
RELITTI SUL BRANDIVINO



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: EPAVES SUR LE BRANDEVIN
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.

RELITTI SUL BRANDIVINO INDICE

L'intrigo.....pag. 5

Le scoperte degli Hobbit.....pag. 6

Le avventure per i PG

1. La chiatta di Buckburgo.....pag. 6

2. Il ponte di Arcoinpietra.....pag. 6

3. Pattuglie al nord del ponte di Arcoinpietra.....pag. 6

4. I vasai di Chianarana.....pag. 7

5. La fattoria di Basse-Terre.....pag. 7

6. La tomba di Thoroncar.....pag. 7

Una sconosciuta a Cava.....pag. 7

Per i colori di una Dama.....pag. 7

Salvata mentre infuria la battaglia...pag. 8

I PNG

Dama Vanimeldë.....pag. 9

Il Principe Belegorn.....pag. 10

I guerrieri di Angmar.....pag. 11

SCENARIO II

RELITTI SUL BRANDIVINO

(EPAVES SUR LE BRANDEVIN)

Questo scenario è concepito per essere giocato subito dopo “Una Passeggiata nel Bosco”; ma può anche essere giocato in maniera indipendente, nel qual caso sarà necessario che tra i PG ci sia almeno un abitante della Contea. Quest’avventura serve come introduzione alla campagna della Rovina d’Arthedain; i PG dovranno soccorrere, quasi per caso, una gran dama di Fornost, incaricata di una missione da compiere a Gondor, che li coinvolgerà nelle tensioni che prefigurano la guerra.

L'INTRIGO

Nel 1940 (TE), il Re Arvedui d’Arthedain sposò Fíriel, figlia di Re Ondoher di Gondor e sola erede diretta al trono di Gondor; Arvedui sperava così di riunire i regni d’Arthedain e di Gondor sotto la sua corona alla dipartita del suocero. Un folto seguito di nobili di Gondor accompagnò Fíriel quando ella divenne regina d’Arthedain; tra di loro c’era anche sua nipote Vanimeldë e suo cugino, il Principe Belegorn.

Alla morte di Ondoher (1944 TE), Arvedui rivendicò la corona di Gondor. Ma i nobili del regno meridionale si finsero sordi, e preferirono elevare alla dignità reale Earnil, un lontano parente del re defunto. Questo causò un affievolimento dei rapporti diplomatici tra i due regni. Nello stesso momento, Angmar raddoppiava l’offensiva contro l’Arthedain, e Arvedui aveva molto da fare per difendere le sue terre; tra i suoi capitani si mise in luce il Principe Belegorn, rimasto fedele alla regina Fíriel. Sfortunatamente, Belegorn fu battuto in un sanguinoso scontro nel nord-est di Fornost, e fu dato per morto nell’Arthedain. In realtà egli non era stato ucciso, ma solo ferito gravemente; tuttavia fu catturato e portato a Carn Dûm, dove il Re-Stregone corruppe il suo animo per fare di lui uno dei suoi luogotenenti.

Alla fine dell’anno 1970 TE, fu chiaro che l’Arthedain aveva bisogno del soccorso militare di Gondor per rispondere all’offensiva del Re-Stregone. Arvedui decise dunque di mandare Dama Vanimeldë, dama di compagnia della Regina proveniente dalla nobiltà di Gondor, per chiedere apertamente aiuto a Re Earnil. Il viaggio si

sarebbe dovuto effettuare via acqua, a bordo di una nave che avrebbe disceso il Brandivino dopo Annuminas fino a Minhiriath, poi dallo sbocco del Brandivino fino al delta dell'Anduin. Qui gli Elfi di Minhiriath avrebbero dovuto condurre la Dama dallo sbocco del Brandivino fino al delta dell'Anduin, in quanto le navi dei Rifugi Oscuri sono di una velocità superiore a qualsiasi altra imbarcazione.

Sfortunatamente, le spie di Angmar vegliavano; avvertirono il Re-Stregone, il quale decise di intercettare l'ambasciata e di tenere Dama Vanimeldë in ostaggio, per fare pressione su Earnil di Gondor. Affidò la missione di catturare Dama Vanimeldë a Belegorn, poiché il Principe Dunadan conosceva molto bene l'Arthedain e la Dama da catturare...

