivi per rendere l'atmosfera della Vecchia Foresta:

❖ 1. L'entrata nella Vecchia Foresta

Fate attenzione a rendere opprimente il limitare della Foresta: gli alberi sono vecchi, nodosi, silenziosi, ed emanano dalla loro ispida mole un'aura vagamente ostile. Appena entrati nel sottobosco, i PG saranno colpiti dalla spessa penombra che vi regna, dai tronchi e dalle cortecce decrepiti, dall'atmosfera soffocante, dal senso di vigilanza diffusa che si avverte nelle zone più oscure...

❖ 2. Indizi sparpagliati da Milone Serracinta

Conducendo delle ricerche approfondite e riuscendo in alcuni test di *Seguire Piste*, i PG potranno ritrovare di tanto in tanto alcune tracce del passaggio di Milone: un'impronta in un pantano, un fazzoletto a quadretti, delle incisioni nei tronchi per ricordarsi il cammino del ritorno, delle molliche di pane e delle ossa di coniglio sotto un albero.

❖ 3. Segnali inquietanti

della malevolenza della Foresta

A mano a mano che si inoltreranno nella Vecchia Foresta, i PG saranno consapevoli (in seguito a qualche test di *Empatia Silvestre*) dell'ambiente sempre più oppressivo che li circonda: silenzio pesante; rumori furtivi tra i rami; rovi impigliati nei vestiti; pietre muscose segnate da vecchi simboli erosi; ossa di selvaggina di grossa taglia mezze sprofondate tra le radici dei vecchi alberi; crudeli borbottii mischiati al canto freddo dei ruscelli; banchi di nebbia dai turbinii vagamente antropomorfi; figure malevole percepibili sotto certe angolature nei tronchi nodosi di vecchi alberi...

❖ 4. Indizi della presenza

degli scagnozzi di Angmar

Mischiati agli indizi della malvagità della foresta, potete anche disseminare qualche traccia della presenza degli sgherri: fischi sinistri che risuonano nel sottobosco; ghigni malvagi; odore di legna bruciata che porta ad un bivacco abbandonato (disseminato di lordure, escrementi, ossa rosicchiate...).

❖ 5. Indizi della presenza degli Elfi

Potete anche lasciar cadere qua è là degli indizi della presenza degli Elfi: luci lontane (ed inafferrabili) nel sottobosco; eco di una melodiosa aria di flauto; zone fiorite in mezzo al sottobosco marcescente ed oscuro...

❖ 6. Disavventure dei PG:

☞ Dopo aver sentito per un momento degli scricchiolii e il rumore di fronde scosse a destra e a sinistra, si trovano davanti a un vecchio cinghiale coperto di cicatrici e molto aggressivo...

☞ Se preferiscono passare nella parte bassa di qualche canalone, si impantanano e rischiano di essere risucchiati in una torbiera. Uno dei personaggi ha la sensazione che qualcosa si attorcigli attorno ai suoi piedi e lo tiri verso il basso...

☞ Se preferiscono camminare in costa e sui rilievi, i rami stridono, i tronchi gemono e per un momento le foglie consumate dalla muffa emettono sinistri rumori... Poi, un lieve smottamento del terreno li farà precipitare in una piccola frana, durante la quale saranno ghermiti dai rami ed avranno la sensazione di essere quasi impiccati (test in *Arrampicarsi* o in *Acrobazia* per divincolarsi).

INTERAZIONI coi PNG

I PG si interesseranno senza dubbio agli indizi della presenza degli Elfi e a quelli della presenza degli sgherri. Se seguono la pista di uno dei due gruppi, finiranno per incontrarlo (con molte difficoltà per ciò che riguarda gli Elfi, che si sottrarranno a lungo alla loro vista, al fine di avere tutto il tempo di osservare i PG e di valutare se essi rappresentino un pericolo).

❖ 1. Incontro con gli Elfi

Sidhellion ed i suoi due compagni dimostreranno una simpatia proporzionale alla cortesia dei PG. Essi potranno render noto che Milone Serracinta ha passato la notte in loro compagnia, ed indicare ai PG la direzione approssimativa che lo Hobbit ha preso dopo averli salutati. Se i PG non avranno dimostrato buone maniere, i tre Elfi non si preoccuperanno più di loro, proseguendo per il proprio cammino; di contro, se i PG si saranno mostrati affabili, Sidhellion ed i suoi compagni veglieranno su di loro senza farsi notare, per tutto il seguito dello scenario, ed interverranno in caso di gravi pericoli.

