

---

# LA FINE DI UNA DISCENDENZA



## LA CAMPAGNA D'ARTHEDAIN

*avventure per*

## TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO  
DELLA TERRA DI MEZZO

*Seconda* EDIZIONE ITALIANA

JEAN PHILIPPE “*Usher*” JAWORSKI

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

*Revisione ed Editing di* ANDREA GUERRIERI



*Titolo Originale:* FIN DE LIGNÉE  
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.

## LA FINE DI UNA DISCENDENZA INDICE

### Introduzione

La trama della storia.....	pag. 5
Traditori all'interno della casata di Tyrn Gorthad.....	pag. 6

### L'Azione

La situazione iniziale.....	pag. 7
Inseguiti dai Mannari.....	pag. 7
La banda di Tyrn Gorthad alla riscossa.....	pag. 8
L'accampamento dei profughi.....	pag. 8
In cammino verso le torri delle Emyrn Beraid.....	pag. 9
L'accoglienza alle Torri.....	pag. 9
Notte elfica.....	pag. 10
Le tensioni si inaspriscono.....	pag. 10
E i PG?.....	pag. 11
Il fallimento della conciliazione di Laurëlos.....	pag. 11
Tutto si regge sulle spalle dei PG.....	pag. 11
L'indagine dei PG.....	pag. 12
Smascherare i traditori.....	pag. 13
Conclusione.....	pag. 13

### Appendici: Le torri delle Emyrn Beraid

Storia delle torri delle Emyrn Beraid.....	pag. 14
Breve descrizione di Elostirion.....	pag. 14

### I PNG

Telemnar il Monco.....	pag. 15
Narmacil il Giovane.....	pag. 16
Ostohar lo Storiografo.....	pag. 17
Dama Telperiën.....	pag. 18
Combattenti Dunedain di Tyrn Gorthad.....	pag. 19
Laurëlos di Forlindon, signore delle torri delle Emyrn Beraid.....	pag. 20
Nimfalas l'Impetuoso, capitano delle torri delle Emyrn Beraid.....	pag. 21
Le dieci guardie elfiche della compagnia di Nimfalas.....	pag. 22
Sindhellion.....	pag. 23
Findal, Tinmereth e altri Elfi residenti nelle Torri.....	pag. 24
I Mannari.....	pag. 25

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SCENARIO IV

# LA FINE DI UNA DISCENDENZA

(FIN DE L'IGNÉE)

«Si dice che le torri delle Emyrn Beraid non fossero state erette dagli Esuli di Numenor, bensì da Gil-galad per il suo amico Elendil; e la Pietra Vedente di Emyrn Beraid fu collocata in Elostirion, la più alta delle torri. Quivi si recava Elendil, e di lì volgeva lo sguardo ai mari separanti, allorché la nostalgia dell'esilio scendeva su di lui; e si ritiene che, così facendo, a volte riuscisse a scorgere, remotissima, finanche la Torre di Avallónë su Eressëa, dove sorgeva, e tuttora sorge, la Pietra Padrona.»

*Il Silmarillion,  
J.R.R. Tolkien*

## INTRODUZIONE

### *La TRAMA della STORIA*

Questo scenario rappresenta la diretta prosecuzione di "Un Messaggero in Pericolo". Avendo salvato Droctulf dalle grinfie degli agenti di Angmar, il nobile Nano ringrazia i PG, ma chiede ugualmente il loro aiuto per raggiungere il Lindon, la terra degli Elfi dei Rifugi Oscuri. In effetti è chiaro che Droctulf sia stato braccato perché il suo ruolo d'intermediario tra i due reami rappresenta un pericolo per il Re-Stregone.

Scortando Droctulf sulla strada dell'Ovest, i PG vengono inseguiti da un branco di Mannari (Warg). In serio pericolo di vita, vengono salvati in extremis da un gruppo di Dunedain dell'Arthedain, capeggiati da Narmacil il Giovane e da Telemnar il Monco. Questi Dunedain appartengono alla casata di Tyrn Gorthad. Si tratta di profughi degli Erenbrulli, in cerca di nuovi territori dove insediarsi. Una delegazione armata accompagnerà i PG verso Ovest, perché i Dunedain vogliono insediarsi sulle Colline delle Torri, avvertendo gli Elfi Grigi che abitano lì. I PG, i Nani e i Dunedain, vengono accolti calorosamente dagli Elfi delle Torri, e messi sotto l'autorità di Laurëlos di Forlindon e di Nimfalas l'Impetuoso. Droctulf è oramai sotto la protezione di una piccola compagnia di arcieri elfici, e può proseguire la sua strada verso i Rifugi, ma le richieste dei Dunedain vengono completamente declinate dagli Elfi; le Colline delle Torri appartengono al Lindon e non possono essere colonizzate senza previa autorizzazione di Cirdan il Carpentiere.

I rapporti tra gli Uomini e gli Elfi si faranno più freddi. I Dunedain di Tyrn Gorthad tenteranno di forzare la decisione e cominceranno ad occupare i boschi ai piedi delle colline; gli Elfi allora diventeranno meno gentili, inviando degli emissari per invitare gli Uomini a rispettare il luogo. A questo faranno seguito

delle morti e delle sparizioni inspiegabili: tre giovani Elfi della casata di Nimfalas spariranno senza lasciare traccia. Poco dopo, due Dunedain assassinati, verranno ritrovati non lontano dai nuovi insediamenti degli Uomini; uno dei due viene trovato pugnalato con una daga elfica (appartenuta a uno degli Elfi scomparsi)... L'avvenimento degenererà in una crisi aperta, e sia gli Elfi che i Dunedain verranno alle armi.

E in tutto questo, i PG cosa faranno? Se saranno scaltri e diplomatici, dovranno cercare di placare gli animi e indagare sulle sparizioni degli Elfi e sulle morti dei Dunedain. Il loro compito, infatti, sarà di metter fine alle ostilità, e di scoprire i traditori al servizio di Angmar, infiltrati tra i profughi, veri responsabili di questa crisi. Oppure, con poco buon senso, potranno prendere parte al conflitto, al fianco di una delle due parti e partecipare così alla lotta fratricida tra Elfi e Dunedain... In questo caso, a seconda della causa che avranno abbracciato, godranno poi di pessima reputazione nel campo avversario...

### TRADITORI *all'interno* della CASATA di TYRN GORTHAD

Gli antenati della casata di Tyrn Gorthad erano dei superstiti del regno di Cardolan, insediatisi nell'Arthedain per volere di Arveleg I, sulla frontiera delle Lande del Sud. Con la ripresa della guerra contro Angmar, gli Uomini di Tyrn Gorthad sono stati duramente provati, le loro terre sono state devastate, ed il re Arvedui ha offerto ai superstiti d'insediarsi nelle terre dei Confini Occidentali, ad ovest della Contea.

