

---

# UN MESSAGGERO IN PERICOLO



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:* COURRIER EN SOUFFRANCE  
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.

# UN MESSAGGERO IN PERICOLO

## INDICE

### Prologo

Alla ricerca di Droctulf.....	pag. 5
Alcuni inseguitori poco amichevoli.....	pag. 6
Qualche Hobbit industrioso.....	pag. 6
La trappola.....	pag. 6

### L'avventura dei PG

Gente Alta nella Contea.....	pag. 7
Passaggio a Grantano.....	pag. 7
Viaggio nei Luoghi Lontani.....	pag. 8
Hobbit in difficoltà!.....	pag. 9
L'assedio.....	pag. 9
L'attacco delle truppe di Bran.....	pag. 10
E gli Uomini di Dun?.....	pag. 11
Conclusione: la strada delle Torri.....	pag. 11
Esperienza.....	pag. 11

### Appendici

Le rovine della Dimora Elfica.....	pag. 12
Mappa.....	pag. 13

### I PNG

#### I Nani

Droctulf Il Fortunato.....	pag. 14
I Nani del gruppo di Droctulf.....	pag. 15

#### Gli Hobbit

Teodoro Rintanati (il padre).....	pag. 16
Paladino & Pavaldo Rintanati (i figli).....	pag. 17

#### Le Truppe di Angmar

Bran, luogotenente del Re-Stregone.....	pag. 18
Guerrieri Orchetti (Gurush, Cromog, Kraag, etc...).....	pag. 19
Predoni Goblin (Pish, Croful, Gughy, etc...).....	pag. 20

#### Gli Uomini del clan di Mérowig

Sindold la Volpe e Gewilib l'Arciere.....	pag. 21
Manfrid il Guercio.....	pag. 22

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SCENARIO III

# UN MESSAGGERO IN PERICOLO

(COURRIER EN SOUFFRANCE)

«Barouk Khazad !  
Khazad ai-mênou !»

*Grido di Guerra nanesco*

## PROLOGO

### ALLA RICERCA di DROCTULF

Questo scenario rappresenta la diretta prosecuzione di "Relitti sul Brandivino".

Avendo salvato Dama Vanimeldë da suo zio Belegorn, i PG vengono coinvolti nell'ingranaggio che li condurrà fin nel cuore del conflitto tra Angmar e l'Arthedain. Dama Vanimeldë è consapevole della gravità della situazione dell'Arthedain, essendo incaricata di portare un messaggio di richiesta d'aiuto presso Earnil II di Gondor, ed anche perché l'attacco nel cuore dell'Arthedain, di cui è stata vittima, dimostra come il nemico si sia già profondamente infiltrato entro i confini del reame. Privata del suo battello, Dama Vanimeldë teme che il vascello degli Elfi dei Porti Grigi a Enedwaith non sia rimasto ad attenderla. Perciò vuole avvertire al più presto Cirdan il Carpentiere del suo ritardo. La Dama conosce un signore dei Nani delle Montagne Azzurre, che ha soggiornato poco tempo prima a Fornost (o Roccanorda), e che è in buoni rapporti con Cirdan. Questo Nano, detto Droctulf il Fortunato, sta facendo ritorno al suo paese; Dama Vanimeldë ritiene, secondo i suoi calcoli, che il Nano si trovi ancora nella parte occidentale della Contea. Perciò incarica i PG della seguente missione: ritrovare Droctulf al più presto e consegnargli una lettera da recapitare a Cirdan il Carpentiere. Questo messaggio riferisce dell'aggressione di cui Dama Vanimeldë è stata vittima e chiede a Cirdan di far attendere il suo vascello a Enedwaith.

Attraversando la Contea da est verso ovest, i PG ritroveranno le tracce di Droctulf. In compagnia di sei Nani della sua famiglia, Droctulf ha in effetti attraversato Chianarana, Lungacque, Quadrivio e Pietraforata sui Bianchi Poggi. I PG possono sperare di riprenderlo a Grantano, l'ultimo villaggio Hobbit del Decumano Ovest, o nei Luoghi Lontani, nei Confini Occidentali.

## ALCUNI INSEGUITORI

### *poco* AMICHEVOLI

---

Sfortunatamente, oscure nubi si raccolgono su Droctulf. Egli è soprannominato "il fortunato" poiché è un cercatore senza pari, straordinariamente dotato per scoprire giacimenti auriferi. Questo gli è talvolta costato sgradevoli disavventure. Infatti, due anni prima, ha trovato un filone abbastanza ricco in un torrente dell'Agrifogliere (Eregion). Sfortunatamente, un clan di Uomini di Dun ha rivendicato questo corso d'acqua come sua antica proprietà. La lite, molto accesa, è sfociata in uno scontro armato tra il clan di Droctulf e i guerrieri di Mérowig, gli Uomini di Dun. Nel corso della scaramuccia, Mérowig è stato ucciso, e gli Uomini di Dun hanno giurato vendetta. Droctulf ha ritenuto più saggio sparire, ma recentemente alcuni guerrieri del clan di Mérowig hanno ritrovato le sue tracce e lo stanno seguendo per regolare il loro debito di sangue. Si tratta di Gewilib l'Arciere, Manfrid il Guercio, Recared Trecoltelli e Sindold la Volpe. Ma quel che è peggio, è che le spie di Angmar considerano Droctulf un potenziale pericolo. Infatti, sono a conoscenza del fatto che questo Nano è in buoni rapporti con i Dunedain dell'Arthedain e gli Elfi dei Porti Grigi, e temono (a ragione) che possa fare da intermediario o messaggero. Da Carn Dûm, il Restregone ha ordinato la sua cattura o la sua eliminazione. Egli ha incaricato Bran, uno dei suoi fedelissimi corrotti dalle tenebre, di far sparire Droctulf senza lasciar traccia. Bran ha guadagnato in segreto i Confini Occidentali e preparato un'imboscata con la complicità di una spia locale, Boëmund. Intende adescare Droctulf spargendo delle voci riguardanti filoni preziosi in modo da attirarlo in una regione selvaggia dei Luoghi Lontani, e farlo cadere in trappola. Insieme hanno scelto il luogo: la valle del Leurivo, un grosso ruscello a ovest di Grantano, l'ultima località Hobbit del Decumano Ovest.

## LA TRAPPOLA

---

Droctulf ed i suoi compagni hanno preceduto i PG di appena una giornata a Grantano. Si sono fermati a "La Fungaia", la locanda del posto, degnamente gestita dal buon Torvo Boleti. Qui, sono stati contattati da Boëmund; costui si è fatto passare per un pescatore che aveva trovato due pepite in un torrente. Fingendo di credere che si trattasse di semplice pirite, ha richiesto il parere dei Nani; Droctulf, adescato dall'oro, ha chiesto di poter vedere il torrente, e Boëmund ha recitato la parte dell'ingenuo, accettando di mostrar loro il luogo preciso... Così Boëmund ha guidato i Nani nella valle del Leurivo, dove sono caduti dritti nell'imboscata tesa da una truppa di sgherri di Angmar e di guerrieri Orchetti.

Tre Nani sono stati uccisi nel combattimento, ma Droctulf e tre dei suoi compagni sono riusciti a disingaggiarsi. Sono sfuggiti lungo il Leurivo e si sono barricati... dentro alle rovine della "Vecchia Fattoria". Sfortunatamente, proprio in quel mentre i Rintanati erano al lavoro per recuperare un po' di pietra: due di loro, Teodoro e Pavaldo, si sono ritrovati bloccati con i Nani; Paladino, dal canto suo, stava cercando un po' di legna secca (per riscaldare il pranzo) e ha fatto in tempo a nascondersi fuori dalle rovine mentre gli sgherri e gli Orchetti si lanciavano sulle tracce dei Nani.

All'inizio dello scenario, la situazione è in stallo: i Nani e i due Hobbit sono barricati in una vecchia torre sulla sommità delle rovine, e sono assediati da Orchetti e tirapiedi umani di Angmar. Inoltre, gli Orchetti cominciano a sgombrare le vecchie fucine alla base delle rovine, che comunicano con tutte le sale sotterranee dell'edificio. Sperano in questo modo di poter sbucare dietro Droctulf e i suoi compagni...

§§§

### *Qualche* HOBBIT *industrioso*

---

In mezzo a tutti questi personaggi importanti o inquietanti, alcuni Hobbit giocheranno, loro malgrado, un ruolo del tutto inatteso. Si tratta di Teodoro Rintanati e dei suoi due figli, Paladino e Pavaldo. Qualche anno prima, mossi dalla loro ghiottoneria, si sono spinti piuttosto lontano fuori dei confini della Contea per raccogliere funghi. In quell'occasione hanno scoperto le rovine di una vecchia dimora elfica, che essi hanno ribattezzato (col loro buon senso Hobbit) "la vecchia fattoria". Gran parte delle rovine erano fatte di prezioso marmo bianco, e hanno intravisto il profitto che potevano trarne se le avessero utilizzate come... cava. Mantenendo segreta l'ubicazione della loro cava, si sono dunque improvvisati "tagliapietre" e hanno cominciato a vendere blocchi di marmo nella zona. Tutto questo non avrebbe nulla a che vedere, in senso stretto, con Droctulf se... "La vecchia fattoria" non fosse situata nella valle del Leurivo, precisamente dove l'imboscata dovrebbe aver luogo.