❖ 2. Incontro con gli scagnozzi di Angmar

Se i PG incrociano Boëmund ed i suoi compagni, in un primo momento gli sgherri non si dimostrano aggressivi; Boëmund è in primo luogo una spia, abituata ad utilizzare una falsa cortesia coi suoi interlocutori, e cercherà di sapere il più possibile sulle ragioni della presenza dei PG nella foresta. Da parte loro, i PG potrebbero rischiare di domandargli che cosa ci faccia nella Vecchia Foresta: egli cercherà di far credere di essere uno straniero al servizio del re dell'Arthedain, in cerca di alberi dal legno raro e prezioso per la fabbricazione di mobili destinati alla corte, e domanderà ai PG se conoscono l'ubicazione del vecchio ontano nero... Se i PG hanno la cattiva idea di parlargli di Milone, la spia comprenderà immediatamente che lo Hobbit rappresenta la preda ideale per attuare il suo piano. Tenterà di sviare i PG mentendo su delle tracce di Hobbit che avrebbe trovato in una zona lontana della foresta, e cercherà nel frattempo di ritrovare e catturare il mezz'uomo per farne il suo messaggero e sacrificarlo all'ontano nero.

3. Ritrovare Milone Serracinta

Per rendere la situazione più drammatica, i PG ritroveranno Milone proprio nei pressi del vecchio ontano. Potete scegliere tra due possibilità: nel primo caso, Milone è ancora libero, ma gli sgherri sono molto vicini, e si apprestano a tentare un diversivo qualsiasi per isolare Milone o un PG debole, al fine di catturarlo e farne una vittima del vecchio albero; nell'altro caso, Milone è già stato catturato, e gli sgherri cominciano a maltrattarlo e a insegnargli il messaggio. Scegliete la soluzione che preferite, e la più adatta ai vostri PG. Equilibrate il numero di sgherri in modo da renderlo leggermente superiore alla forza dei vostri PG, e fate eventualmente intervenire gli Elfi in caso di difficoltà.

Naturalmente Milone è completamente inconsapevole di tutto, ed ora che ha quasi raggiunto il suo scopo, ha il solo desiderio di vedere la sua "cantina" e di esplorarne gli angoli più reconditi per riportare, in trionfo, le bottiglie che è convinto di scovarvi...

4. Il Vecchio Ontano

La zona della foresta che circonda il vecchio ontano è particolarmente opprimente: una bruma languida spande i suoi banchi sinuosi tra i tronchi; delle grosse pietre, coperte di licheni malati e di muschi spugnosi, sono disseminate nel sottobosco; gli alberi sembrano marcescenti, perdono la loro corteccia e brulicano di parassiti; tra le rocce ai piedi dell'ontano, la sorgente è mezza intasata da muschi ed abbondanti alghe, che pendono in lunghi ciuffi scuri. L'ontano è indifferente al conflitto tra i diversi esseri viventi che si incontrano nei suoi paraggi; i suoi unici moventi sono la malvagità e l'appetito. Appena i PG, gli sgherri o gli Elfi si imbattono nel passaggio, il suo fogliame appassito si metterà a stormire dolcemente, come se fosse agitato da una leggera brezza - sarà necessario superare un test in *Empatia Silvestre* per capire che in realtà non soffia alcun vento nella foresta. In effetti, il vecchio ontano impiega il *Dono di Tenebre Ammalimento* per attirare i curiosi. Se alcuni dei PG rimangono vittima di questa malia, modificate d'un tratto la loro percezione della foresta: il suo aspetto non cambia, ma la sua antica origine sembra adesso mirabile, rassicurante, quasi materna... Se qualche PG scende nelle profondità del terreno ai piedi dell'albero, scoprirà una tomba primitiva, dotata di un antico corredo funerario, di un sarcofago di rozza pietra, spaccato e sollevato da alcune grosse radici. Il numero di ossa animali e umane sparpagliate attorno al sarcofago è impressionante: in certe zone, esse formano un tappeto di vecchio avorio che scricchiola sotto i piedi - si tratta dei resti delle vittime dell'albero. Ed è sempre all'interno della tomba che i malcapitati sono fatti bersaglio di un attacco di *Soffio Nero*; è solo quando le persone sono in stato di incoscienza che le radici del vecchio albero cominciano subdolamente ad avvolgerle per imprigionarle, penetrarle e digerirle nel corso di una lenta agonia.