Sfortunatamente, tra i profughi si sono infiltrati alcuni traditori. Si tratta di tre persone con sangue della casata di Tyrn Gorthad, che godono di eccellente reputazione all'interno del clan. Telemnar il Monco, un veterano della guerra contro Angmar, è stato catturato nel corso di un'incursione dalle truppe di Carn Dûm, sostenendo in seguito di essere riuscito a fuggire. Invece, trascinato nelle segrete del Re-Stregone, è stato stroncato dalle torture e dai malefici; persuaso che la guerra fosse ormai senza speranza, ha finito per accettare di collaborare con il Re-Stregone per cercare di salvare i membri della sua Casata. Anche Dama Telperiën, vedova della linea di successione, è caduta nelle Tenebre: i suoi quattro figli sono stati uccisi, senza lasciare discendenti, nel corso dei combattimenti con Angmar. L'anima di questa vecchia donna si è allora mossa contro la corona di Fornost, giudicandola responsabile della scomparsa della sua discendenza, così come ha giudicato colpevole il Re-Stregone; è stato proprio allora che Ostohér, il terzo traditore, l'ha avvicinata, e mescolando parole melliflue ad amare insinuazioni, è riuscito ad indirizzare il suo rancore contro Re Arvedui. Corrotta dall'agente di Angmar, Dama Telperiën ha preso parte alla rovina dell'Arthedain, per compiere la sua vendetta. Inoltre, nella sua disperazione, la vecchia donna ha sviluppato istintivamente un'oscura empatia con i Mannari...

Il terzo traditore è Ostohér lo Storiografo; naturalmente portato per gli studi e la tradizione,

Ostohér soffre di una costituzione fragile che l'ha estromesso troppo presto dell'attività militare. Si sente umiliato per la sua corporatura, e cova un vecchio e irrazionale rancore contro gli Uomini della sua discendenza, colpevoli ai suoi occhi di averlo disprezzato per la sua debolezza. Peraltro, essendo appassionato della storia dei Dunedain, ha iniziato a raccogliere un gran numero di leggende su Númenor. Tramite i propri agenti, il Re-Stregone ha giocato sia col suo complesso d'inferiorità, che con la sua passione per gli ultimi monarchi di Númenor al fine di ingannarlo. Nella casata di Tyrn Gorthad, Ostohér è il traditore più vecchio; le sue informazioni hanno contribuito alla disfatta del clan e alla morte dei figli di Dama Telperiën - cosa che la vecchia donna non immagina neanche... L'ostilità che Ostohér prova (segretamente) contro gli Elfi non è completamente irrazionale: a forza di studiare Númenor, Ostohér conosce perfettamente la "Fazione del Re", la fazione Numenoreana che se la prese con gli Eldar perché non potevano essere anch'essi immortali. Ostohér è un lontano erede di questa fazione.

Questi tre agenti dovranno fomentare le offensive alla frontiera del Lindon, tra gli Elfi dei Porti e gli Uomini dell'Arthedain. L'obiettivo del Re-Stregone è quello di dividere Uomini ed Elfi al fine di renderli fragili davanti all'imminente offensiva di Angmar. I tre traditori intendono giocare sull'indeterminatezza del confine tra Arthedain e Lindon; tradizionalmente, il fiume Lhûn viene considerato il limite orientale dei territori degli Elfi. Tuttavia, i Colli Torroni sono situati ad est del fiume, e sono occupati da un importante avamposto di Elfi Grigi. Ostohér e Dama Telperiën vogliono manipolare i profughi Dunedain per convincerli ad insediarsi nelle Colline delle Torri, sostenendo che questa terra appartenga ancora alla Corona d'Arthedain. Per aggravare la tensione tra le comunità elfiche e umane, Telemnar il Monco è incaricato di commettere omicidi di Elfi e di Umani isolati, lasciando indizi che accusino l'altra comunità.

Queste manipolazioni dovrebbero degenerare in gravi incidenti sulle terre di confine, tanto da affievolire considerevolmente i contatti tra Fornost e i Rifugi Oscuri.

§§§

## L'AZIONE

### LA SITUAZIONE *Iniziale*

Questo scenario fa direttamente seguito al precedente, "Un Messaggero in Pericolo". Presuppone che i PG siano riusciti a raggiungere Droctulf e a scappare insieme a lui. Se i vostri PG sono feriti, si può pensare che abbiano ripiegato con Droctulf e i suoi compagni verso Grantano, dove hanno potuto riposare qualche giorno (a spese di Droctulf).

Droctulf desidera solamente raggiungere il Lindon, sia per portare la lettera di Dama Vanimeldë ai Rifugi Oscuri, sia per tornare alle Montagne Azzurre, avvertendo i suoi dell'aggressione subita. Ma, siccome crede che la strada sia sorvegliata, vuole deviare attraverso boschi e colline. Chiede quindi ai PG di accompagnarlo, per potersi meglio difendere contro nuove imboscate; propone inoltre un pezzo d'oro a testa per ogni giorno di viaggio, come compenso per i loro servizi.

Non appena i PG potranno marciare, Droctulf, i suoi tre compagni (Ottar, Reginn e Thormod, se sopravvissuti) e i PG prenderanno la strada verso ovest. Ma lasceranno la strada e taglieranno attraverso le foreste, sperando di muoversi con la maggior circospezione possibile.

### INSEGUITI *dai MANNARI*

Il primo giorno di viaggio passa tranquillamente. È possibile fare qualche test in *Orientamento*, per cercare di mantenere la direzione ovest in mezzo alla foresta sulle colline selvagge dei Luoghi Lontani. È anche possibile fare qualche test in *Percezione*, per avvertire i vostri PG del passaggio di un branco di cinghiali o del gioco rumoroso di una banda di tassi. È anche l'occasione per saldare il legame con i Nani durante i pasti, magari aiutandoli nell'attraversamento di un grosso torrente, o nella rievocazione vanagloriosa degli episodi del precedente scenario...

Durante il secondo giorno, i PG potranno cominciare ad intravedere le Bianche Torri elfiche, che si stagliano all'orizzonte, verso ovest, nel momento in cui si troveranno sulla sommità di altre colline. Ma sarà proprio durante questa giornata che cominceranno ad incontrare alcuni inquietanti indizi. L'obiettivo è di far aumentare la tensione, per rendere più drammatico l'incontro con i Mannari.

I Mannari sono attirati da Dama Telperiën; infatti la vecchia ha impiegato il *Dono di Tenebra Ululato* all'interno del reame per convocarli. La donna ignora la presenza dei PG, dunque i Mannari si lanceranno sulle loro tracce solo per fame e per cattiveria.

#### Indizi:

- ☞ 1. La foresta è stranamente silenziosa; un test favorevole in *Empatia Silvestre* permetterà di capire che la fauna è turbata dalla presenza di intrusi, o dalla presenza di un grande predatore.

- ☞ 2. Alla sinistra dei PG, dentro la foresta cominciano improvvisamente ad echeggiare scricchiolii e rumori di animali al galoppo. Apparirà un branco di cervi, con gli occhi fuori dalle orbite, la bava alla bocca, che si getta quasi in mezzo ai PG, per poi ignorarli proseguendo nella loro folle corsa. Un test favorevole in *Empatia Silvestre* permetterà di capire che i cervi stanno scappando da molto tempo, e che sono allo stremo delle forze. Solamente un grande spavento, come quello provocato da una caccia a cavallo, può farli scappare così a rotta di collo.

- ☞ 3. Dalle zone più o meno lontane del sottobosco, ogni tanto si percepiscono grida stridenti di uccelli, oppure dozzine di uccelli alzarsi bruscamente in volo. Un test favorevole in *Empatia Silvestre* permetterà di capire che sono in stato d'allerta, e che la tensione si trasmette a tutte le altre specie d'uccelli della foresta.

- ☞ 4. I PG scoprono la carcassa dilaniata e mezza divorata di un grande cervo. L'animale è stato sventrato e sviscerato, le sue zampe a brandelli sono sparse qua e là, e le sue ossa frantumate e svuotate del loro midollo. Un test favorevole in *Seguire Piste* permetterà di scoprire numerose impronte di lupi di grandi dimensioni.