## L'AVVENTURA DEI PG

### GENTE ALTA *nella* CONTEA

Per i giocatori, lo scenario ha veramente inizio nel Decumano Ovest, quando si dirigeranno verso Grantano. Di mattino presto, lungo la strada, verranno superati da quattro viaggiatori che avanzano a piedi di gran carriera. Si tratta degli Uomini di Dun del clan di Mérowig: questi viaggiatori presteranno attenzione ai PG solo nel caso ci sia almeno un Nano tra di loro. Ad ogni modo, se ne disinteresseranno in fretta, perché conoscono Droctulf e il suo gruppo, avendoli già combattuti, e l'eventuale PG Nano non è per loro una faccia nota. Sembrano avere molta fretta, ma uno di loro, Recared, resta un po' indietro rispetto ai suoi compagni; i PG più attenti, noteranno che è pallido e gronda sudore. Se avvicinati dai PG, i quattro Uomini di Dun non si mostrano molto espansivi; manterranno i toni al limite della cortesia e si disimpegneranno abbastanza rapidamente.

Più tardi in giornata, avvicinandosi a Grantano, i PG scorgeranno di nuovo i quattro viaggiatori. Si sono fermati sotto un albero sul ciglio della strada; Recared è steso a terra e sembra star poco bene (in effetti è messo al tappeto da una brutta influenza; ma solo un personaggio competente in *Pronto Soccorso* o in *Chirurgia* potrà diagnosticare la sua malattia). I suoi tre compagni lo circondano, cercando di rinfrancarlo, e cominciano ad accendere un fuoco.

La reazione dei PG a questo punto dello scenario avrà un'importanza decisiva per gli eventi futuri: se passano senza far nulla, o si prendono gioco dei viaggiatori, in seguito non potranno più contare sul loro aiuto, e sarà quasi impossibile convincerli a rinunciare alla loro vendetta su Droctulf. Di contro, se essi aiuteranno i viaggiatori, cercando di curare Recared o proponendo il loro aiuto per trasportarlo fino a Grantano, in seguito gli Uomini di Dun si rifiuteranno di attaccarli, anche se in compagnia di Droctulf, e potranno aiutarli contro gli emissari di Angmar. Sarà anche possibile cercare di convincerli a rinunciare alla loro vendetta. Tuttavia, anche se i PG aiutano gli Uomini di Dun, questi resteranno molto evasivi circa le ragioni del loro viaggio. Tutt'al più potranno lasciar intendere che sono in viaggio per regolare una "questione privata" o una "questione di famiglia".

### PASSAGGIO a GRANTANO

Grantano è un tradizionale villaggio Hobbit, situato sulla china di una collina divisa a scacchi da frutteti, pascoli e orti. Presenta una grande via centrale, la strada di Pietraforata sui Bianchi Poggi, e qualche viuzza trasversale che si arrampica sul fianco del colle: la Strada-che-sale, la Strada del Frutteto, la Strada dei Buchi Fioriti. Nella parte bassa del villaggio, si contano alcuni bassi granai e fienili e alcuni tumuli ricoperti di un tappeto erboso su cui si aprono delle finestre rotonde: delle case Hobbit, ovviamente, il cui tetto arrotondato tocca il suolo. Più in alto, dentro il villaggio, le porte e le finestre rotonde

si aprono direttamente sulle scarpate fiorite, poiché le caverne sono scavate nel fianco della collina. Presso la porta occidentale del villaggio, in direzione delle colline coperte di foreste (i Luoghi Lontani), la strada è chiusa da un semplice steccato, guardato da uno sceriffo (spesso occupato a chiacchierare coi vicini o a fare un giro alla locanda)...

I PG più attenti potranno notare una particolarità del villaggio: un discreto numero di soglie, stipiti o davanzali delle caverne dei più facoltosi sono intagliate in una bella pietra bianca, che un esame approfondito (test di *Empatia con la Roccia* o *Architettura*) permetterà di identificare come un marmo di gran pregio, mai visto nella Contea. Informandosi sulla provenienza di questo marmo presso un qualsiasi Hobbit, sarà possibile scoprire che viene venduto dai "cavapietre", i Rintanati che abitano al numero 3 della Strada dei Buchi Fioriti.

La locanda "La Fungaia" è situata nella parte alta del villaggio; si tratta di un'antica fungaia scavata nella roccia calcarea della collina; le sue sale, quadrate e sostenute da massicci pilastri di pietra, sono più vaste rispetto alle tradizionali dimore Hobbit, ma non molto più alte. Dato che le sale si spingono abbastanza in profondità sotto la collina, le due finestre rotonde forniscono solo un pallido alone di luce. Il locale, tuttavia, è molto confortevole; muri intonacati e decorati da tavole illustrate di funghi commestibili, grandi focolari per la cucina, poltrone con braccioli e spessi tappeti per i piedi nudi degli Hobbit. L'ambiente è naturalmente rumoroso, caldo ed accogliente, come ogni edificio Hobbit.

L'albergatore, Torvo Boleti, e la sua premurosa sposa, Flamberg Boleti, sono cuochi rinomati (il loro sugo ai porcini è conosciuto in tutto il Decumano Ovest) e potranno facilmente fornire ai PG alcune indicazioni su Droctulf. Il Nano ed i suoi sei compagni erano ancora qui la sera del giorno prima, e sono partiti il mattino stesso in direzione dei Luoghi Lontani. Approfondendo il discorso, si potrà scoprire che Droctulf è stato avvicinato da Boëmund, che verrà descritto da Mastro Boleti o Dama Flamberg come uno strano vagabondo che si vede passare da queste parti di tanto in tanto. I due Hobbit racconteranno che lo straniero ha mostrato a Mastro Droctulf qualche sassolino luccicante, chiedendogli se si trattasse di pirite o altro... Informandosi presso la clientela è possibile scoprire che lo straniero e i Nani hanno deciso di recarsi nella valle del Leurivo, nei Luoghi Lontani.

Dentro la locanda, i PG più attenti potranno notare numerosi indizi:

- ☞ Due tizi dai vestiti scuri, appartenenti alla Gente Alta, bevono una mezza pinta seduti in disparte al loro tavolo, ma sembrano attenti a tutte le conversazioni che li circondano. In particolare sembrano interessati ai PG e alle loro domande... Questi individui altri non sono che emissari di Angmar. Se i PG chiedono a Mastro Boleti chi siano, costui risponderà che crede si tratti di amici del viandante che ha avvicinato Droctulf. Se i PG si mostrano un po' troppo curiosi con questi due stranieri, essi lasceranno la locanda e si recheranno in un vicino frutteto, dove un enorme corvo (il crebain di Bran) sonnecchia, scarmigliato, su di un ramo; gli attaccheranno un sottile rotolo di carta attorno ad una zampa, e l'uccello volerà via. Essi stessi scompariranno dentro ai boschi dei Luoghi Lontani.



☞ Gli Uomini di Dun finiranno per arrivare alla locanda, anche se i PG non li hanno aiutati. In quel caso, essi stessi avranno trasportato Recared, e chiederanno una camera per lui. Se invece sono stati accompagnati dai PG, li ringrazieranno sinceramente e offriranno loro un pasto; in entrambi i casi, prenderanno da parte Mastro Boleti per raccogliere informazioni su Droctulf.

☞ Passiflora Rintanati, moglie di Teodoro e madre di Pavaldo e Paladino, arriva furibonda alla locanda. Si tratta di una Hobbit robusta, di una certa età, che scatena un putiferio perché suo marito e i suoi figli sono in ritardo e la cena si sta raffreddando. È convinta che il marito e i figli siano alla locanda ed esige che Mastro Boleti la conduca immediatamente al salone privato, dove pensa si siano rifugiati... Non ha idea di quale sia la verità, e cioè che i suoi uomini sono già stati presi in trappola tra i Nani di Droctulf e i rozzi mercenari di Angmar. Ma questo piccolo putiferio è un indizio che potrebbe far drizzare le orecchie dei PG. Tre Hobbit, partiti per una misteriosa cava di marmo, sembrano non essere rientrati per la cena... Tra l'altro, durante questo scompiglio, uno degli emissari di Angmar uscirà furtivamente ed invierà un messaggio per mezzo di un enorme corvo, appollaiato su di un albero di un vicino frutteto (si tratta del crebain di Bran).

☞ Ultimo indizio interessante che i PG potranno raccogliere a Grantano: presso la "palizzata" (lo steccato della porta occidentale), interrogando lo sceriffo si verrà a sapere che "di questi tempi, tiene sempre gli occhi aperti" (ma in realtà passa molto tempo a "La Fungaia", dove i PG potrebbero anche incontrarlo). In effetti, uno "strano vagabondo a cavallo" è stato visto a più riprese mentre attraversava i campi e gli orti al limitare del villaggio, e gli Hobbit non apprezzano affatto che si calpestino in questo modo le loro rape e le loro patate (questo cavaliere è Bran, di cui lo sceriffo darà una descrizione molto vaga: "Un tizio alto, di carnagione scura, con dei capelli bianchi, incappucciato e anche armato miei cari signori, com'è vero che ho una penna sul cappello").