RITORNO alla TERRA di BUCK

Il finale dello scenario dipende dalle azioni dei PG e dalla vostra messa in scena. Si suppone che i PG riportino Milone a Crifosso; la famiglia Serracinta, molto riconoscente, farà festa ai PG. Verranno invitati ad un banchetto pantagruelico, drante il quale Fortebraccio prenderà come una questione d'onore "riempire gli ultimi angoli" dei suoi ospiti... Per i PG seguiranno giorni difficili, con la bocca impastata, il fegato congestionato e la perdita d'appetito per qualche tempo... Ma i Serracinta offriranno loro un'ospitalità calorosa, sia per curarli da eventuali ferite, che per lasciar loro il tempo di rimettersi dai festeggiamenti.

E quando, dopo alcuni giorni, i PG saranno di nuovo in piedi, sarà solo per essere invitati dalla Piccola Gente a svolgere un nuovo servizio. Ma questa è un'altra storia, che scoprirete nel secondo episodio di questa campagna: "Relitti sul Brandivino".

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Il Cinghiale Solitario

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
<i>Vigoroso</i>	<i>Agile</i>	<i>Distratto</i>
d 12	d 10	d 8

COMPETENZE DI BASE

FATICA 5	AZIONI/TURNO 2	MAGIA NATURALE
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 4	0
FERITE GRAVI 5	CORSA 4	PUNTI COMUNIONE
BONUS AL DANNO +1		0

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	Gestione del Combattimento
<input type="checkbox"/> Rissa: 6	<input type="checkbox"/> Schivare: 2	FATICA
<input type="checkbox"/> Resistenza: 6		[5][4][3][2][1]
ARMI		FERITE LEGGERE
<input type="checkbox"/> Zanne: 1d4+1		[5][4][3][2][1]
ARMATURA		FERITE GRAVI
<input type="checkbox"/> Cuoio: danno -1		[5][4][3][2][1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

BOËMUND, SPIA DI ANGMAR

Boëmund è un uomo snello, di media altezza, dal colorito pallido e dal volto segnato dalle occhiaie. Porta dei vecchi indumenti da viaggio, un mantello scuro, una giubba di cuoio, un cinturone d'armi dove sono infilate una daga e una spada corta. Si esprime con voce dolce, falsamente amichevole.

Boëmund possiede 2d10 pezzi d'argento, oltre a una lettera scritta nella Lingua Nera, marcata dal sigillo contorto di Carn Dûm, nella quale il Re-Stregone propone un'alleanza tra Angmar e gli Ucorni Neri della Vecchia Foresta.

Boëmund,
Spia di Angmar

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Agile	Curioso	Istruito	Terra Terra	Criminale	Seducente
d 8	d 10	d 12	d 10	d 8	d 4	d 12

COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE 0	LINGUA NERA 3	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 3	OVESTRON 2	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 2	
FERITE GRAVI 3	CORSA 4		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 0	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 1	PUNTI MALIZIA 6	

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 4 <input type="checkbox"/> Spada: 4 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Schivare: 4 <input type="checkbox"/> Scassinare: 4 <input type="checkbox"/> Rim. Trappole: 4 <input type="checkbox"/> Derubare: 4 <input type="checkbox"/> Equitazione: 4 <input type="checkbox"/> Pugnale: 5 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Indiv. Trappole: 5 <input type="checkbox"/> Memoria: 3 <input type="checkbox"/> Orientamento: 3 <input type="checkbox"/> Percezione: 5 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 4 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 3 <input type="checkbox"/> Sindarin: 2 <input type="checkbox"/> Orchesco: 3 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 2 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 3 <input type="checkbox"/> Leggende: 4 <input type="checkbox"/> Sortilegio: 4 <input type="checkbox"/> Strategia: 3			<input type="checkbox"/> Raggirare: 4 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 4 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 4 <input type="checkbox"/> Intimidire: 3 <input type="checkbox"/> Contrattare: 3

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Ululato

ARMI

☐ Spada Corta: 1d6, iniziativa +1
☐ Daga: 1d4, iniziativa +1

ARMATURA

☐ Corpetto di Cuoio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

GLI SGHERRI DI ANGMAR

(BOSON, GACHET, ERNOALD...)