- ☞ 5. Quando la sera si avvicina, alcuni lunghi ululati cominciano a riecheggiare nella foresta, non lontano dai PG. Un test favorevole in *Empatia Animale* permetterà di capire che si tratta di richiami di caccia. Un test favorevole in *Percepire il Male* diffonderà un gran senso di paura nel PG che l'avrà effettuato, perché capirà che quelli lanciati sulle tracce del gruppo sono ben più di semplici lupi.

Il branco di Mannari è composto dal doppio degli individui che compongono il gruppo dei PG e dei Nani. Sta a voi organizzare il combattimento contro i viaggiatori, tenendo conto che dovrà avere questi due obiettivi: 1. I PG dovranno avere davvero paura, provando il timore di rischiare veramente la vita, e 2. I PG potranno rimanere feriti, ma non troppo gravemente, per poter continuare lo scenario senza problemi. Per rendere ancora più drammatica la situazione, uno dei compagni di Droctulf potrebbe restare ucciso, e gli altri due feriti gravemente.

I Mannari sono scaltri e astuti: utilizzano varie tattiche di caccia come l'accerchiamento, la diversione, l'adescamento. Siccome odiano il fuoco, potreste benissimo inscenare l'attacco sotto una pioggia scrosciante, così da privare i vostri giocatori di questa risorsa. È anche probabile che i vostri PG si rifugino sugli alberi. Se sono equipaggiati con armi da tiro, i Mannari li sfideranno da lontano per far finire le munizioni ai PG, dopodiché si installeranno ai piedi degli alberi, con aria minacciosa. Se i PG non hanno armi da tiro, i Mannari inizieranno immediatamente a rodere, grattare e ringhiare ai piedi dei loro alberi. La situazione può prolungarsi a lungo: i Mannari sono pazienti... e tranne che per un Elfo, dormire sopra a un albero è tutt'altro che agevole. Quando i vostri PG cominceranno a stancarsi, moltiplicate i test in *Resistenza* al fine di spaventarli con la possibilità di addormentarsi, rischiando così la caduta...



## La banda di TYRN GORTHAD alla RISCOSSA

Quando i PG e i Nani saranno veramente in situazione critica, un distaccamento di Tyrn Gorthad si lancerà in loro soccorso. Si tratta di una dozzina di Dunedain, capeggiati da Narmacil il Giovane e da Telemnar il Monco; allertati dagli ululati dei Mannari, che hanno subito riconosciuto data la loro regione d'origine, si sono lanciati sulle loro tracce, in gran parte grazie all'impeto di Narmacil. È lui ad apparire per primo, al galoppo; ha utilizzato il *Dono Taumaturgico* di *Adunata* per incitare i suoi uomini, e potrebbe anche riaccendere il coraggio dei PG. Telemnar, a piedi come gli altri Dunedain, segue Narmacil come fosse la sua ombra; combatterà ferocemente contro i Mannari per mantenere la sua copertura, e perché non pensa di scaricare il suo rancore contro Angmar (infatti ignora il legame che lega Telperiën a questi animali).

L'aiuto degli Uomini di Tyrn Gorthad permetterà di mettere in fuga i Mannari. Droctulf ringrazierà solennemente Narmacil; questi proporrà subito ai Nani e ai PG di condividere il suo accampamento, distante appena un'ora di marcia.

## L'ACCAMPAMENTO dei PROFUGHI

L'accampamento si trova in una radura dove nasce un fiume. Si compone di una quindicina di fuochi, di qualche povera tenda montata di fretta per i vecchi e i malati, di qualche lettiga e di un buon numero di animali da soma. È abbastanza grande, perché accoglie più o meno duecento persone; ma è popolato prevalentemente da donne e bambini. Gli uomini, che rappresentano al più una cinquantina di individui, sono per la maggior parte adolescenti o anziani. All'interno di questo gruppo, Dama Telperiën, la più anziana nobildonna, è la principale autorità morale; Narmacil rappresenta l'autorità militare, ma è assistito da Telemnar, vecchio viaggiatore di numerose campagne, con maggiore esperienza del giovane uomo; Ostohér è considerato un colto consigliere, specie in ambito giuridico e politico.

I PG e i Nani vengono accolti calorosamente, ma il cibo è scarso: farina d'avena, bacche selvatiche, e l'acqua del ruscello come unica bevanda. I Dunedain trasudano miseria, stanchezza e malinconia. Se i PG desiderano conoscere il perché di tutta questa miseria, Narmacil gli parlerà dei terribili combattimenti tra la sua casata e le forze di Angmar negli Erenbrulli, delle incursioni mortali compiute dagli Orchetti, e del nuovo feudo che Re Arvedui gli ha concesso nella Marca Occidentale. Sarà anche possibile ottenere informazioni su Dama Telperiën o su Ostohér, che Narmacil presenterà ai PG appena giungeranno all'accampamento. Dama Telperiën si soffermerà a lungo sulla morte dei suoi quattro figli; Ostohér, invece, si mostrerà meno espansivo, ma anche più rassegnato. Egli potrà parlare in particolare della decadenza del Reame del Nord, fornendo il quadro storico sulla scissione dell'Arnor in tre reami (Cardolan, Rhudaur, Arthedain), sulla rovina del Cardolan e del Rhudaur, sull'indebolimento dell'Arthedain, concludendo che la situazione è buia per via dei ripetuti assalti del Re-Stregone.

Si dovrà rapidamente capire, nel corso della conversazione, che Droctulf ed i Dunedain hanno un obiettivo comune: contattare gli Elfi Grigi al primo avamposto, le torri delle Eryn Beraid (i Colli Torroni), che distano solamente una giornata di marcia. Narmacil ed Ostohér vogliono avvertire gli Elfi del fatto che intendono insediarsi nelle vicinanze, e Droctulf vuole arrivare al più presto ai Porti Grigi, preferibilmente sotto la protezione degli Elfi. Narmacil proporrà dunque ai Nani e ai PG di unirsi a una piccola delegazione Dunedain che partirà l'indomani per le Torri. I PG e Droctulf potranno passare una notte poco confortevole ma tranquilla, nell'accampamento Dunedain. È molto probabile che ne approfittino per dormire, soprattutto se feriti. Tuttavia i PG più attenti potranno accorgersi di qualche dettaglio interessante:

1. Nel corso della serata, Telemnar si isolerà con Dama Telperiën per avere una conversazione con l'anziana signora; parleranno molto a lungo, poi il veterano si allontanerà, scuro in volto. Un PG curioso che tenti di spiarli, dovrà comprendere l'Adunaico e superare un test in *Percezione* di difficoltà *Ardua*; in questo caso, capirà che Dama Telperiën ha detto a Telemnar che è arrivato il momento in cui bisogna avere coraggio, perché oramai i confini del Lindon sono vicini ed è indispensabile agire – questo prima che Telemnar scovi gli eventuali PG indiscreti, mettendo fine alla loro conversazione (Dama Telperiën sta di fatto ordinando a Telemnar di uccidere qualche Elfo isolato, impresa che egli eseguirà nel corso della notte).
2. Durante la notte, Ostohér sembra essere insonne, e cammina silenziosamente in mezzo ai bivacchi. Di tanto in tanto si ferma a contemplare le persone che dormono, come se invidiasse il loro sonno... (in realtà, manipola i loro sogni con l'aiuto dell'*Alta Magia*). Un PG molto attento potrà inoltre notare che si fermerà per un momento davanti a una sentinella addormentata, senza svegliarla (in realtà ha prolungato il suo sonno con l'aiuto della *Narcosi*, per permettere a Telemnar di andare e venire di soppiatto fuori dal campo).
3. Alla fine della notte, un test *Disperato* in *Percezione*, permetterà di essere svegliati da Telemnar, che riappare di sotterfugio tornando dalla foresta. Un test *Difficile* permetterà semplicemente di essere svegliati da Telemnar, seduto nei pressi d'un fuoco, che si sta medicando un ferito al fianco; in questo caso, un test *Arduo* in *Memoria* permetterà di ricordarsi che Telemnar non sembrava essere stato ferito durante il combattimento con i Mannari (Telemnar ha appena assassinato tre Elfi nella foresta; uno di loro, Mithuial, è riuscito a ferirlo con un colpo di daga prima di essere atterrato).