Alla testa di una forte truppa di guerrieri di Angmar, Belegorn s'infiltrò nell'Arthedain. Raggiunse il "Cigno del Nord", il vascello della Dama Vanimeldë, che discendeva già il Brandivino, e lo attaccò poco più sù del Decumano Est della Contea, un poco al di sopra di Cava. L'abbordaggio alla luce notturna, degenerò in una battaglia di rara violenza, poiché i cavalieri d'Arthedain resistettero ferocemente. Il "Cigno del Nord" affondò durante la lotta; due cavalieri Dunedain riuscirono tuttavia a strappare Dama Vanimeldë agli uomini di Angmar. Erano Sir Dacil e Sir Thoroncar; Sir Thoroncar, afferrò Dama Vanimeldë, tuffandosi con lei nel Brandivino; i guerrieri di Belegorn li persero di vista; Vanimeldë e Thoroncar erano gravemente feriti, ma Thoroncar nuotò fino alla riva occidentale del fiume senza abbandonare la sua dama, nascondendosi con lei nel roseto, morendo infine di freddo, di stanchezza e dissanguato. Anche Sir Dacil si tuffò, ma la corrente lo portò più lontano, e se anche fosse arrivato sulla sponda orientale, era stanco ed inoltre non conosceva la sponda a sud di Cava.

Accecato dall'ira, Belegorn cominciò a battere tutta la regione per cercare di ritrovare Vanimeldë.

Le SCOPERTE degli HOBBIT

All'indomani dell'abbordaggio, Rufus Bolgeri e Mosco Boncorpi, due Hobbit di Cava, partirono per la caccia all'anatra sulle sponde del Brandivino. Ebbero la sorpresa di scoprire Vanimeldë, in stato di incoscienza ma ancora viva, e il corpo senza vita di Thoroncar. Dopo una seria riflessione, dando ascolto al loro buon cuore, i due Hobbit prestarono soccorso alla bella Dama ferita, e la riportarono a Cava (con l'aiuto di un carretto prestato dalla famiglia Soffiatromba).

Quasi nello stesso momento, lo Sceriffo del ponte di Arcoimpietra e le genti di Buckburgo scoprirono qualche relitto portato dalla corrente: frantumi di alberi navali, fasciame strappato, tonnellate di legno errante...

A Buckburgo, si sospettò un naufragio. Molto velocemente, si pensò di chiedere i servizi dei PG, alloggiati da Fortebraccio Serracinta, perché risalissero il fiume e cercassero di localizzare la nave smembrata.

Le AVVENTURE per i PG

Proprio mentre i PG si apprestano a fare un'abbondante colazione offerta dalla famiglia Serracinta, una grande calca di Hobbit si presenta davanti al cancello, facendo suonare il campanello. Tra loro si trova Dodinas Vecchiobeco, un vecchio Hobbit piuttosto autorevole nelle Terre di Buck. Il signor Vecchiobeco, chiede di poter parlare con Fortebraccio Serracinta e i PG: racconta loro che il Brandivino ha portato alcuni relitti che mettono in pericolo la chiatta di Buckburgo, e quelle poche barche da pesca usate dagli Hobbit più temerari delle Terre di Buck. Chiede che i PG, in qualità di "grandi viaggiatori che hanno più esperienza in queste cose, al contrario della Piccola Gente", risalgano il fiume per scoprire chi ha provocato questa disgrazia. Come pagamento per i servizi richiesti, il signor Vecchiobeco propone 15 pezzi d'argento e dieci bottiglie dei Vecchi Vigneti, un ottimo vino del Decumano Sud.

Mettendosi alla ricerca d'informazioni, e risalendo il fiume, i PG incontreranno le seguenti situazioni:

❖ 1. La chiatta di Buckburgo

Il traghettatore Ugo Tassi, uno Hobbit di Scorta, ha recuperato diverse assi di legno, ha ingarbugliato la sua gaffa in un cordame e ha anche urtato un tronco alla deriva, fatto che lo porta a raccontare di quanto la navigazione sia diventata pericolosa. Secondo il suo parere è sicuramente colpa di una grossa nave colata a picco da qualche parte lungo i tratti alti del fiume.