Si suppone che dopo una notte di sonno a "La Fungaia", i PG si mettano in marcia verso ovest.

## VIAGGIO *nei* LUOGHI LONTANI

Il Leurivo non è altro che il grosso ruscello che passa vicino a Grantano ed irriga i suoi campi. Scende costeggiando le colline ad ovest, al di là della palizzata; la strada delle Torri la segue per circa una lega prima di separarsene. Infatti, il Leurivo scende verso i colli selvaggi a sud, e la strada prosegue verso ovest.

L'inizio del viaggio per i PG è una gradevole passeggiata: l'aria di primavera è un po' pungente, ma il cielo è sereno, e dal sentiero che serpeggia sui fianchi delle colline, si può scorgere una bellissima vista sulla Contea, i suoi piccoli boschi, i nastri brillanti dei suoi bei torrenti, i suoi prati, i suoi frutteti e i suoi orti ben ordinati. Al confronto, la foresta dove i PG si stanno a poco a poco

spingendo sembra bella ma selvaggia; non è curata, ed è invasa da una fitta sterpaglia, da tronchi caduti, da grosse pietre coperte di muschi e licheni. Mano a mano che i PG avanzano e che, curva dopo curva, la Contea sparisce lasciando spazio alle colline e ai boschi, il cielo volge al grigio scuro, e si leva un vento freddo che fa stormire gli alberi in lunghi mormorii (infatti, i PG cominciano ad entrare nell'area di effetto del *Dono di Tenebra Invocare Tempesta* utilizzato da Bran).

Poco dopo comincerà a farsi freddo, il Leurivo si separa dalla strada, che risale una vallata incassata tra alte colline boschive, verso sud. L'avanzata dei PG si farà meno agevole, tanto più che comincerà a cadere una pioggia fredda mista a nevischio. Tuttavia, alcuni test in *Seguire Piste* potranno fornire molti indizi interessanti:

☉ Un test in *Seguire Piste* di difficoltà *Media* permette di scoprire uno stretto sentiero che s'inoltra nel bosco costeggiando il Leurivo. Vi sono riconoscibili delle orme di pony (si tratta del sentiero tracciato dai Rintanati, per andare a rifornirsi di pietra).

☉ Un test di difficoltà *Difficile* permetterà di rilevare tracce di stivali (quelli dei Nani e quelli di un uomo, Boëmund).

Via via che i PG risalgono il Leurivo attraverso la valle, le burrasche di nevischio si fanno più violente, ed il cielo diventa scuro, come se arrivasse la notte. È in questo clima crepuscolare che i PG stanno per scoprire il teatro dell'imboscata; in fondo ad un meandro stretto dal vallone, nascosto dagli alberi e dal glaciale acquazzone, scopriranno un primo cadavere di Nano, trapassato da numerose frecce orchesche. Un test *Facile* in *Percezione* permetterà di distinguere, qua e là, una mezza dozzina di cadaveri sparpagliati lungo il sentiero. Altri due sono corpi di Nani, tre sono corpi di Orchetti (uno dei quali porta ancora un'ascia nanica piantata nel cranio), e l'ultimo corpo è quello di un Uomo, che somiglia molto ad uno dei due loschi figurini trovati a "La Fungaia". Questi corpi sono fradici e freddi, il che dimostra che l'imboscata deve risalire ad almeno qualche ora prima; le loro armi ed il loro equipaggiamento sono stati sistematicamente saccheggiati. Malgrado l'acqua che scorre a terra a causa della pioggia, restano numerose impronte di piedi calzati da stivali o suole chiodate, che hanno rigirato l'humus e le foglie morte. Le impronte risalgono il sentiero tutte verso la parte alta della vallata; un test *Difficile* in *Seguire Piste* permette di capire che la maggior parte delle tracce sono state lasciate da persone che stavano correndo, il che può lasciar intendere che era in corso un inseguimento.

Mentre i PG continuano ad avanzare nel vallone del Leurivo, il nevischio si trasforma in una burrasca di pesanti fiocchi di neve, tanto che d'intorno i tronchi e il sottobosco cominciano ad imbiancarsi. La visibilità diventa davvero pessima, ed il vento si fa tagliente come una tramontana di gennaio... In queste ingrate condizioni, alcuni test *Difficili* in *Percezione* permetteranno di individuare dei movimenti furtivi nel bosco, dietro ai PG. Si tratta dei tre Uomini di Dun in buona salute (Sindold, Gewilib e Manfrid), che stanno seguendo anch'essi le tracce di Droctulf, ma fuggiranno se i PG tentano di avvicinarli.



## HOBBIT *in* DIFFICOLTÀ!

Dopo aver superato i cadaveri, i PG si troveranno ad appena qualche centinaio di passi dalle rovine della dimora elfica, ma i due costoni della vallata, i boschi e la neve impediscono loro di vedere molto lontano. Tuttavia, molto presto, delle grida risuoneranno nella foresta; si tratta di richiami lanciati da voci roche, risa volgari e un breve e sordo suono di corno. Su uno dei due costoni della vallata, tra i fiocchi di neve e i tronchi del sottobosco, i PG potranno intravedere qualche piccola figura che corre. In testa sta trotando un giovane Hobbit grassottello, col fiato corto, il volto paonazzo, visibilmente sconvolto, braccato da cinque Goblin ricurvi e un tozzo Orchetto sparpagliati alle sue calcagna, ad appena una dozzina di passi. Si suppone che i PG abbiano intenzione di intervenire... Se dovessero esitare, lanciate l'Hobbit dritto verso il loro gruppo, mentre lancia richieste di soccorso.

Lo scontro con i Goblin e l'Orchetto sarà breve: sono sorpresi dalla presenza dei PG, li attaccano in ordine sparso e si ritirano non appena uno di loro cade. Il che può dare problemi, poiché battendo in ritirata, rischiano di avvertire gli altri... Ma i tre Uomini di Dun stanno vegliando; li intercetteranno e li faranno a pezzi poco più distante, evitando sempre di incrociare i PG. Se i PG li hanno in precedenza aiutati e si trovano in difficoltà, gli Uomini di Dun possono anche intervenire direttamente durante il combattimento.

Lo Hobbit salvato dai PG è Paladino Rintanati; balbetta ringraziamenti infiniti tanto da perdere il fiato per un buon quarto d'ora, se nessuno lo interrompe. Se interrogato dai PG, fornirà delle spiegazioni molto ingarbugliate su ciò che gli è successo; in poche parole, spiegherà come estrae la pietra da "la vecchia fattoria" con suo papà (Teodoro) e suo fratello (Pavaldo); racconterà che il giorno prima si è allontanato dalla "cava" per cercare un po' di legna (per scaldare il tè), e ha visto spuntare quattro Nani armati, inseguiti "da una grande armata di Orchetti e Gente Alta"; i Nani si sono gettati su suo papà e suo fratello e li hanno trascinati con loro verso "la vecchia torre" dove si sono barricati, mentre gli Orchetti massacravano il pony degli Hobbit (che hanno mangiato durante la notte) e rubavano "lo spuntino ed i biscotti da tè". Dal giorno prima, gli Orchetti e la Gente Alta assediano le rovine; Paladino, dal canto suo, si è nascosto nel bosco, e non si è mosso per tutta la notte; ma durante il giorno, colto da un "bisogno impellente", si è un po' spostato, ed ha attirato l'attenzione su di sé. Immediatamente, un distaccamento gli ha dato la caccia, e senza dubbio sarebbe finita molto male se i PG non fossero intervenuti.

Paladino decisamente non è degno del suo nome: è impaurito e non sarà di alcuna utilità in combattimento; in compenso, il suo aiuto sarà prezioso per ottenere informazioni sulle rovine dove si sono barricati i Nani, per aggirare il bivacco degli uomini di Angmar e per guadagnare le uniche due entrate che permettono di accedere al complesso sotterraneo: le vecchie fucine o la porta runica.

## L'ASSEDIO

La paura spinge Paladino ad esagerare sull'effettivo numero degli Orchetti e degli altri scagnozzi (dirà che sono "a centinaia, come minimo"), ma se non altro ciò indurrà i PG alla prudenza. Il vallone del Leurivo sbocca un po' più in alto su una conca boscosa abbastanza profonda; nella parte bassa della conca e sui costoni, sono sparpagliati dei bivacchi, dove fumano alcuni rozzi fuochi da campo. I PG potranno stimare che vi si trovano almeno una ventina di Uomini, una trentina di Orchetti ed altrettanti Goblin. Lungo il costone est, sotto l'humus, si può intuire la presenza di alcuni detriti di pietra bianca, e di alcune fondamenta terrazzate, smosse dalle radici degli alberi. Sulla sommità del costone, sopra una piccola collinetta brulla, si ergono le rovine mozzate di una torre di pietra chiara. Qualche bassorilievo consunto, alcune finestre gemine dalla cornice scolpita, testimoniano che si tratta di architettura elfica (un test in *Leggende, Facile* per un Elfo, *Medio* per un Dunadan e *Difficile* per gli altri personaggi, permetterà di stimare che queste rovine risalgono senza dubbio al grande reame di Gil-galad, alla fine della Seconda Era). Dieci corpi di Orchetti circondano i dintorni della torre, mezzi sepolti sotto un lenzuolo di neve fresca, a riprova del fatto che si sono svolti recenti combattimenti. Secondo Paladino, i quattro Nani ed i due Hobbit sono tutt'ora asserragliati là dentro.