## *In cammino VERSO le torri delle EMYN BERAID*

Al mattino, Narmacil e Ostohér, scortati da cinque Uomini, si apprestano a partire in ambasciata verso le Torri; propongono ai Nani e ai PG di viaggiare assieme. Il resto della schiera dei profughi prenderà la strada dopo due ore, il tempo di levare il campo, seguendoli più lentamente, al passo dei più deboli.

La prima parte della giornata scorre senza incidenti; Narmacil, a cavallo, sta in testa insieme ai PG più veloci; Ostohér, che si affatica velocemente, cammina invece in coda, assieme ai Nani e ai PG più lenti. Durante il pomeriggio, le torri appaiono di tanto in tanto attraverso il fogliame e sembrano avvicinarsi. Verso la metà del pomeriggio, un test *Facile in Empatia Silvestre* permetterà di osservare quanto la foresta sembri sana e rigogliosa; un test *Facile in Empatia Animale* permetterà di notare l'eccezionale concentrazione di uccelli nel bosco e la vivacità dei loro canti. Sarà poco dopo questo momento che i PG inizieranno a udire nel sottobosco qualche trillo melodioso (uccelli? Flauti?...), a volte melanconico, a volte gioioso. Qualche minuto più tardi, tra gli alberi al di sopra dei PG si udranno delle voci armoniose, che cominceranno a parlare prima in Sindarin, poi in Ovestron. Sono nient'altro che considerazioni beffarde sulla propensione dei PG a perdersi nella foresta, in quanto «*ci vuole un senso dell'orientamento molto scarso ed un'ostinazione fuori dal comune per perdersi nella Vecchia Foresta e arrivare fino alle Colline delle Torri*».

Velocemente, gli Elfi che hanno parlato fanno la loro comparsa: si tratta di Sidhellion e dei suoi due compagni, Findal e Tinmereth. Saluteranno a bassa voce i viaggiatori, in particolare i PG, interrogandosi sulle ragioni che li hanno portati nei boschi così lontani dalle strade, e mostrandosi comunque ben disposti ad accompagnarli alle Torri. Domanderanno anche se i PG hanno incrociato altri Elfi, in particolare un certo Mithuial.

In realtà, Sidhellion e i suoi compagni stanno cercando, su richiesta di Laurëlos, tre Elfi scomparsi nella foresta durante la notte. I tre dovevano pattugliare la regione delle Torri per verificare che non fosse minacciata dai Mannari, dato che gli Elfi avevano sentito gli ululati verso la Contea, e ritornare al mattino. La loro assenza ha turbato Laurëlos, che ha inviato numerosi Elfi alla loro ricerca, tra cui Sidhellion e Nimfalas (i tre dispersi sono stati assassinati nel corso della notte da Telemnar).

Poco dopo, cinque ombre scivolano dietro la piccola banda; si tratta di Nimfalas e di quattro delle sue guardie, attratte dalla voci nella foresta; Nimfalas, si mostra cortese ed allegro con i PG se Sidhellion li presenta bene, e si dimostra anche piuttosto affabile con i Nani, in quanto gli Elfi Grigi sono in buoni rapporti con il reame delle Montagne Azzurre. Lascerà che Sidhellion guidi i PG e i loro compagni verso le Torri, riprendendo le sue ricerche assieme alle sue guardie.

**Nota Bene:** nel corso della discussione con gli Elfi, se a un PG viene l'idea di osservare i Dunedain, permettetegli un test *Arduo in Perspicacia*; in caso di riuscita, noterà che Ostohér fa una faccia di circostanza, quando si parla degli Elfi scomparsi, ma sarà impossibile riuscire a capire cosa stia nascondendo lo storiografo.

## *L'ACCOGLIENZA alle TORRI*

Inserata, i viaggiatori guidati da Sidhellion, arriveranno ai piedi delle Torri. La natura è verdeggianti e rigogliosa, il sottobosco è schiarito da una dolce luce crepuscolare, ravvivata qua e là dai bagliori dei grandi fuochi nelle radure. L'atmosfera è quella delle feste estive: qua e là, il bosco riecheggia di risate solari, di canti melodiosi, di accordi di cetra o liuto. Ogni tanto si intravedono delle graziose figure, coronate da foglie e fiori, che vagabondano con elegante indifferenza nei boschi. Un buon numero di Elfi arriva chiedendo notizie, interpellando allegramente Sidhellion e salutandolo cortesemente i viaggiatori.

Sidhellion guida i PG dentro alla Torre di Laurëlos. Questi è seduto su un seggio vicino alla finestra, rivolto ad ovest, e sembra sognare contemplando il sole calante sul mare lontano, che si scorge dall'alto della Torre. Ai visitatori vengono portati bevande e spuntini a base di frutta e pane profumato.

Laurëlos ascolta con benevolenza i suoi ospiti; è felice di incontrare Droctulf, con il quale ha parlato ai Porti. Concede a lui e ai suoi compagni una scorta di quattro guardie della compagnia di Nimfalas per raggiungere Mithlond. Si mostra cortese con i PG, o perfino amichevole se Sidhellion li presenta bene; in tutti i casi, la sua pazienza gli farà sopportare anche i personaggi insopportabili... Laurëlos è un saggio. In compenso, accoglierà meno bene la richiesta di Narmacil.

Laurëlos tratterà i Dunedain con rispetto, e si mostrerà anche pronto a inviare viveri ai profughi; ma risponderà con fermezza che la regione delle Torri è un feudo degli Elfi Grigi, e che nessuno vi si può insediare senza l'autorizzazione del signore del Lindon, Cirdan il Carpentiere. Di conseguenza, Laurëlos conclude dicendo che non è in suo potere autorizzare i Dunedain ad insediarsi nelle Colline delle Torri; tutt'al più, potrà appoggiare la loro richiesta presso il suo signore, se gli parrà giustificata.