Gli sgherri sono dei viandanti dalle vesti sbiadite o scure, segnate dalle intemperie. Sono abbastanza alti, di carnagione olivastrea, dai rozzi lineamenti. Ognuno possiede 1d6 pezzi d'argento.

Gli sgherri di Angmar
(Boson, Gachet, Ernoald...)

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Agile	Attento	Ignorante	Grossolano	Delinquente	Insignificante
d 10	d 10	d 10	d 6	d 6	d 6	d 8

COMPETENZE DI BASE

FATICA 4	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE 0	LINGUA NERA 3	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 0
FERITE LEGGERE 4	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 2	OVESTRON 2	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 4	CORSA 4		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 0	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 0	PUNTI MALIZIA 4	

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Schivare: 4	<input type="checkbox"/> Indiv. Trappole: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 3			<input type="checkbox"/> Raggirare: 2
<input type="checkbox"/> Resistenza: 3	<input type="checkbox"/> Derubare: 4	<input type="checkbox"/> Memoria: 3	<input type="checkbox"/> Orchesco: 3			<input type="checkbox"/> Intimidire: 5
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3	<input type="checkbox"/> Orientamento: 3				
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 4	<input type="checkbox"/> Percezione: 4				
<input type="checkbox"/> Saltare: 4		<input type="checkbox"/> Perspicacia: 2				
		<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 3				

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

- ☐ Spada Corta: 1d6, iniziativa +1
- ☐ Daga: 1d4, iniziativa +1

ARMATURA

- ☐ Corpetto di Cuoio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[4] [3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[4] [3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[4] [3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

SIDHELLION

Sidhellion è un Elfo biondo, dagli occhi grigi, vestito di un giustacuore verde e oro ed eleganti braghe finemente ricamate. Ama scherzare rimanendo apparentemente serio, è piuttosto ironico, sempre pronto a giocare scherzi (non troppo cattivi), ostentando una compassata superbia. D'altro canto, è di buon cuore, e caritatevole in caso di bisogno. Viaggia coi suoi compagni in direzione di Gran Burrone per misurare l'estensione del potere del Re-Stregone sul Rhudaur ed il Cardolan.

Sidhellion

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<i>Esile</i>	<i>Veloce</i>	<i>Curioso</i>	<i>Colto</i>	<i>Esteta</i>	<i>Onesto</i>	<i>Seducente</i>
d 8	d 12	d 12	d 12	d 12	d 10	d 12

COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 3	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 4	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 5	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 9		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 8	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	PT. SAGGEZZA 2	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 6	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 4	<input type="checkbox"/> Raggirare: 4
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4	<input type="checkbox"/> Adunaico: 4	<input type="checkbox"/> Recitare: 3	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 6	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 3
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Danza: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 5	<input type="checkbox"/> Incantamento: 5	<input type="checkbox"/> Perc. Male: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 5
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 5	<input type="checkbox"/> Suonare Flauto: 5		<input type="checkbox"/> Intimidire: 3
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> Leggende: 4	<input type="checkbox"/> Sogno: 6		
	<input type="checkbox"/> Schivare: 6	<input type="checkbox"/> Navigare: 4	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3			
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 5				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4				

ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doti dell'Elfo:** Andatura Elfica, Canzone di Marcia, Aura Elfica, Acutezza Sensoriale
☐ **Doni Naturali:** Mimesi in Ambiente Naturale, Linguaggio Animale

ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Grande Runa Elfica

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

I COMPAGNI DI SIDHELLION,

FINDAL E TINMERETH

Findal e Tinmereth sono Elfi dai capelli chiari e dagli occhi verdi, spesso scherzosi e inclini al riso. Sono vestiti con giustacuori dalle tinte autunnali e braghe ricamate.