I bivacchi degli Orchetti e degli sgherri sono in effetti disposti a semicerchio attorno alla torre; sembra difficile, o meglio impossibile, raggiungere le rovine senza che gli assediati diano l'allarme. Interrogando Paladino sarà possibile tuttavia ottenere qualche informazione molto interessante: il giovane Hobbit sa che dev'esserci un complesso sotterraneo sotto la torre, che forse permette di raggiungerla; ma siccome i Rintanati si accontentano di recuperare le pietre in superficie, e siccome Teodoro riteneva che queste "vecchie caverne" fossero pericolose, ha vietato ai suoi due figli di arrischiarsi all'interno. Paladino conosce due vie per entrare: le fucine (in parte ostruite, e vicine a un bivacco di Orchetti) e la porta runica. La porta runica presenta due vantaggi: è situata nel vicino vallone, che non è occupato dagli Orchetti, dunque è meno pericolosa da raggiungere; inoltre, si trova nel cuore di un intrico di rovi che la nasconde (ma renderà il suo accesso... decisamente spinoso... anche per i personaggi che striscino sotto i cespugli di more...); d'altro canto, Paladino ignora come si possa aprirla. Quanto alle fucine, si aprono proprio sul corso sotterraneo del Leurivo... ma bisognerà strisciare e nascondersi per raggiungere il loro ingresso ormai franato, senza che gli Orchetti accampati ad una ventina di passi diano l'allarme.

A partire da questo momento, lo scenario è nelle mani dei vostri giocatori. Il loro obiettivo è quello di contattare Droctulf, per poi aiutarlo a liberarsi dall'assedio insieme ai suoi compagni (Nani e Hobbit). È facile che i PG decidano di cercare d'intrufolarsi attraverso i sotterranei, fino alla torre. Vi invito dunque a consultare la pianta della Vecchia Dimora e la sua legenda, per gestire la loro avanzata.

## L'ATTACCO delle truppe di BRAN

Ovviamente, per colorire le cose, le forze di Angmar hanno intenzione di scegliere precisamente il momento in cui i PG tenteranno di raggiungere Droctulf, per lanciare un nuovo assalto.

Nel momento in cui i PG si apprestano a discendere nei sotterranei, Bran esce dalla foresta, a cavallo, e si dirige tranquillamente verso la torre. Si ferma ad una trentina di passi, sul costone, e si rivolge direttamente a Droctulf, con tono melenso e parole cortesi, cariche di sottintesi minacciosi. Egli si scusa presso il "Nobile Sire Nano" per "l'incuria delle sue truppe" che hanno commesso un "errore imperdonabile". Infatti, secondo Bran, il "Re di Angmar" desidera ardentemente "invitare" il nobile Droctulf nella sua residenza reale di Carn-Dûm, al fine di proporre i suoi accordi di pace e di commercio ai Nani delle Montagne Azzurre; Bran si presenta come l'emissario incaricato di "vegliare sulla sicurezza degli ospiti del Re di Angmar". La voce potente di un Nano risponde dalla torre che non ha bisogno di nessuno per vegliare sulla sua sicurezza, e che egli non ha che l'acciaio da proporre al Re-Stregone. Bran fa allora dietrofront, sibilando che è convinto del fatto che "Il Nobile Droctulf si pentirà ben presto di aver rifiutato una protezione tanto potente"...

Poi, il Luogotenente ritorna dalle sue truppe, le quali si preparano palesemente al combattimento: schiamazzi dei Goblin, frecce tirate a casaccio sulla torre, fracasso degli Orchetti che martellano i loro scudi con le lance... I PG dovranno agire in fretta!

Lasciate ai vostri PG il tempo di intrufolarsi nei sotterranei, poi lanciate l'offensiva delle truppe di Bran. Si tratta di una duplice offensiva; una decina di Uomini ed una quindicina di Orchetti tentano di prendere la torre d'assalto; i Nani tengono tuttavia la posizione. Ma si tratta solo di un diversivo: nel frattempo, il resto delle truppe si infila nelle fucine. Una decina di Goblin tenta di risalire la corrente sotterranea del Leurivo - solo la metà di essi vi riesce - per entrare furtivamente nei sotterranei. Gli Orchetti si mettono al lavoro sui detriti che bloccano le scale dei sotterranei e che ostruiscono la passerella.

Esplorando i sotterranei nel tentativo di scoprire la via d'uscita della vecchia torre, i vostri PG potranno fare qualche scontro coi Goblin infiltrati in avanguardia; questi avversari sono sfuggenti e codardi; in attesa di rinforzi, si accontentano di tendere imboscate e ritirarsi appena si sentono minacciati. I PG potranno anche sentire i rumori sordi del lavoro degli Orchetti che stanno sgombrando i detriti. Tuttavia, lasciate che esplorino il luogo senza grossi scontri. Anche loro dovranno lavorare per sgombrare i detriti della scala situata dietro lo scriptorium, che porta direttamente alle rovine della torre... Inoltre, sarà meglio che si annuncino, poiché in caso contrario Droctulf e i suoi compagni potrebbero credere che i PG siano degli Orchetti o altri sgherri di Angmar, bombardandoli di pietre attraverso l'apertura che avranno sgombrato... In questo caso, Paladino potrà essere molto utile, potendo chiamare suo padre e suo fratello, e facendo intervenire i due Hobbit per dissipare un malinteso potenzialmente mortale.

Una volta che i PG avranno raggiunto i Nani e gli Hobbit, non resterà che fuggire. L'opzione più facile è quella di scappare attraverso la porta runica, e poi richiuderla dietro di sé. Tutti quanti, Nani, Hobbit e PG, dovrebbero dunque fuggire attraverso i sotterranei.

È proprio in questo momento che scatterà l'allarme più violento; appena i PG e i loro compagni raggiungeranno il Salone del Fuoco, gli Orchetti apriranno finalmente un passaggio sulle scale delle fucine: allora si lanceranno all'assalto delle stanze sotterranee. Sta a voi gestire i combattimenti che i PG e i Nani dovranno superare per liberarsi e guadagnare l'uscita attraverso la porta runica; è giusto valorizzare le iniziative intelligenti o coraggiose dei vostri giocatori, ma lo scontro dovrà essere aspro. Non esitate a far intervenire Bran in alcune occasioni, per incitare le sue truppe o per scontrarsi direttamente con i PG, giusto per un dar loro un assaggio di duello o di qualche angosciante sortilegio... Tuttavia, il Luogotenente si ritira dietro alle sue truppe non appena si sente in pericolo (fate attenzione a che Bran e Boëmund escano vivi da questo scenario: faranno la loro ricomparsa nel quinto scenario, "Anime in pena").

I Nani sono dei combattenti lenti, ma saldi e coraggiosi, abituati alle battaglie sotterranee, e possono salvare la situazione se i PG sono in difficoltà (formano delle falangi di scudi capaci di bloccare un corridoio per diversi minuti); i tre Hobbit, dal canto loro, sono delle schegge impazzite. Terrorizzati e presi dal panico, in generale saranno i protagonisti di imprevedibili peripezie (Paladino o Pavaldo potrebbero benissimo fuggire nella direzione sbagliata, verso vicoli ciechi o corridoi che tornano verso il nemico...); ma potrebbe anche capitare che diano degli aiuti inaspettati ai PG e ai Nani (facendo involontariamente da esche o da esploratori; avvertendo i PG di una manovra di accerchiamento che il nemico sta portando attraverso i corridoi vicini; uccidendo accidentalmente uno o due Orchetti, coinvolti in una rovinosa caduta dopo un passo falso su una scalinata che li fa ruzzolare per un po' di scalini...).

Se i PG ed i loro compagni raggiungono per primi la porta runica, uscendo e richiudendola dietro di sé, bloccheranno i loro inseguitori sufficientemente a lungo per guadagnare un sicuro vantaggio nella foresta. Di contro, se i PG e i loro compagni escono da un'altra via, dovranno subire un inseguimento lungo e disperato da parte dei loro avversari... La loro unica speranza è che Bran sia così spassato da non poter più utilizzare i suoi poteri di *Invocare Tempesta*; in questo caso, basterà raggiungere una regione assoluta, e diventerà facile distanziare gli Orchetti scoraggiati... In queste condizioni, anche gli altri scagnozzi esiteranno ad inseguire i Nani e i PG, senza l'appoggio dei guerrieri Orchetti e dei sortilegi del loro capitano. E proprio per questo è meglio evitare di scappare di notte!