❖ 2. Il ponte di Arcoimpietra

Gli sceriffi (guidati dal coriaceo Isengrim Tuc, un vecchio Hobbit che non si è lasciato sconcertare dalla situazione) che controllano i confini delle Terre di Buck hanno ritrovato alcuni relitti che galleggiavano sul Brandivino. Al momento dell'arrivo dei PG, sono molto preoccupati perché un corpo privo di vita si sta arenando tra i piloni del ponte. Hanno visto solo la schiena del cadavere; bisogna scendere fino al fiume (con tutti i rischi del caso, perché è necessario aggrapparsi ad un pilone del ponte oppure prendere una barca) e trascinarlo poi fino a riva. Si tratta di un uomo giovane che indossava una tunica con lo stemma d'Arthedain (sette stelle su fondo nero) e una cinta col fodero vuoto di una spada. Ha diverse ferite mortali sulla testa e sul petto.

Teoricamente, i PG dovrebbero continuare a risalire il Brandivino per scoprire qualcosa di più. Solamente la riva occidentale è costeggiata da una strada (nel Decumano Est, serve come cammino per le pattuglie degli Sceriffi). Perciò i PG attraverseranno certamente il fiume per rientrare nel Decumano Est.

❖ 3. Pattuglie al nord del ponte di Arcoimpietra

Risalendo il Brandivino, i PG potranno scorgere alcuni gruppi sospetti: innanzi tutto due guerrieri di Angmar, sulla sponda ovest della Contea, che osserveranno da lontano i PG prima di nascondersi nella vegetazione. Poco dopo, i PG scorgeranno sulla sponda orientale del fiume un gruppo di quattro cavalieri pesantemente armati, con armature e insegne d'Arthedain, che sembrano intenti a pattugliare le sponde del fiume.



4. I vasai di Chianarana

Poco dopo, i PG incontreranno delle piccole persone che passeggiano lungo il fiume. Si tratta di tre Hobbit, Rory Piedebianco, Tobia e Isembrando Lunghibuchi, che vogliono prelevare un po' di argilla dalle sponde del Brandivino per la loro piccola bottega di vasai a Chianarana. Hanno due pony sui quali caricano l'argilla estratta, mettendola dentro dei sacchi. Hanno dormito sul posto, e all'alba hanno visto una barca navigare velocemente sul fiume – ma nella fitta foschia, non hanno potuto vedere i suoi occupanti. Hanno fretta di tornare a casa, poiché “due soldati del Re” sono venuti ad avvertirli che alcuni pirati Orchetti stanno percorrendo il fiume”. In realtà si tratta dei due guerrieri incontrati prima dai PG. Se interrogati più a lungo, gli Hobbit descriveranno volentieri i due guerrieri di Angmar (che però si sono fatti passare per due soldati d'Arthedain). Racconteranno che, secondo questi “uomini del Re”, un Principe starebbe inseguendo questi pirati; i due guerrieri hanno anche chiesto agli Hobbit se avessero scorto cadaveri annegati, e più precisamente se avessero visto una “bella dama d'alto rango” tra i corpi trasportati dal fiume.



5. La fattoria di Basse-Terre

Continuando a risalire il Brandivino, i PG potranno scorgere un vecchio *smial* abbandonato, non lontano dai Tre Stagni. Si tratta della vecchia fattoria di Basse-Terre, costruita un secolo prima dai Tuc di Cava, abbandonata perché situata in una zona soggetta alle inondazioni. I PG possono scorgere due guerrieri di Angmar mentre escono dallo *smial* e si allontanano verso ovest.



6. La tomba di Thoroncar

Più in alto, un poco al di sotto dei Tre Stagni, i PG si imbattono in quattro Hobbit che stanno richiudendo una tomba sulla sponda del fiume, vicino ad un campo di rose. Si tratta di Mosco e Collet Boncorpi, di Bingo Soffiatromba e di Rufus Bolgeri, un gruppetto di Hobbit di Cava. Se interrogati, racconteranno che dopo essere partiti la mattina stessa per cacciare anatre, Mosco e Rufus hanno scoperto due corpi nel roseto. L'uomo, un possente guerriero, è morto per colpa del freddo e delle numerose ferite (causate dalle frecce); la donna, una bella dama, è in stato di incoscienza e ferita, ma viva. Si sono affrettati per portarla a Cava, lasciandola presso la “*Locanda del Gallo*”, dove è accudita dalla moglie e dalla figlia di Bingo, Isella e Mirtilla. Dopodiché sono rientrati per seppellire il morto (poiché non è buona cosa lasciar trasportare chicchessia dalla corrente del fiume...).