Ostohér tenterà di controbattere, affermando che il fiume Lahun funge da frontiera del Lindon, e che le Colline delle Torri si trovano ancora all'interno dell'Arthedain; al che, Laurëlos risponderà che gli Elfi occupano queste terre da molti secoli prima che Númeror cadesse e giungessero i Dunedain. Egli aggiungerà che l'Arthedain è sufficientemente vasto perché i profughi trovino altre terre senza sconfinare nei domini degli Elfi. In breve, un dialogo cortese, ma tra sordi. I PG più attenti potranno tentare un test *Arduo in Perspicacia*: in caso di riuscita, potranno vedere che Laurëlos si rivolge più spesso a Narmacil che a Ostohér, anche quando lo storiografo prende parola (in effetti, Laurëlos ha scovato qualcosa di strano in Ostohér, mentre Narmacil gli sembra perfettamente sincero; questo spiega il suo comportamento). I PG che si sono resi conto del comportamento dell'Elfo, potranno tentare un altro test *Arduo in Perspicacia*, oppure un test *Medio in Strategia*: in caso di riuscita avranno l'impressione che Ostohér non stia usando una grande finezza retorica nel suo discorso. Certo, si atteggia a diplomatico, ma avendo frequentato per un po' questo uomo colto e intelligente, i PG dovrebbero aspettarsi una maggiore scaltrezza politica, rispetto a quella di un diplomatico in erba. In breve, i PG più astuti intuiranno che qualcosa non quadra.

Dopo l'udienza, i Dunedain partono per ritornare dai loro. Laurëlos offre l'ospitalità per la notte ai Nani e ai

PG; l'indomani, Droctulf prenderà la strada dei Porti assieme ai compagni, sotto la protezione di quattro guerrieri elfici. Ritenendosi ormai al sicuro, si separa dai PG dopo averli pagati con i soldi promessi e dopo averli ringraziati calorosamente. A questo punto i PG sono liberi di muoversi come preferiscono.

## Notte ELFICA

I PG sono invitati a passare la notte nella torre. Grandi fuochi dorati illuminano il bosco e i fianchi della collina, e i bei canti elfici s'innalzano dal sottobosco verso le stelle. Addormentandosi, i PG godranno dell'atmosfera rilassante della notte elfica: si sentiranno gratificati come se fossero sotto l'effetto della *Magia Naturale Sonno Ristoratore* (2d4). Chi verrà attratto dai canti, sarà bene accolto; se non s'infastidiranno per la voglia di festeggiare degli Elfi, ma anzi si integreranno con semplicità e gioia, potranno beneficiare per tutta la giornata successiva degli effetti dell'*Aura Elfica* (2d4) emanata dalle Torri, che faciliterà i loro rapporti con gli Elfi, ma col rischio di far nascere anche la diffidenza dei Dunedain di Tyrn Gorthad...

Purtroppo, sul finire della notte, i bei festeggiamenti degli Elfi verranno interrotti da alcuni richiami, da grida e lamenti. I PG svegli potranno percepire, dall'alto della torre, la luce di alcune torce spuntare dal sottobosco, verso est. Si tratta di Nimfalas insieme alle sue guardie, che su barelle improvvisate, fatte con lance incrociate, riportano i corpi dei tre Elfi scomparsi. Un breve esame dei corpi permetterà di capire che sono stati assassinati: i cadaveri hanno subito profondi tagli, inflitti con un'arma affilata; l'ipotesi di un attacco da parte dei Mannari è dunque da scartare. Sarà facile ottenere delle informazioni dai guerrieri di Nimfalas: i tre Elfi sono stati ritrovati molto più a est, dispersi nel sottobosco di una faggeta. Erano già freddi quando sono stati scoperti, e inoltre gli Elfi hanno trovato delle tracce di stivali in giro, ma non è stato possibile determinare il numero degli aggressori.

Per un esame più approfondito dei corpi, sarà necessario convincere gli Elfi, facendo un buon uso di capacità diplomatiche. Un test *Facile* in *Chirurgia* permetterà di scoprire i seguenti indizi:

- ☞ 1. Due degli Elfi sono stati uccisi alle spalle, dunque o sono stati colti di sorpresa, oppure hanno cercato di fuggire. Nimfalas, confermerà che quest'ultima è l'ipotesi più probabile, in quanto i corpi sono stati trovati abbastanza distanti gli uni dagli altri.
- ☞ 2. Il terzo Elfo, Mithuial, è stato ucciso faccia a faccia. I numerosi tagli presenti sul suo avambraccio e sulla sua mano fanno pensare che abbia cercato di difendersi; inoltre il fodero della sua daga è vuoto.
- ☞ 3. Le tre vittime sono state assassinate con un'arma da taglio, probabilmente una spada. La precisione delle ferite esclude la possibilità di una lama orchesca, e la loro profondità dimostra la grande forza dell'aggressore (o degli aggressori).

Nimfalas e Laurëlos si ritireranno rapidamente nella

Torre, intanto che gli Elfi cominceranno ad organizzare una veglia funebre per i loro compagni assassinati. Ma il conciliabolo dei due capitani e la fabbricazione del catafalco saranno rapidamente interrotti da una nuova crisi.

## Le TENSIONI si Inaspriscono

Nel corso della notte, distratti dai loro festeggiamenti, gli Elfi non hanno montato una guardia molto attenta; ma la scoperta dei tre corpi assassinati ha risvegliato la vigilanza, e le vedette hanno notato, dell'alto della Torre, numerosi focolai nella foresta, ai piedi della collina, verso nord-est. Si tratta del bivacco dei Dunedain.

Alcuni Elfi (o PG) inviati a indagare potranno rapidamente identificare gli occupanti. Laurëlos deciderà allora di mandare Nimfalas e i suoi guerrieri carichi di viveri, per offrirli ai Dunedain, ma anche per ricordargli che si sono accampati in territorio elfico senza l'autorizzazione del signore del Lindon, e che dovranno lasciare il posto all'indomani. Visto che i PG conoscono i Dunedain, Laurëlos chiede loro il favore di accompagnare i suoi, al fine di facilitare i contatti.

Carichi di sacche piene di frutta e liquore, all'alba Nimfalas ed i suoi guerrieri prendono la strada per il bivacco dei Dunedain. Se i PG li accompagneranno, saranno ben accolti, ma chi è circondato dall'aura elfica sarà visto con sospetto; ad ogni modo, gli Elfi vengono accolti con diffidenza. Nimfalas chiederà di poter parlare con Narmacil; verrà condotto da lui, ma l'animo dei profughi è ostile, poiché Narmacil e Ostoher li hanno già informati delle reticenze degli Elfi.

Narmacil viene accolto dal consiglio, formato dai... tre traditori, Ostoher, Dama Telperiën e Telemnar. Nimfalas dà loro le riserve di pane elfico, ma gli ricorda anche che i Dunedain hanno violato il divieto di insediarsi nel territorio del Lindon; esige dunque che i Dunedain lascino il territorio la sera stessa. Ma deve affrontare le proteste degli Uomini; Dama Telperiën afferma che è spossata, come quasi tutti i loro anziani, e che se dovesse ripartire a ridosso di un così lungo viaggio, sarebbe la sua fine. Narmacil, sostenuto (influenzato...) da Ostoher, si ostina a considerare la regione come una provincia dell'Arthedain. Quando Nimfalas risponderà che questa regione, come gran parte dell'Arthedain, apparteneva al reame di Gil-galad, di cui ora è rimasto solamente il Lindon, Ostoher controbatterà affermando che Gil-galad è scomparso da secoli e che Cirdan il Carpentiere non può pretendere di avere la stessa autorità del grande Re elfico. In breve, questo sarà un altro dialogo tra sordi, ma più teso del precedente, perché i Dunedain si rifiutano di partire.