*E gli UOMINI di DUN?*

Nascosti nel bosco, Sindold la Volpe, Gewilib l'Arciere ed Manfrid il Guercio assistono all'assalto portato da Bran e dalle sue truppe contro la postazione dei Nani. Hanno riconosciuto la voce di Droctulf durante i colloqui con Bran, e dunque sanno che il loro obiettivo è proprio là. Ma sono venuti per salvare l'onore del loro capo Mérowig, non per lasciarsi rubare la loro vendetta da una banda di Orchetti e tirapiedi. È solo *a loro* che spetta il dovere di uccidere Droctulf... di conseguenza, in un primo momento, cercheranno di favorire la sua fuga, attaccando le truppe di Bran nelle loro retrovie. Il loro obiettivo è di acciuffare Droctulf in seguito e di ucciderlo con le loro stesse mani.

Perciò, i tre Uomini di Dun possono portare un aiuto insperato quando Nani e PG affrontano le truppe di Angmar... ma sono rapidi e scompaiono una volta che i Nani si sono disingaggiati. Se Droctulf li vede e li riconosce, dapprima resterà perplesso, poi capirà abbastanza in fretta le loro intenzioni.

Una volta isolati nella foresta, i PG ed i loro compagni verranno riacciuffati dagli Uomini di Dun. A questo punto conta ciò che i PG hanno fatto all'inizio dello scenario: se hanno aiutato gli Uomini di Dun, vi è la possibilità di parlamentare, e l'ostilità tra gli Uomini di Dun ed i Nani potrà essere regolata in modo abbastanza civile dai PG diplomatici (combattimento al primo sangue tra Droctulf e Manfrid per regolare i conti, pagamento di un risarcimento da parte dei Nani agli Uomini del Clan di Mérowig, o qualsiasi altra soluzione proposta dai PG che vi sembri onorevole per entrambe le parti...). Di contro, se i PG hanno ignorato i problemi degli Uomini di Dun sulla strada di Grantano, i tre guerrieri saranno sordi a tutte le offerte e un ultimo combattimento, fino alla morte, avrà luogo nella foresta.

**CONCLUSIONE:** *la STRADA delle TORRI*

Se i PG sono riusciti a fuggire insieme agli assediati, gli Hobbit fileranno verso Grantano per "chiamare la cittadinanza Hobbit alle armi" (una trentina di Hobbit armati di bastoni, fionde e archi corti...). Se i Nani e i PG sono feriti, Droctulf deciderà di tornare verso Grantano per nascondersi e curarsi; i Rintanati proporranno di ospitarli (per ringraziarli di averli tirati fuori da una situazione così scomoda, ma abbastanza controvolgia, perché temono ulteriori noie che potrebbero arrivare assieme a questo tipo di ospiti).

Invece, se Droctulf e i PG sono in buono stato, Droctulf e i suoi compagni prenderanno immediatamente la via dell'ovest. In ogni caso, dopo aver lungamente ringraziato i PG e messo la sua famiglia al loro servizio, Droctulf chiederà la loro scorta sino al Lindon. Il nobile Nano sospetta che se è stato attaccato, è proprio per impedirgli di recapitare un messaggio come quello che i PG gli hanno affidato... e teme che la strada sia ancora controllata. Egli fa appello al senso dell'onore dei PG, e promette loro un pezzo d'oro a testa per ogni giorno, se acconsentiranno a scortarlo fino alle frontiere del Lindon.

Se i PG vogliono esser certi di far pervenire la lettera di Dama Vanimeldë sino ai Porti Grigi, dovranno accettare la proposta del Nano... e partire verso l'Ovest, in direzione dei Colli Torrioni e del Lindon, la terra degli Elfi Grigi.

Ma le avventure che li attendono lungo la strada sono parte di un'altra storia, che sarà trattata nel quarto episodio della campagna d'Arthedain: "Fine di una Discendenza".

**ESPERIENZA****Obiettivo principale dello scenario:**

- ☞ Salvare Droctulf e consegnargli la lettera di Dama Vanimeldë.

**Obiettivi secondari dello scenario:**

- ☞ Salvare i quattro Nani assediati;
- ☞ Salvare i tre Hobbit assediati;
- ☞ Regolare amichevolmente il conflitto tra Droctulf e gli Uomini di Dun.



## APPENDICI

### *Le* ROVINE della DIMORA ELFICA

❖ **1. Le fucine:** un locale ampio e basso, dalle volte ogivali, mezzo crollato. Tra i detriti, dove sono spuntati dei rovi, scorre il ruscello. Qua e là si possono anche scorgere i resti delle vaste fucine: catene corrose e incudini mangiate dalla ruggine. La scala che va verso l'interno è ostruita dopo pochi passi da un crollo. Si può anche tentare di raggiungere l'interno della rete sotterranea risalendo la corrente del Leurivo; in questo caso sarà necessario piegare le sbarre di una griglia arrugginita (test in *Forzare*), nuotare qualche metro contro una violenta corrente, per poi scalare il ripido dirupo del fiume sotterraneo (test in *Arrampicarsi*).

❖ **2. Il ruscello sotterraneo:** si tratta in effetti del Leurivo. Scorre in una piccola grotta profonda cinque metri, attraversata dal grazioso arco della passerella. La sua acqua, limpida e fredda, tende a diventare schiumosa e rapida attraverso la strettoia che la fa scorrere fino alle fucine. La volta della grotta è ornata da scintillanti stalattiti e armoniose formazioni calcaree.

❖ **3. La passerella:** un semplice arco di pietra, a dorso d'asino, molto stretto, che attraversa d'un sol balzo la gola, a più di cinque metri di altezza. Privo di parapetto, largo un piede, può facilmente essere difeso da un solo uomo, ma attenzione a non cadere, in caso di perdita dell'equilibrio.

❖ **4. La porta runica:** in fondo a una gola invasa da un ammasso inestricabile di rovi e rose selvatiche, una piccola porta in marmo bianco chiude una delle entrate alla rete sotterranea. Per accedervi, bisogna tagliare i rovi o strisciare sotto i loro fitti rami spinosi. Un'iscrizione runica è incisa sull'arco che sormonta la porta: "Dite, Amici, ed Entrate". Sarà sufficiente dire "Amici", in Sindarin, e la porta si aprirà da sola. È possibile demolirla, ma per farlo sono necessarie delle mazze pesanti che faranno molto rumore, il che potrebbe attirare i nemici.

❖ **5. L'anticamera della fontana:** questa piccola stanza è decorata, al centro, da una vecchia fontana di marmo coperta di muschio. Tre cigni dalle ali spiegate inarcano i loro colli verso una vasca ormai asciutta, dalla quale sgorgava un tempo un'acqua limpida. Alcune pareti sono coperte ancora da affreschi molto deteriorati; i frammenti permettono di riconoscere qua e là volti di Elfi sorridenti e figure che porgono brocche, pane e frutti a degli altri Elfi in abiti da viaggio.

❖ **6. La dispensa:** un'ampia stanza dalla volta a tutto sesto, sostenuta da un grande pilastro centrale. Alcune botti marcite, dai cerchi arrugginiti, e qualche grande giara vuota la occupano ancora. Una persona di piccola taglia può facilmente nascondersi dentro le giare.

❖ **7. La vasca dei cigni:** le pareti di questa sala circolare sono decorate con mosaici di aggraziati velieri elfici e voli di uccelli marini. Quattro cigni di marmo bianco sputano un'acqua limpida dentro alla grande vasca centrale, ornata di mosaici che rappresentano pesci e fiori di loto. L'acqua poi s'insinua dentro ad uno stretto canale, chiuso da una grata arrugginita.

❖ **8. Il Salone del Fuoco:** un balcone di pietra scolpita, sorretto da un elegante colonnato, si affaccia sulla gola sotterranea. Un grande camino decorato con motivi floreali si appoggia sul muro che separa questa stanza dallo scriptorium. Qua e là ci sono vecchie sedie di legno e avorio, ormai ricoperte di polvere. Sulle pareti, alcuni affreschi molto deteriorati illustrano una scena con alcune figure elfiche coronate di foglie che bevono vino da calici dorati e ascoltano un bardo mentre suona la sua arpa (questa sala era adibita alla recitazione dei poemi e all'intonazione dei canti; vedi il *Salone del Fuoco* di Gran Burrone).

❖ **9. L'oratorio di Oromë:** è una piccola cappella, dai muri decorati di affreschi raffiguranti una foresta elfica popolata di animali selvaggi che sembrano giocare a nascondino coi tronchi e il fogliame. Al centro, su un piedistallo, una piccola statua raffigura un cavaliere dai lineamenti delicati che suona un grande corno da caccia. Il cavaliere porta delle vesti da caccia molto eleganti, di fattura elfica, ma porta anche una spada al suo fianco, e una cotta di maglia sotto la sua sopravveste. Si tratta di Oromë, ritratto mentre suona il corno alla vigilia dell'ultima battaglia contro Morgoth.

❖ **10. Lo scriptorium:** una sala austera, priva di affreschi. In compenso, numerose vecchie lampade ad olio in terracotta, di forma semplice ma elegante, pendono ancora dal soffitto, attaccate a delle catenelle arrugginite. Il centro della stanza è occupato da quattro grandi leggi in pietra, e lungo le pareti prendono la polvere dei vecchi scaffali in legno; alcuni contengono ancora dei calamai o delle vecchie pergamene fragili e ancora immacolate, coperte di ragnatele.