I quattro Hobbit hanno conservato un *mathom* (cimelio, solitamente bellico, di nessuna utilità per gli Hobbit ma pregevole per ornare camini o riempire musei): la spada del morto. Si tratta sicuramente di un'arma dei Dunedain. Hanno anche constatato che il guerriero portava una cotta nera decorata con sette stelle.

Una SCONOSCIUTA a CAVA

In compagnia dei quattro Hobbit, è probabile che i PG vadano a Cava, alla “*Locanda del Gallo*”. C'è un grande afflusso di curiosi attorno alla locanda e dentro la sala principale; se i PG si riforniranno in abbondanza presso la locanda e se riusciranno a convincere le due infermiere della Dama ferita, otterranno l'accesso al suo alloggio. Ma appena saranno sul posto, il Principe Belegorn spunterà fuori, in compagnia di una mezza dozzina di guerrieri. Altri guerrieri (una ventina) sono appostati un po' dappertutto dentro Cava, e controllano i punti strategici del villaggio.

Belegorn, con il cappuccio calato sul viso, si presenterà con la sua vera identità (mostrando il sigillo sul suo anello) e ringrazierà gli Hobbit per aver soccorso Dama Vanimeldë. Sosterrà di essere stato inviato dal Re in persona per recuperare la Dama, e offrirà venti pezzi d'argento agli Hobbit, ufficialmente in segno di gratitudine da parte della corona, ma di fatto per convincerli a lasciare Dama Vanimeldë nelle sue mani. Gli Hobbit discuteranno per la scarsa formalità, ma lasceranno fare, tanto che Belegorn farà costruire una barella guarnita di coperte e di pelli per trasportare Dama Vanimeldë.

Se i PG s'interporranno nella decisione, Belegorn tenterà di impressionarli e si proclamerà emissario dell'Alto Re, e se non bastasse tenterà di comprarli (con 10 pezzi d'argento); in caso di un loro rifiuto ostinato, chiamerà i suoi uomini. Fate in modo che un po' di guerrieri di Angmar tengano occupati i PG quel tanto che basta affinché Belegorn possa andarsene con Dama Vanimeldë e il resto della sua truppa.

PER I COLORI di una DAMA

Sta a voi scegliere come gestire la scoperta di Dama Vanimeldë da parte dei PG: volendo rendere la scena più drammatica, potete decidere che la nobile Dama sia cosciente, e che sia lei stessa a svelare la sua storia e la sua missione ai PG. In questo caso riconoscerà Belegorn, e presa dal panico, supplicherà i PG di impedire che il Principe la porti via con sé...

Oppure potete anche decidere che la nobile Dama sia ancora in stato di incoscienza quando i PG la incontreranno; questo favorirà Belegorn. Se i PG lo lasceranno fare senza insospettirsi, alcuni giardinieri Hobbit scopriranno di lì a poco Sir Dacil, gravemente ferito, che si è fatto trascinare dalla corrente fin dove verrà ritrovato. Sarà lui a raccontare ai PG tutta la storia, e li lancerà all'inseguimento del Principe e della Dama rapita.

§§§

Il finale dello scenario potrà dunque presentarsi in diversi modi: un combattimento per le stesse strade di Cava, in mezzo al panico generale della popolazione degli Hobbit, oppure un inseguimento sulle tracce di Belegorn e dei suoi guerrieri.

Dato che i PG sono molto inferiori di numero, dovranno usare un po' di tattica per sottrarre Dama Vanimeldë ai suoi rapitori. Se il combattimento avrà luogo presso Cava, sarà abbastanza facile difendere la caverna degli Hobbit contro i numerosi assalitori, ma per colpa dei bassi soffitti e delle piccole porte e finestre, non sarà possibile utilizzare nessuna arma che sia più grande di una spada corta, oltre a subire un malus di un livello per tutte le azioni di combattimento intraprese da personaggi più grandi di un Nano.

Se i PG inseguono Belegorn e i suoi uomini, si renderanno rapidamente conto che la truppa si è dispersa in vari gruppetti di cinque o sei uomini, al fine di muoversi con più discrezione. Bisognerà allora trovare il gruppetto giusto (alcuni test in *Seguire Piste* di difficoltà *Ardua* permetteranno di riconoscere le tracce più profonde lasciate dai portatori della barella), raggiungerlo ed affrontarlo per liberare Dama Vanimeldë. Se i PG non sono abili nel seguire le tracce, è possibile che debbano affrontare vari gruppi distaccati, prima di trovare quello giusto... Il gruppo che trasporta Dama Vanimeldë è guidato da Belegorn stesso, e cercherà di rifugiarsi nella fattoria di Basse-Terre. I rapitori aspetteranno la notte per attraversare il fiume con il favore dell'oscurità, utilizzando alcune barche che hanno nascosto nel roseto sulla sponda del fiume.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Salvata mentre INFURIA la BATTAGLIA...