Nimfalas, che ancora non sospetta dei Dunedain per la morte degli Elfi, li mette in guardia contro gli assassini che vagano per la foresta; con grande abilità, Ostoher e Dama Telperiën fanno finta di prenderla come una minaccia, inasprendo l'ostilità dei profughi. L'udienza si dimostra un fallimento completo e gli Elfi tornano alle Torri in un clima di crescente tensione. Nimfalas, per nulla paziente, va in collera: il resoconto che fa a Laurëlos è pieno di allarmismo e di ostilità nei confronti degli Uomini. Laurëlos decide allora di andare a parlare egli stesso con i Dunedain, per cercare di farli ragionare.

*E i PG?*

La posizione dei PG è privilegiata, ma allo stesso tempo delicata. Privilegiata perché sono in buoni rapporti con entrambe le fazioni, delicata perché questa amicizia non potrà durare a lungo se prenderanno una posizione troppo netta.

Dopo il colloquio di Nimfalas con i Dunedain, si presentano le seguenti possibilità:

- ☞ 1. Considerare che, tutto sommato, la storia non li riguarda e perciò andarsene. Il solo vantaggio che deriva da questa scelta sta nel fatto che non rischieranno di schierarsi con una delle due fazioni, tuttavia lo scenario diventerà molto breve ed apprenderanno solo in seguito che si sono verificati scontri aperti tra gli Elfi e i Dunedain, che molti Uomini sono caduti e che gli Uomini di Tyrn Gorthad sono stati sconfitti e respinti ad est delle Colline delle Torri. Inoltre, questo incidente alla frontiera, provocherà un affievolimento dei rapporti tra Lindon e Arthedain, che indebolirà ulteriormente il regno contro la minaccia di Angmar.
- ☞ 2. I PG decidono di restare con gli Elfi, ma consigliano la moderazione. Laurëlos domanderà loro di accompagnarlo, nell'ultimo tentativo di conciliazione con i Dunedain; se si dimostreranno abili e misurati, gli confiderà i suoi sospetti su Ostohér.
- ☞ 3. I PG restano con i Dunedain, ma consigliano la moderazione. Si attireranno il disprezzo di Dama Telperiën e s'inimicheranno una parte degli profughi, manipolati da Ostohér. Molti li inviteranno a prendere le armi contro gli Elfi, per ripagare il favore ricevuto quando sono stati salvati dai Mannari. Situazione scomoda, ma che permetterà ai PG di notare che Narmacil è titubante sulla condotta da tenere, e soprafatto, contro la sua volontà, dai profughi ostili agli Elfi...
- ☞ 4. I PG non si schierano apertamente. Pertanto, il loro tacito assenso verrà utilizzato come pretesto da Nimfalas a favore degli Elfi, e da Ostohér e Dama Telperiën a favore dei Dunedain per cercare una soluzione forte, e la crisi sfocerà in un conflitto tra le due comunità.

*Il FALLIMENTO della Conciliazione di LAURËLOS*

Nel corso della mattinata, Laurëlos tenta dunque un ultimo negoziato. Per placare gli animi, si dirige senza armi verso il bivacco Dunedain, accompagnato solamente da Sidhellion, Findal e Tinmereth. Domanda a Nimfalas di vegliare sulle Torri con i suoi soldati - un modo per allontanare le polemiche, evitando di rianimare le tensioni del primo incontro. Inoltre, se i PG sono rimasti dalla parte degli Elfi, Laurëlos domanderà loro di accompagnarlo, al fine di servire come intermediari e moderatori.

Purtroppo, nel frattempo, i Dunedain hanno ritrovato due dei loro, andati a far legna nel bosco, assassinati. Ancora una volta l'assassino è Telemnar, ma ha lasciato vicino ai corpi una daga elfica insanguinata: quella che aveva sottratto a Mithuial. I Dunedain, manipolati da Ostohér e da Dama Telperiën, sono convinti della colpevolezza degli Elfi. Accolgono la delegazione di Laurëlos con le spade sguainate e gli archi tesi.

Tutto dipenderà dalla diplomazia dei PG: se non interverranno affatto (oppure lo faranno in modo maldestro) il pacifico tentativo di Laurëlos degenererà rapidamente in una tempesta. Ostohér sosterrà di diffidare delle belle parole di questo Elfo, che vuole solamente farsi beffe degli Uomini, e un nugolo di frecce cadrà sull'Elfo. Questi, ferito, scapperà giusto in tempo per sfuggire alla caccia di una quindicina di Dunedain suscettibili e piuttosto alterati. Se, invece, i PG intervengono con diplomazia, potranno raffreddare gli animi per dare agli Elfi il tempo necessario a scappare, ma la tensione resterà esplosiva...

*TUTTO si Regge sulle SPALLE dei PG*

A partire da questo momento, l'esito dello scenario dipende completamente dalle iniziative dei PG.

❖ **Se Laurëlos e i suoi compagni ritornano feriti dal loro tentativo di negoziato:**

Nimfalas, accecato dalla rabbia, considera questa aggressione come un atto di guerra. Tutti gli Elfi sono convinti che i Dunedain abbiano assassinato i loro compagni; condotti da Nimfalas, decidono di attaccare l'accampamento dei profughi. Se i PG non faranno nulla per fermarli, il loro attacco sarà un disastro per i Dunedain; la maggior parte degli Uomini in grado di combattere verrà abbattuta con arco e frecce; solamente le donne, i bambini ed i vecchi saranno risparmiati, ma allontanati brutalmente dalle Colline delle Torri.

Se i PG tenteranno di placare la collera di Nimfalas, dovranno dispensare moltissima diplomazia. Nel caso riuscissero a convincere Nimfalas, questi lascerà loro qualche ora per cercare di risolvere la situazione; tuttavia, se i PG non riusciranno a risolvere la situazione entro il tramonto, Nimfalas si lancerà all'assalto.

❖ **Se Laurëlos e i suoi compagni ritornano indenni dal loro tentativo di negoziato:**

Nimfalas decide che è necessaria una dimostrazione di forza, e fa accerchiare l'accampamento dei Dunedain dai suoi guerrieri e dagli Elfi delle Torri, armati di archi. Una tale iniziativa sfocerà molto rapidamente in varie scaramucce che faranno precipitare la situazione. Al primo morto, da una parte o dall'altra, la situazione degenererà in una battaglia campale, che si concluderà con la sconfitta dei profughi.

Se i PG tenteranno di far ragionare Nimfalas, accorderà loro una giornata per cercare di trovare la soluzione al problema.



### ❖ Se i PG sono rimasti con i Dunedain:

sarà impossibile per loro influire sulle decisioni di Nimfalas, ed il loro margine di manovra sarà drasticamente ridotto. Tuttavia, è anche possibile che i PG tornino all'accampamento dei profughi dopo aver negoziato con Nimfalas, nel qual caso avranno qualche ora di tempo per trovare una via d'uscita dalla crisi.

Tentare di far ragionare Narmacil è difficile, ma possibile se lo si isola da Ostoher e da Dama Telperiën. Tuttavia, il giovane uomo è sopraffatto dalla collera dei suoi, e fintanto che il tradimento dei tre agenti di Angmar non verrà smascherato, egli non potrà far cambiare opinione al suo clan.

## L'INDAGINE dei PG

Il solo modo di rabbonire i Dunedain, e di uscire dalla crisi, è quello di smascherare i traditori che li manipolano. Sta a voi improvvisare in funzione della situazione e delle azioni dei vostri PG; per esempio, è molto probabile che abbiano avuto dei sospetti ancor prima della crisi con gli Elfi, e che abbiano cominciato molto presto a collezionare informazioni. In questo senso, lo scenario è molto aperto. Queste sono solo alcune informazioni che i PG potranno raccogliere durante la loro indagine, un'indagine che sarà più o meno difficile a seconda della fiducia che otterranno presso i Dunedain, e che dipende anche da quanto riusciranno ad essere diplomatici.