❖ **11. La biblioteca:** questa sala è chiusa da un'altra porta runica. Sopra la porta, un'iscrizione in Sindarin proclama: "Il sapere comporta sempre una perdita: rinuncia della saggezza per chi è orgoglioso, rinuncia dell'orgoglio per chi è saggio." Sulla porta è inciso in rune: "Io rinuncio all'orgoglio". Se i PG pronunciano queste parole, potranno accedere alla biblioteca. Questa è una sala austera quanto lo scriptorium; ma qui, gli scaffali di legno sono coperti di rotoli e di codici elfici. La maggior parte cadono in polvere, sbriciolandosi tra le dita dei PG; ma grazie ad una ricerca meticolosa, è possibile anche scoprire qualche frammento ancora leggibile, che interesserà i personaggi dotati di conoscenze esoteriche:

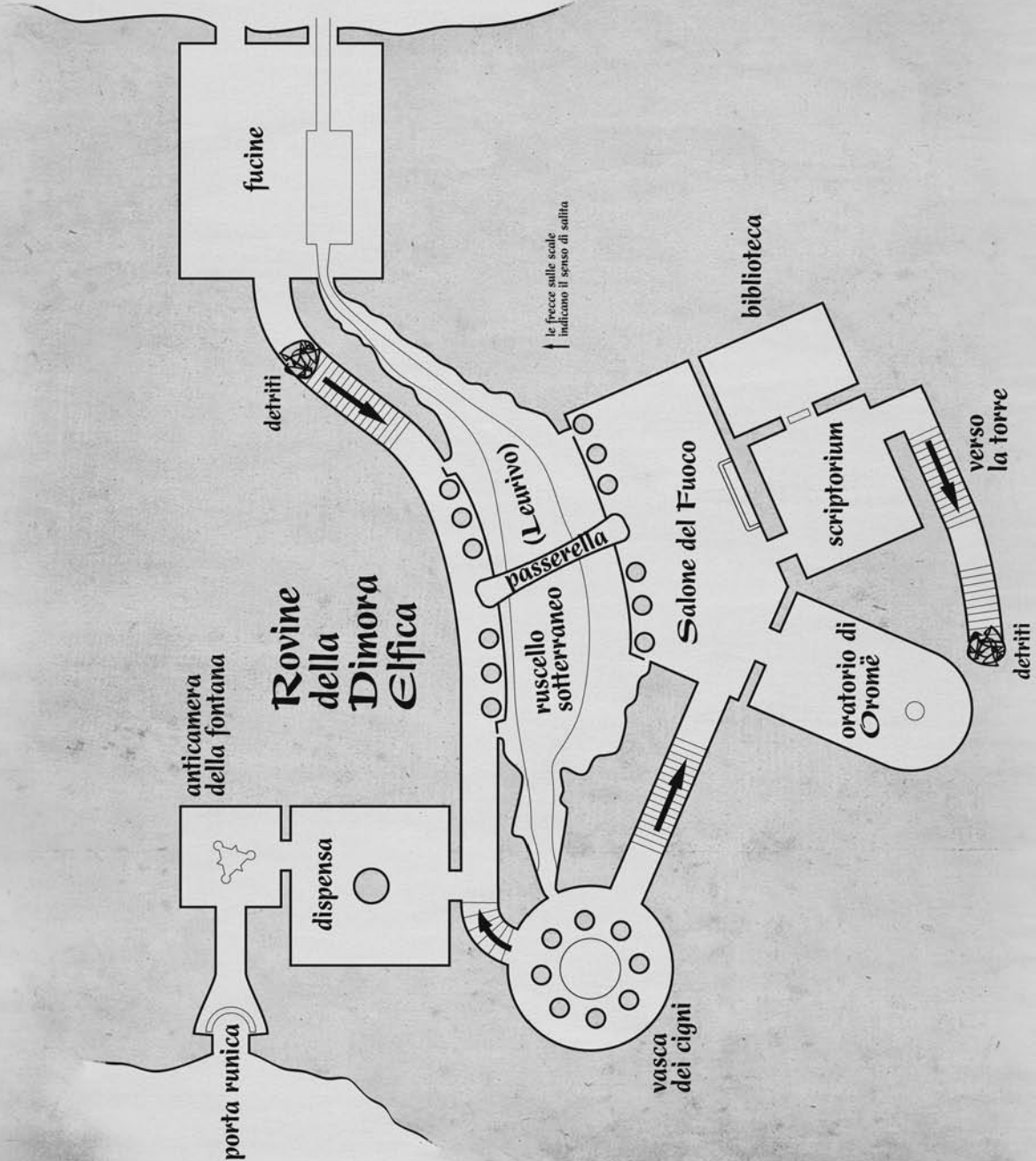
#### *Magia runica:*

- *livello 1:* Runa Minore di Adunata, Runa Lunare Minore, Runa Minore di Difesa
- *livello 2:* Runa Elfica Minore, Runa Minore di Tutela

#### *Alta Magia:*

- *livello 1:* Beltà, Narcosi, Porta dei Sogni, Sorriso di Elbereth
- *livello 2:* Controllo dei Sogni, Sogno Premonitore.

MAPPA



PERSONAGGI NON GIOCANTI  
I NANIDROCTULF  
IL FORTUNATO

Droctulf è un Nano tarchiato, con una pancia prominente e le spalle larghe. Ha il viso nobile ma rugoso, capelli e barba di un biondo quasi argenteo. La sua barba è divisa in due code infilate nella sua cintura. Indossa un corto mantello da viaggio, con un ampio cappuccio fatto di un bel tessuto blu notte bordato di pelliccia; inoltre,

porta una cotta di maglia su un corpetto imbottito e degli scarponi pesanti. Una corta daga è appesa al suo fianco, e il suo scudo di acciaio levigato, un po' ammaccato per i recenti combattimenti, è decorato con intarsi nanici. La sua pesante ascia d'arme, dal manico spesso e corto, è ornata da una runa delicatamente vergata sulla lama.

Droctulf  
il Fortunato

DISPERAZIONE 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Massiccio	Lento	Attento	Colto	Terra Terra	Giusto	Gradevole
d 20	d 8	d 10	d 12	d 8	d 12	d 10

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4 <input type="checkbox"/> Resistenza: 7 <input type="checkbox"/> Spada: 3 <input type="checkbox"/> Forzare: 4 <input type="checkbox"/> Forgiare: 6 <input type="checkbox"/> Ascia: 7 <input type="checkbox"/> Mazza: 4 <input type="checkbox"/> Taglio Pietra: 6	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 2 <input type="checkbox"/> Scassinare: 3 <input type="checkbox"/> Rim. Trappole: 4 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 5 <input type="checkbox"/> Parata: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 3	<input type="checkbox"/> Ind. Trappole: 5 <input type="checkbox"/> Orientamento: 5 <input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 8 <input type="checkbox"/> Memoria: 4 <input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Architettura: 4 <input type="checkbox"/> Studi Esoterici: 2 <input type="checkbox"/> Geologia / Idrologia: 6 <input type="checkbox"/> Sindarin: 3 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 3 <input type="checkbox"/> Sortilegio: 3 <input type="checkbox"/> Tattica: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 2 <input type="checkbox"/> Calligrafia: 3 <input type="checkbox"/> Oreficeria: 5	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 2 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 5 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 5 <input type="checkbox"/> Contrattare: 5

## ABILITÀ SPECIALI

☐ **Magia Runica:** (Liv.1) Runa Minore dell'Astio, Runa Minore di Prodezza, Runa Minore di Difesa

## ARMI

☐ **Ascia d'Arme:** 1d10+2, +1 danni contro le piccole placche e le piastre, Runa Minore dell'Astio

## ARMATURA

☐ **Cotta di Maglia nanica:** danni -5  
☐ **Parma:** Parata +1, Runa Minore di Difesa

## Gestione del Combattimento

## FATICA

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

## FERITE LEGGERE

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

## FERITE GRAVI

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



# PERSONAGGI NON GIOCANTI I NANI

## I NANI DEL GRUPPO DI DROCTULF (OTTAR, REGINN, THORMOD)

Ottar e Thormod sono i nipoti di Droctulf. Ottar e Reginn hanno la barba rossa ed incolta, un grosso naso rosso (amano molto la birra), e non li si distingue se non per il fatto che Reginn porta le trecce. Thormod ha la barba nera con alcuni peli bianchi ed è quasi completamente calvo, eccezion fatta per

una corona di capelli neri. Tutti e tre indossano mantelli da viaggio dai cappucci a punta, armature dalle scaglie lucenti e pesanti scarponi. Ottar e Reginn sono armati di ascia, Thormod è armato solo di spada corta, avendo mollato la propria ascia conficcata nel cranio di un Orchetto.