I compagni di Sidhellion,
Findal e Tinmereth

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<i>Esile</i>	<i>Veloce</i>	<i>Curioso</i>	<i>Colto</i>	<i>Esteta</i>	<i>Onesto</i>	<i>Seducente</i>
d 8	d 12	d 12	d 12	d 12	d 10	d 12

COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 2	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 3	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 5	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 9		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 6	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 1	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 6	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3	<input type="checkbox"/> Raggirare: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4	<input type="checkbox"/> Adunaico: 2	<input type="checkbox"/> Recitare: 3	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 4
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Danza: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3	<input type="checkbox"/> Incantamento: 5	<input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4	<input type="checkbox"/> Suonare Flauto: 5		
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3	<input type="checkbox"/> Sogno: 6		
	<input type="checkbox"/> Schivare: 6	<input type="checkbox"/> Navigare: 4				
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 5				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4				

ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doti dell'Elfo:** Andatura Elfica, Aura Elfica, Acutezza Sensoriale
☐ **Doni Naturali:** Mimesi in Ambiente Naturale, Linguaggio Animale

ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Runa Elfica Minore

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

MILONE SERRACINTA

Milone Serracinta è uno Hobbit di origine Pelopiede, abbastanza conosciuto a Crifosso per la sua testardaggine ed il suo temperamento sognante. Ha i capelli rossi e ricci, porta un gilet verde chiaro con bottoni di cuoio ed un paio di pantaloni a righe gialle e verde scuro. Se ne va in giro coi resti del suo spuntino del mattino, un acciarino di selce ed un vecchio mozzicone di candela, il tutto avvolto in un grande fazzoletto a quadri rossi e bianchi.

Milone Serracinta

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Gracile	Veloce	Curioso	Incolto	Sensibile	Onesto	Insignificante
d 6	d 12	d 12	d 8	d 10	d 10	d 8

COMPETENZE DI BASE

FATICA 2	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 0	KUDUK 3	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 0
FERITE LEGGERE 2	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 3	OVESTRON 2	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 2	CORSA 5		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 3	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 0	PUNTI MALIZIA 0	

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 2 <input type="checkbox"/> Guidare Carri: 3 <input type="checkbox"/> Scassinare: 3 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 4 <input type="checkbox"/> Lanciare: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 2 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 1 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Giardinaggio: 4 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 3 <input type="checkbox"/> Cucina: 3 <input type="checkbox"/> Sogno: 4	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 3 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 1 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Raggirare: 4 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 2

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[2] [1]

FERITE LEGGERE

[2] [1]

FERITE GRAVI

[2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

IL VECCHIO ONTANO

Il vecchio ontano sembra una scultura generata da uno spirito maligno: mangiato dalla muffa e dai funghi, il tronco aperto, il cuore marcio, i rami ossuti ed artigliati lanciati verso il cielo come tante imprecazioni, si erge nella foresta come un urlo muto, un totem appassito del male elementare.

Il vecchio ontano non parla - al massimo le sue foglie morte cantano dolcemente dei mormorii che attirano o minacciano quando sta usando i suoi Doni di Tenebra... Per prudenza, non investe mai più di 4 punti Malizia nell'impiego di un Dono di Tenebra.

Non si sposta mai; le sue radici si animano solo per imprigionare una vittima addormentata dal Soffio Nero. Si batte solo quando è attaccato con ferro o fuoco; cerca in primo luogo di respingere il nemico col Dono di Tenebra Orrore. In corpo a corpo, tenta preferibilmente di neutralizzare i suoi avversari (competenza Rissa) piuttosto che ferirli, al fine di poterli stringere in un secondo momento in un intrico di radici e digerire lentamente le loro carni...

Il Vecchio Ontano

DISPERAZIONE 10

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Colossale	Impedito	Ignaro	Ignorante	Terra Terra	Criminale	Raggiante
d 30	d 4	d 4	d 6	d 8	d 4	d 20

COMPETENZE DI BASE

FATICA 7	AZIONI PER TURNO 1 ogni 2	MAGIA NATURALE	OVESTRON (ARCAICO) 1	MAGIA ELFICA	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA
FERITE LEGGERE 7	INIZIATIVA	0	MAGIA RUNICA 0	0	TENEBRE 3	6
FERITE GRAVI 7	1	PUNTI COMUNIONE	ALTA MAGIA 0	MAGIA DI AMAN 0	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO+3	CORSA 0 (immobile)	3	STREGONERIA 0	PUNTI SOGNO 2	PUNTI MALIZIA 16	
			Pt. SAGGEZZA 0			

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 2 <input type="checkbox"/> Resistenza: 10 <input type="checkbox"/> Forzare: 10 <input type="checkbox"/> Lotta: 2		<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 6 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 10 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Sortilegio: 5	<input type="checkbox"/> Canto: 2		<input type="checkbox"/> Intimidire: 5

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Soffio Nero, Orrore

ARMI

☐ Rami: 1d4+3

ARMATURA

☐ Corteccia: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]



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*