### ❖ Informazioni su Telemnar:

☞ È il veterano del clan. Ha partecipato a numerosi combattimenti e a numerose incursioni contro le frontiere di Angmar, e per questo è molto stimato.

☞ È stato catturato durante la battaglia dei Tumulilande nelle Lande del Sud, nel corso della quale hanno trovato la morte numerosi Uomini del clan (tra cui due figli di Dama Telperiën, i cavalieri Amandil e Aranuir). È stato portato dagli Orchetti ad Angmar dove è stato imprigionato per ben quattro mesi prima di riuscire a fuggire e tornare nell'Arthedain.

☞ L'evasione di Telemnar è stata più unica che rara, in quanto pochissimi prigionieri sono riusciti a tornare nell'Arthedain.

☞ Il suo comportamento è cambiato dopo la cattura: è più solitario e più taciturno di prima. Si suppone che gli Orchetti gli abbiano inflitto numerose torture.

☞ Dopo il suo ritorno nella casata di Tyrn Gorthad, Telemnar si è avvicinato a Ostoher, mentre prima non si frequentavano molto.

### ❖ Informazioni su Ostoher:

☞ La sua salute cagionevole gli ha impedito di servire le truppe dell'Arthedain. I più anziani possono ricordare che da giovane, Ostoher era un tipo molto solitario e chiuso.

☞ Ostoher è un grande studioso di storia della casata di Tyrn Gorthad, del regno d'Arnor, del regno

del Cardolan e dell'Arthedain. Si sa anche che è un esperto della tradizione di Numenor.

☞ Nella sua giovinezza, Ostoher ha viaggiato, ed ha molto appreso dai suoi lunghi viaggi.

☞ Ostoher è un saggio che sa leggere nel profondo dell'animo; è conosciuto per la sua abilità nel comprendere i pensieri e i sentimenti della gente con una precisione straordinaria (infatti è abile nell'instillare le idee, dopodiché gli è facile "indovinarle" ...).

☞ Ostoher sa interpretare anche i sogni; spesso, le sue interpretazioni sono premonitrici (per gli stessi motivi di cui sopra...).

☞ È Ostoher che ha ricordato agli Uomini di Tyrn Gorthad che la frontiera dell'Arthedain si trova sul fiume Luhun.

☞ È anche possibile che i PG cerchino di consultare lo stesso Ostoher. Se gli chiedono il permesso, egli si presterà con cortesia... e gli parlerà di Numenor e dell'Arnor. Se frugano tra le sue carte, potranno scoprire i suoi incantesimi di *Alta Magia* e di *Stregoneria*; i primi in Sindarin, gli altri nella Lingua Nera di Mordor.

### ❖ Informazioni su Dama Telperiën:

☞ Suo marito, Sir Tarannon, è stato un tempo signore della casata di Tyrn Gorthad (e zio di Narmacil). Venne ucciso in un'imboscata tesa dagli Uomini di Carn Dûm dodici anni prima.

☞ Dama Telperiën aveva quattro figli: il primogenito, Meneldil, è rimasto gravemente ferito mentre difendeva una postazione di frontiera contro un assalto di Orchetti e di Vagabondi (Troll). È stato curato per parecchi mesi, ma la lama che lo aveva ferito era avvelenata, ed è morto dopo una lunga agonia. Il secondo ed il terzogenito, Amandil e Aranuir, sono stati massacrati nella battaglia sugli Erenbrulli; l'ultimo, Surion, è stato catturato e torturato da una banda venuta da Angmar, mentre si lanciava in difesa di un convoglio di viveri per la frontiera.

☞ Dopo la morte dei suoi figli, Dama Telperiën è diventata aspra e pessimista. Accusa in particolare il Re per non avere inviato sufficienti truppe per difendere le Lande del Sud; è irrispettosa verso il sovrano, ma la gente comprende il suo dolore.

☞ Sembra che Ostoher abbia a poco a poco conquistato il suo affetto, al posto dei figli.

☞ È stata Dama Telperiën ad insistere di lasciare il feudo delle Lande del Sud, reclamando nuove terre presso la corona. La gente della sua casata, in particolare le donne e gli anziani, la stimano per questa giusta decisione, perché ritengono che le loro speranze di sopravvivenza si sarebbero ridotte a qualche anno, forse qualche mese, se fossero rimasti nelle Lande del Sud, privati della maggior parte dei loro guerrieri.

Questi indizi non sono prove, ma possono fornire diversi sospetti ai PG. Sta a loro trovare i mezzi per confondere i traditori e smascherarli. Ecco qualche possibilità:

- ☞ 1. Uno dei PG si fa passare per un agente di Angmar con uno dei sospettati; se saprà mostrarsi convincente (a voi giudicare la sua prestazione), il PNG si lascerà fregare e farà rapporto sull'attività dei tre traditori.
- ☞ 2. L'indagine sugli omicidi, incrociando le osservazioni dei PG durante la prima notte scorsa con i Dunedain e gli indizi lasciati sui vari corpi (in particolare la daga elfica di Mithual scomparsa e ritrovata su uno dei Dunedain assassinati), può metterli sulla pista di Telemnar. Gli sarà particolarmente difficile spiegare come può essere rimasto ferito da un colpo di daga, durante un combattimento con i Mannari...
- ☞ 3. I PG potrebbero anche cercare di mettere gli agenti di Angmar gli uni contro gli altri, e giocare sui loro punti deboli. Oppure potrebbero risvegliare i sospetti di Dama Telperiën nei confronti di Telemnar, a proposito della morte dei suoi due figli Amandil ed Aranuir; non è strano che egli sia sopravvissuto alla trappola dove i suoi figli sono morti? Se i PG riescono a persuadere la vecchia donna che Telemnar ha tradito i suoi figli, lei svelerà il complotto di cui fa parte, per spirito di vendetta.

Queste idee sono solo delle tracce, ma i PG possono escogitare altri sotterfugi. Valorizzate le iniziative intelligenti dei vostri giocatori: ancora una volta, lo scenario, a questo punto, è aperto.

### *Smascherare i* **TRADITORI**

Se i PG scoprono la verità, possono fare rapporto agli Elfi, oppure svelarla ai Dunedain.

Se fanno rapporto agli Elfi, vi si prospettano due possibilità. I vostri PG hanno giocato bene e desiderate aiutarli: Laurëlos gli consiglia di svelare la verità ai Dunedain, incominciando da Narmacil, perché ha ben compreso che questa informazione non sarà credibile se rivelata da un Elfo. Al contrario, se i PG non vi hanno dato piena soddisfazione (stupidaggini, scherzi, comportamento attendista...), Laurëlos prende l'iniziativa di rivelare la verità ai Dunedain; non verrà creduto, e l'incontro degenererà in uno scontro (vedi sopra).

Se i PG rivelano la verità ai Dunedain, dovranno essere bravi per convincerli; la partita non è vinta in partenza. I tre traditori sono stimati e ascoltati dai Dunedain, e i PG devono far uso di tutta la loro abilità diplomatica, con argomentazioni e oratorie persuasive per convincere i profughi. Sta a voi gestire la situazione in funzione del gioco di ruolo e delle idee dei vostri giocatori.