### I Nani del gruppo di Droctulf (Ottar, Reginn, Thormod)

DISPERAZIONE 0

### CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Vigoroso	Lento	Attento	Istruito	Terra Terra	Onesto	Insignificante
d 12	d 8	d 10	d 10	d 8	d 10	d 8

### COMPETENZE DI BASE

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

### COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4 <input type="checkbox"/> Resistenza: 6 <input type="checkbox"/> Spada: 3 <input type="checkbox"/> Forzare: 4 <input type="checkbox"/> Forgiare: 4 <input type="checkbox"/> Ascia: 5 <input type="checkbox"/> Mazza: 4 <input type="checkbox"/> Taglio Pietra: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 2 <input type="checkbox"/> Scassinare: 3 <input type="checkbox"/> Rim. Trappole: 4 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 5 <input type="checkbox"/> Parata: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 3	<input type="checkbox"/> Ind. Trappole: 5 <input type="checkbox"/> Orientamento: 5 <input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 4 <input type="checkbox"/> Memoria: 4 <input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Architettura: 4 <input type="checkbox"/> Geologia / Idrologia: 3 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2	<input type="checkbox"/> Canto: 2 <input type="checkbox"/> Calligrafia: 3 <input type="checkbox"/> Oreficeria: 2	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 1 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 1	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 5 <input type="checkbox"/> Intimidire: 3

### ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

### ARMI

- ☐ **Ascia d'Arme:** 1d10+1, +1 danni contro le piccole placche e le piastre oppure **Spada Corta:** 1d6+1, iniziativa +1  
☐ **Daga:** 1d4+1, iniziativa +1

### ARMATURA

- ☐ **Armatura ad Anelli nanica:** danni -4  
☐ **Parma:** Parata +1

### 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  
GLI HOBBIT

TEODORO  
RINTANATI  
(IL PADRE)

Teodoro Rintanati è uno Hobbit d'età matura; bassino, piuttosto grassottello, con i capelli che cominciano a ingrigirsi. La frequentazione assidua della taverna gli dona delle belle guanciotte rosse e qualche ruga intorno agli occhi. Indossa pantaloni verdi, un gilet giallo con bottoni di rame e una grossa giacca marrone con le toppe sui gomiti. Dalle sue tasche spuntano dei grandi fazzoletti a quadri, una pipa e un sacchetto per l'erba-pipa. Teodoro Rintanati è spaventato dagli intrusi giunti alla sua cava, ma è anche

infastidito perché secondo gli usi della Contea, essendo stato il primo ad arrivare, questa cava è sua di diritto, e protesta vigorosamente contro i brutti ceffi che hanno scambiato la sua proprietà per un campo di battaglia. Come se mancassero i posti per combattere! Un po' di rispetto per la proprietà privata, diamine! In pratica, per nascondere la sua paura, non fa altro che perdersi in discorsi di carattere giuridico, anche nelle situazioni più critiche, risultando piuttosto irritante...

Teodoro Rintanati  
(il padre)

DISPERAZIONE 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Veloce	Curioso	Istruito	Terra Terra	Fuorilegge	Gradevole
d 8	d 12	d 12	d 10	d 8	d 8	d 10

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 2	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 2	<input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 4	<input type="checkbox"/> Architettura: 4	<input type="checkbox"/> Canto: 2	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 2	<input type="checkbox"/> Raggiare: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Schivare: 5	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 2	<input type="checkbox"/> Giardinaggio: 3	<input type="checkbox"/> Cucina: 5	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Strillare: 5
<input type="checkbox"/> Forzare: 4	<input type="checkbox"/> Lanciare: 4	<input type="checkbox"/> Estimazione: 3	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2			<input type="checkbox"/> Contrattare: 5
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Pugnale: 2	<input type="checkbox"/> Memoria: 2				
<input type="checkbox"/> Taglio Pietra: 4	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 6	<input type="checkbox"/> Percezione: 4				
		<input type="checkbox"/> Perspicacia: 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  
GLI HOBBIT

# PALADINO E PAVALDO (I FIGLI)

Paladino e Pavaldo sono due giovani Hobbit dai capelli scuri e ricci, con il carattere di due ragazzini. Indossano dei pantaloni color verde mela, dei gilet color ruggine dai bottoni in corno, e portano delle giacche corte con le maniche rattoppate.

Paladino si comporta come uno Hobbit intimidito, finché resta da solo con i PG; ma non appena raggiungerà i suoi, si atteggerà ad eroe, attribuendosi tutto il merito per aver scovato i PG e per averli guidati fino ai suoi compagni, sostenendo perfino che l'idea di passare dai sotterranei sia sua... Ma naturalmente, questo suo atteggiamento spocchioso svanirà alla prima scaramuccia!

Quanto a Pavaldo, è uno Hobbit molto pratico. Per lui, la visita nei sotterranei rappresenterà soprattutto l'occasione per una... ispezione di tutto il materiale da estrarre per essere poi rivenduto nella Contea. Pavaldo non è assolutamente coraggioso, ma è un incosciente: sarà capace di perdersi nei complessi sotterranei per poi valutare insieme agli altri Hobbit il prezzo da fare su quella colonna, su quella balaustra, su quella scala...

Paladino e Pavaldo Rintanati  
(i figli)

DISPERAZIONE 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Gracile	Veloce	Osservatore	Incolto	Terra Terra	Onesto	Gradevole
d 6	d 12	d 20	d 8	d 8	d 10	d 10

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 2	<input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 4	<input type="checkbox"/> Architettura: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 2	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 2	<input type="checkbox"/> Raggiare: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Schivare: 5	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 2	<input type="checkbox"/> Giardinaggio: 3	<input type="checkbox"/> Cucina: 5	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Strillare: 5
<input type="checkbox"/> Forzare: 4	<input type="checkbox"/> Lanciare: 4	<input type="checkbox"/> Estimazione: 3	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2			<input type="checkbox"/> Contrattare: 5
<input type="checkbox"/> Saltare: 3	<input type="checkbox"/> Pugnale: 2	<input type="checkbox"/> Memoria: 2				
<input type="checkbox"/> Taglio Pietra: 4	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 6	<input type="checkbox"/> Percezione: 4				
		<input type="checkbox"/> Perspicacia: 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  
LE TRUPPE DI ANGMARBRAN,  
LUOGOTENENTE  
DEL RE-STREGONE

Bran è un uomo alto, magro e curvo, col corpo e il viso coperti da un ampio mantello nero con cappuccio, la cui stoffa ricade in pesanti pieghe. La fibbia d'argento che ferma il suo mantello è cesellata a forma di artiglio.

Da sotto al cappuccio escono lunghi capelli bianchi e stoppacciosi, in ciocche che ricadono disordinate. Il viso spigoloso di Bran è regolare, armonioso, e la sua bocca ha un che di femminile. Ma la sua carnagione è emaciata, e i suoi occhi incavati

nelle occhiaie brillano di una crudeltà prossima alla follia. È per questo che tiene il cappuccio abbassato, in modo da nascondere il più possibile il suo sguardo da pazzo assassino. Porta una cotta di maglia nera, un corsetto decorato con figure di lupi in corsa; una spada lunga e una daga dall'elsa in avorio sono appese al suo fianco. Un enorme crebain dallo sguardo malevolo e dal cranio spiumato è appollaiato sulla sua spalla - serve da messaggero, così come si potrebbe fare con un piccione viaggiatore...

Bran,  
Luogotenente del Re-Stregone

DISPERAZIONE 6

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Veloce	Attento	Colto	Terra Terra	Criminale	Raggiante
d 10	d 12	d 10	d 12	d 8	d 4	d 20

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Equitazione: 6	<input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 3		<input type="checkbox"/> Senso Onore: 5	<input type="checkbox"/> Raggiare: 4
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Schivare: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 3	<input type="checkbox"/> Sindarin: 2		<input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 6
<input type="checkbox"/> Spada: 6	<input type="checkbox"/> Parata: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 2	<input type="checkbox"/> Orchesco: 3			<input type="checkbox"/> Eloquenza: 4
<input type="checkbox"/> Lancia: 4	<input type="checkbox"/> Pugnale: 4	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 2			<input type="checkbox"/> Intimidire: 6
		<input type="checkbox"/> Orientamento: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 3			
		<input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Leggende: 3			
		<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4	<input type="checkbox"/> Sortilegio: 4			
			<input type="checkbox"/> Strategia: 3			
			<input type="checkbox"/> Tattica: 3			

## ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Orrore, Invocare Tempesta

## ARMI

☐ Spada Lunga: 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche, Fregio Runico dell'Astio

☐ Daga: 1d4, iniziativa +1, Grande Runa di Prodezza

## ARMATURA

☐ Cotta di Maglia: danni -4, Grande Runa di Difesa

## Gestione del Combattimento

## FATICA

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

## FERITE LEGGERE

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

## FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI  
LE TRUPPE DI ANGMARGUERRIERI  
ORCHETTI  
(GURUSH, CROMOG, KRAAG ETC.)

Questi Orchetti sono un poco più piccoli degli umani, ma sono più tarchiati e dotati di una muscolatura massiccia. Hanno la fronte bassa, il naso schiacciato o porcino, le labbra deformate per via delle zanne ingiallite. Sulle spalle portano delle pelli di lupo o di bufalo, e indossano delle vecchie corazze di cuoio borchiate o ad anelli, grossi scarponi dalla suola chiodata ed elmi con grosse paratie di bronzo. Costituiscono la truppa d'assalto di Angmar, ma perdono il loro morale se vengono esposti alla luce del sole.

**Nota:** il primo valore di ciascuna caratteristica rappresenta il valore normale, mentre il secondo corrisponde al malus di cui gli Orchetti soffrono quando sono esposti alla luce del sole.

Guerrieri Orchetti  
(Gurush, Cromog, Kraag etc.)