Dama Vanimeldë si dimostrerà molto riconoscente nei confronti dei PG, ma non potrà ricompensarli, in quanto ha perduto tutti i suoi beni durante l'assalto al "Cigno del Nord". Tuttavia, darà a Dacil, l'altro sopravvissuto, una lettera per Re Arvedui, in cui descriverà l'attacco di cui è stata vittima e coprirà di elogi i suoi salvatori. Potranno beneficiare di una ricompensa più tardi, quando ritorneranno a Fornost (alla fine del sesto capitolo di questa campagna: "Lo Specchio delle Ombre").

La Dama non è ancora in grado di viaggiare; dimostrando buon cuore, sarà il signor Dodinas Vecchiobeco ad accettare di ospitarla il tempo necessario perché guarisca dalle ferite, nella sua caverna di Buckburgo. Senza dubbio, grazie all'incontro con la nobile Dama, i PG inizieranno a capire più in dettaglio quali gravi problemi ci siano alla frontiera con Angmar, e quale fragilità tenga saldo il Reame. Molto presto, Dama Vanimeldë si mostrerà preoccupata per il ritardo che sta accumulando la sua missione; teme che il vascello degli Elfi Grigi, pronto per lei alle foci del Brandivino, non sia rimasto ad attenderla, e che la sua ambasciata presso il re Earnil di Gondor non andrà mai a buon fine... Sarà allora che chiederà ai PG di svolgere un nuovo servizio: portare un messaggio agli Elfi del Lindon per informarli del suo ritardo.

Se i PG accetteranno, avranno messo un dito nell'ingranaggio che li porterà, alla fine, dritti al cuore della guerra contro il Re-Stregone. Ma questa è un'altra storia, e il prossimo capitolo verrà descritto nel terzo scenario di questa campagna: "Un Messaggero in Pericolo".

PERSONAGGI NON GIOCANTI

DAMA VANIMELDË

Vanimeldë è una grande Dama della Corte d'Arthedain, e della Corte di Gondor. È nobile, ha un portamento altero ed un naturale carisma, sufficienti a far capire il suo rango aristocratico; i suoi capelli neri, i suoi occhi grigi, la sua voce leggermente velata e il suo profilo aquilino, le conferiscono grande autorità.

Sfortunatamente, quando i PG la incontrano, avrà perduto molta della sua alterigia: una parte di viso gonfia, le labbra ancora blu per aver passato molte ore nelle acque gelate del fiume, i capelli sporchi e bagnati, sembra essere una piccola creatura spaventata, completamente sconvolta e in punto di morte.

Dama Vanimeldë

DISPERAZIONE 1

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Agile	Curiosa	Colta	Esteta	Giusta	Raggiante
d 8	d 10	d 12	d 12	d 12	d 12	d 20

COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE 0	ADUNAICO 5	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 1	CARISMA 6
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 3	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 4		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 4	PUNTI MAESTÀ 4	
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"/> Resistenza: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 1	<input type="checkbox"/> Cucito/Ricamo: 5 <input type="checkbox"/> Danza: 5 <input type="checkbox"/> Equitazione: 5 <input type="checkbox"/> Schivare: 2 <input type="checkbox"/> Pugnale: 2 <input type="checkbox"/> Schivare: 6 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 2	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2 <input type="checkbox"/> Memoria: 6 <input type="checkbox"/> Percezione: 4 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 6 <input type="checkbox"/> Caccia: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 5 <input type="checkbox"/> Sindarin: 4 <input type="checkbox"/> Leggende: 5 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 5 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3 <input type="checkbox"/> Strategia: 5	<input type="checkbox"/> Canto: 3 <input type="checkbox"/> Calligrafia: 3 <input type="checkbox"/> Recitare: 4 <input type="checkbox"/> Suonare Liuto: 3 <input type="checkbox"/> Sogno: 3	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 5 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 5 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 2 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 4 <input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 1	<input type="checkbox"/> Raggiare: 3 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 4 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 6 <input type="checkbox"/> Insegnare: 2 <input type="checkbox"/> Intimidire: 2

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

BELEGORN, IL PRINCIPE DI CELOS

Il Principe Belegorn è un uomo alto, con le spalle larghe, ed un fare arrogante; indossa una cotta di maglia, e porta una cintura d'armi di cuoio tempestata di gemme pregiate, dove sono appese la sua spada e la sua daga. Porta sulle spalle un largo mantello di lino scuro, una sopravveste decorata col suo stemma araldico (tre stelle sopra una montagna dalla cima innevata), e sfoggia sulla mano sinistra l'anello col sigillo della Casata di Celos. Ha più di un secolo di vita, non dimostra i suoi anni, ma i suoi

capelli sono grigi. Nasconde il suo volto con un ampio cappuccio nero, che però non basta a celare le tante cicatrici che deturpano il suo nobile viso. Infatti, la sua testa è stata sfregiata a colpi di frusta, nel corso delle torture che ha subito a Carn Dûm, ed è atrocemente sfigurato: una delle sue palpebre è strappata, e per questo ha un occhio fuori dall'orbita; gli manca l'estremità del naso e un orecchio; le sue labbra martoriate gli conferiscono un ghigno leporino che gli scopre i denti...

Belegorn,
il Principe di Celos

DISPERAZIONE 5

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Vigoroso	Agile	Attento	Colto	Terra Terra	Giusto	Carismatico
d 12	d 10	d 10	d 12	d 8	d 12	d 20

COMPETENZE DI BASE

FATICA 5	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE 0	ADUNAICO 5	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 6
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 2	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 5	CORSA 4		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 0	PUNTI MAESTÀ 4	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	P.T. SAGGEZZA 2	PUNTI MALIZIA 0	

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 3	<input type="checkbox"/> Memoria: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 5	<input type="checkbox"/> Recitare: 3	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 6	<input type="checkbox"/> Navigazione: 2	<input type="checkbox"/> Sindarin: 2		<input type="checkbox"/> Senso Onore: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 4
<input type="checkbox"/> Spada: 5	<input type="checkbox"/> Schivare: 3	<input type="checkbox"/> Orientamento: 5	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3		<input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 5	<input type="checkbox"/> Intimidire: 5
<input type="checkbox"/> Lacia: 5	<input type="checkbox"/> Parata: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 5			
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 4	<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 4	<input type="checkbox"/> Leggende: 5			
			<input type="checkbox"/> Strategia: 3			
			<input type="checkbox"/> Tattica: 4			

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche, Fregio Runico dell'Ira (Livello V, già usato una volta)
- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Runa Minore dell'Astio

ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia:** danni -4

Gestione del Combattimento

FATICA

[5] [4] [3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[5] [4] [3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[5] [4] [3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

GUERRIERI DI ANGMAH

(VAAST, BEROLDT, HARAW...)

Questi guerrieri sono dei sinistri figuri, dai tratti segnati dalle intemperie, solcati dalle rughe e dalle cicatrici. Sono vestiti con corpetti chiodati, braghe di pelle e corti mantelli di pelle di montone o di lupo.

Ognuno di loro porta una borsa contenente 2d6 pezzi di bronzo.

Guerrieri di Angmar
(Vaast, Beroldt, Haraw...)

DISPERAZIONE 2

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"/> Tiro con l'Arco: 2	<input type="checkbox"/> Navigazione: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 3			<input type="checkbox"/> Intimidire: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 3	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 3	<input type="checkbox"/> Orientamento: 3	<input type="checkbox"/> Orchesco: 3			
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Schivare: 2	<input type="checkbox"/> Percezione: 2	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 2			
<input type="checkbox"/> Ascia: 3	<input type="checkbox"/> Parata: 3	<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 3				
<input type="checkbox"/> Lancia: 3	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3					
<input type="checkbox"/> Nuotare: 3	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 2					

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

☐ **Spada Larga:** 1d8, +1 danni contro chi non indossa armatura o contro giustacuori e corpetti di cuoio oppure **Ascia d'Arme:** 1d10, +1 danni contro le piccole placche e le piastre

ARMATURA

☐ **Corpetto di cuoio borchiato:** danni -2
☐ i guerrieri armati di spada hanno anche uno scudo: **Targa:** Parare +1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

[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*