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto (Esile)	Agile (Lento)	Attento (Distratto)	Ignorante	Volgare	Delinquente	Grottesco (Patetico)
d 10 (8)	d 10 (8)	d 10 (8)	d 6	d 4	d 6	d 6 (4)

## COMPETENZE DI BASE

FATICA 4	AZIONI PER TURNO 2 (1)	MAGIA NATURALE 0	ORCHESCO 2	MAGIA ELFICA 0	DI TAUMATURGICI 0	CARISMA 0 (-1)
FERITE LEGGERE 4	INIZIATIVA 4 (3)	PUNTI COMUNIONE 2 (1)	OVESTRON 1	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 4	CORSA 4 (3)		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 0	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	PUNTI MALIZIA 4		
			STREGONERIA 0			
			PT. SAGGEZZA 0			

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4 <input type="checkbox"/> Resistenza: 4 <input type="checkbox"/> Spada: 4 <input type="checkbox"/> Forzare: 3 <input type="checkbox"/> Lancia: 4 <input type="checkbox"/> Mazza: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 1 <input type="checkbox"/> Saltare: 2	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 2 <input type="checkbox"/> Derubare: 2 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 3 <input type="checkbox"/> Schivare: 3 <input type="checkbox"/> Lanciare: 3 <input type="checkbox"/> Parata: 3 (+1) <input type="checkbox"/> Pugnale: 3	<input type="checkbox"/> Orientamento: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 2 <input type="checkbox"/> Percezione: 2 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 2	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 2			<input type="checkbox"/> Raggirare: 4 <input type="checkbox"/> Intimidire: 6

## ARMI

- ☐ **Lancia:** 1d8, iniziativa +1, portata 10 passi  
☐ **Scimitarra:** 1d8 o **Mazza d'Arme:** 1d8, +1 ai danni contro le cotte di maglia  
☐ **Coltello:** 1d4, iniziativa +1, portata 5 passi

## ARMATURA

- ☐ **Tunica di Cuoio Chiodata o Inanellata:** danni -2  
☐ **Targa:** parata +1

## Gestione del Combattimento

## FATICA

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

## FERITE LEGGERE

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

## FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI  
LE TRUPPE DI ANGMAR

# PREDONI

## GOBLIN

(PISH, CROFUL, GUGHY ETC.)

Questi Goblin sono esploratori e spie delle truppe di Angmar. Gracili, veloci, sono vestiti con dei vecchi abiti, sudici e logori, rinforzati con fasce di cuoio, portano un'arco corto, una faretra di pelle e un largo coltello. Crudeli, astiosi e vili, evitano il combattimento corpo a corpo preferendo le imboscate.

Se esposti alla luce del sole, perdono tutta la loro combattività e cercano riparo all'ombra.

**Nota:** il primo valore di ciascuna caratteristica rappresenta il valore normale, mentre il secondo corrisponde al malus di cui i Goblin soffrono quando sono esposti alla luce del sole.

### Predoni Goblin (Pish, Croful, Gughy etc.)

#### CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Gracile (Sofferente)	Veloce (Agile)	Osservatore (Curioso)	Ignorante	Volgare	Delinquente	Grottesco (Patetico)
d 6 (4)	d 12 (10)	d 20 (12)	d 6	d 4	d 6	d 6 (4)

#### COMPETENZE DI BASE

FATICA 2	AZIONI PER TURNO 3 (2)	MAGIA NATURALE	ORCHESCO 2	MAGIA ELFICA	DI TAUMATURGICI 0	CARISMA
FERITE LEGGERE 2	INIZIATIVA 5 (4)	0	OVESTRON 1	0	TENEBRE 0	0 (-1)
FERITE GRAVI 2	CORSA 5 (4)	PUNTI COMUNIONE	MAGIA RUNICA 0	MAGIA DI AMAN	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0(-1)		4 (3)	ALTA MAGIA 0	0	PUNTI SOGNO	
			STREGONERIA 0	PUNTI SOGNO 0	PUNTI MALIZIA 4	
			PT. SAGGEZZA 0	0		

#### COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 5	<input type="checkbox"/> Indiv. Trappole: 5	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 2	<input type="checkbox"/> Recitare: 2		<input type="checkbox"/> Raggirare: 3
<input type="checkbox"/> Resistenza: 2	<input type="checkbox"/> Derubare: 2	<input type="checkbox"/> Orientamento: 5				<input type="checkbox"/> Intimidire: 2
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 3	<input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 2				<input type="checkbox"/> Mendicare: 3
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Schivare: 5	<input type="checkbox"/> Memoria: 2				
	<input type="checkbox"/> Lanciare: 3	<input type="checkbox"/> Percezione: 4				
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3	<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 4				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 3					

#### ARMI

- ☐ **Coltello:** 1d4, iniziativa +1, portata 5 passi  
☐ **Arco Corto:** caricare 1, mirare 1, danni 1d6, portata 50 passi

#### ARMATURA

- ☐ **Tunica di Cuoio Chiodata o Inanellata:** danni -1

#### Gestione del Combattimento

FATICA

[2] [1]

FERITE LEGGERE

[2] [1]

FERITE GRAVI

[2] [1]



PERSONAGGI NON GIOCANTI  
GLI UOMINI DEL CLAN DI MÉROWIG

# SINDOLD LA VOLPE E GEWILIB L'ARCIERE

*Sindold la Volpe è un piccolo uomo calvo, tarchiato, d'età piuttosto matura. Indossa una tunica corta in tartan, sopra la quale porta una pelle di montone, una tunica, braghe lise ed un piccolo cappello di cuoio.*

*Gewilib l'Arciere è alto, giovane, e porta i capelli lunghi, con una treccia che gli cade lungo la tempia destra. Indossa una tunica corta e dei vestiti di pelle. Tutti e due hanno il viso decorato da piccoli tatuaggi - dei disegni tribali color blu e nero.*

Sindold la Volpe  
e Gewilib l'Arciere

DISPERAZIONE 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Veloce	Osservatore	Incolto	Terra Terra	Giusto	Insignificante
d 10	d 12	d 20	d 8	d 8	d 12	d 8

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 4 <input type="checkbox"/> Spada: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 6 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 5 <input type="checkbox"/> Schivare: 5 <input type="checkbox"/> Lanciare: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 4 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Ind. Trappole: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 3 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Orientamento: 4 <input type="checkbox"/> Percezione: 4 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 4	<input type="checkbox"/> Geografia: 3 <input type="checkbox"/> Strategia: 1 <input type="checkbox"/> Tattica: 1		<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 1 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 3	<input type="checkbox"/> Raggirare: 3 <input type="checkbox"/> Addestrare: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 3

### ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

### ARMI

- ☐ **Spada Larga:** 1d8, +1 danni contro chi non indossa armatura o contro giustacuori e corpetti di cuoio
- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1
- ☐ **Arco Corto:** caricare 1, mirare 1, danni 1d6, portata 50 passi

### ARMATURA

- ☐ **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  
GLI UOMINI DEL CLAN DI MÉROWIGMANFRID  
IL GUERCIO

Manfrid il Guercio è un colosso dai capelli grigiastri, raccolti in una crocchia sulla nuca. Il suo viso, granitico, marcato dal sole e dalle guerre, è solcato da un largo sfregio che si ferma sulla palpebra destra. Molti tatuaggi tribali ricoprono gran parte del suo corpo. Porta un largo mantello e una tunica in tartan scuro, un farsetto e una giacca di pelle.

Manfrid  
il Guercio

DISPERAZIONE 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Massiccio	Agile	Limitato	Incolto	Terra Terra	Altruista	Raggiante
d 20	d 10	d 6	d 8	d 8	d 20	d 20

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Armi a 2 Mani: 4 <input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 4 <input type="checkbox"/> Spada: 5 <input type="checkbox"/> Forzare: 5 <input type="checkbox"/> Lotta: 2 <input type="checkbox"/> Mazza: 2 <input type="checkbox"/> Nuotare: 2 <input type="checkbox"/> Saltare: 2	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 3 <input type="checkbox"/> Schivare: 2 <input type="checkbox"/> Parata: 4 (+1) <input type="checkbox"/> Lanciare: 3 <input type="checkbox"/> Pugnale: 4 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 4	<input type="checkbox"/> Percezione: 2 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 3 <input type="checkbox"/> Strategia: 1 <input type="checkbox"/> Tattica: 2		<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 1 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 3 <input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 5

## ABILITÀ SPECIALI

☐ **Doni Taumaturgici:** Fuoco Sacro, Immunità Regale

## ARMI

- ☐ **Spada Bastarda:** 1d8+2 usata a 1 mano, 1d10+2 usata a 2 mani  
☐ **Spada Corta:** 1d6+2, iniziativa +1

## ARMATURA

- ☐ **Cuoio:** danni -1  
☐ **Parma:** parata +1

Gestione del  
Combattimento

## FATICA

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

## FERITE LEGGERE

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

## FERITE GRAVI

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

---

*Nota:* vedi le schede dei PNG riportate alla fine del primo scenario "Una Passeggiata nel Bosco" per Boëmund e gli altri sgherri di Angmar.



LA CAMPAGNA  
D'ARTHÉDAIN  
*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*