Se i PG convincono i Dunedain, questi faranno ammenda verso gli Elfi, e lasceranno pacificamente le Colline delle Torri. A voi stabilire la sorte dei traditori; Dama Telperiën, tenuto conto della sua età avanzata, verrà catturata e lasciata alla giustizia del Re. Ostohér e Telemnar tenteranno la fuga; il primo è relativamente facile

da catturare, il secondo è un osso più duro (Ostohér potrà usare tutta la sua magia per intralciare i PG e mandare i Dunedain contro di loro; nel frattempo Telemnar, se minacciato, prenderà la fuga, ma tenterà di far disperdere i suoi inseguitori per poi attaccarli isolatamente...).

### **CONCLUSIONE**

Se i PG hanno placato il conflitto, avranno conquistato l'amicizia di Laurëlos, di Nimfalas e degli Elfi delle Torri; avranno anche guadagnato la stima di Narmacil. Otterranno anche fama di abili negoziatori, e rischieranno più che mai di essere richiamati per missioni diplomatiche. Tuttavia, se almeno uno degli agenti di Angmar si è salvato, cominceranno ad avere una pessima reputazione tra le fila di Carn Dûm...

§§§

## APPENDICI LE TORRI DELLE EMYN BERAID

### STORIA *delle* TORRI *delle* EMYN BERAID

Le Torri delle Emyn Beraid sono anche chiamate "Torri degli Elfi"» dagli Hobbit del Decumano Ovest, che possono scorgerle col bel tempo al di là dei Luoghi Lontani.

Le Torri sono molto vecchie, e c'è incertezza riguardo alla sovranità che gli Elfi (o i Dunedain) possono esercitare su di esse.

Secondo *Il Silmarillion*, dopo l'inabissamento di Numenor, «Dalle onde, Elendil fu rigettato nella contrada di Lindon, dove divenne amico di Gil-galad. Di qui, risalendo il fiume Lhûn, partì, muovendo di là degli Ered Luin, dove fondò un proprio regno. (...) I Numenorean (...) eressero torri sulle Emyn Beraid e sull'Amon Sûl; in codesti luoghi rimangono molti tumuli e opere murarie in rovina, ma le torri sugli Emyn Beraid ancora si drizzano in faccia al mare». Poco dopo, il testo precisa che dei sette Palantiri, Elendil ne ha messo uno nella Torre più alta delle Emyn Beraid. Questo implica una fondazione molto antica delle Torri, prima della guerra contro Sauron a Gondor e a Mordor; nell'*Appendice B* de "*il Signore degli Anelli*", nel calcolo degli anni della Seconda Era, si precisa che le Pietre vennero divise nel 3320 SE, e dunque appare ragionevole pensare che le Torri delle Emyn Beraid furono fondate in quest'epoca. Questo implica che nel 1973 TE (all'epoca di questo scenario), le Torri delle Emyn Beraid hanno quasi 2000 anni (1993 anni).

Ma tutta l'ambiguità deriva dal seguito del testo ne *Il Silmarillion*: «Si dice che le torri delle Emyn Beraid non fossero state erette dagli Esuli di Numenor, bensì da Gil-galad per il suo amico Elendil; e la Pietra Vedente di Emyn Beraid fu collocata in Elostirion, la più alta delle torri. Quivi si recava Elendil, e di lì volgeva lo sguardo ai mari separanti, allorché la nostalgia dell'esilio scendeva su di lui; e si ritiene che, così facendo, a volte riuscisse a scorgere, remotissima, finanche la Torre di Avallónë su Eressëa, dove sorgeva, e tuttora sorge, la Pietra Padrona.»

Quindi, le Torri delle Emyn Beraid sono state costruite dagli Elfi del Lindon; in più, sembra che in origine siano state occupate dagli Elfi, poiché la nota 5 dell'*Appendice A* del *Signore degli Anelli* precisa a loro merito: «(...) L'unica Pietra rimasta nel Nord fu quella della Torre dell'Emyn Beraid che si affaccia sul Golfo di Luhun. Era custodita dagli Elfi (...)».

Tutta la trama di questo scenario si basa sull'origine incerta delle Torri; Ostohér si rifà alla tradizione secondo cui le Torri erano un feudo di Elendil, Laurëlos al contrario sostiene che le Torri furono abbandonate dagli Elfi su ordine di Gil-galad e che, anche se essi accolsero Elendil come amico, gli Elfi del Lindon non abbandonarono mai la loro sovranità sulla regione.

### *Breve* DESCRIZIONE di ELOSTIRION

Elostirion è la più alta delle tre Torri; è quella dove risiede Laurëlos, e dove saranno condotti i PG.

Si slancia, col suo pinnacolo di pietra bianca, molto al di sopra del bosco. Nelle sue vicinanze si possono trovare tra le radici degli alberi, sotto il terriccio e le foglie morte, i resti dissestati di antiche pavimentazioni o le fondamenta di antiche muraglie ricoperte di muschio. La torre si eleva all'altezza vertiginosa di più di 200 piedi. La base è estremamente robusta, con fondamenta massicce e muri lisci tipici dell'architettura militare; ma, a partire dalla metà della sua altezza, la torre è ornata da numerose finestre, slanciate, spesso gemine, con arcate finemente scolpite. Quando ci si avvicina alla cima, la torre diventa un merletto finemente intagliato nella pietra, guarnito di balconi intarsiati, di colonnati leggeri, di doccioni elegantemente scolpiti a forma di cigni in volo o prue di eleganti imbarcazioni.

Il pianterreno è una grande sala di guardia, alta 40 piedi, con volte a sesto acuto. Una graziosa scala a spirale sale lungo i muri, decorata da un corrimano in pietra e da un colonnato scolpito nelle forme di un boschetto di giovani alberi. Su tutti e quindici i gradini, un pianerottolo munito di panche in pietra, decorate da cuscineti e tappeti, permette di sedersi e di conversare dominando la sala.

Il primo piano è una sala aperta da grandi finestre gemine orientate verso i quattro punti cardinali; delle panche di pietra, decorate da cuscineti e tappeti, permettono di sedersi vicino alle finestre; una graziosa fontana gorgheggia al centro della stanza, rose e ipomee sono avvinghiate attorno alle colonne delle finestre gemine. Numerosi uccelli vanno e vengono dalle finestre per rinfrescarsi e bere nella fontana.

I piani superiori sono riservati a una vasta biblioteca, dove, tra le cronache e i libri di magia, si possono trovare alcune pagine manoscritte da Elendil, che cantano la sua nostalgia per la perduta Numenor e per la lontana Eressëa. L'ultimo piano della torre, accessibile solo a Laurëlos, contiene la Pietra Vedente.



PERSONAGGI NON GIOCANTI  
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

# TELEMNAR IL MONCO

Telemnar è un uomo alto, di mezz'età, con le spalle larghe e il petto robusto. Ha un viso nobile, nonostante abbia i lineamenti molto marcati, il suo sguardo è duro e i suoi capelli sono molto corti e brizzolati. La sua mano sinistra, insieme a parte del suo avambraccio, sono amputati – in seguito a un vecchio combattimento contro una tribù di Orchetti delle montagne di Angmar. Tuttavia, Telemnar sembra sempre all'erta e dà un'impressione di grande forza fisica. Indossa un vecchio mantello con cappuccio color ruggine scuro, malandati abiti da viaggio, un corpetto di cuoio borchiato, e porta una spada e una daga legate al fianco.

Telemnar è taciturno; è difficile ottenere da lui più di qualche parola nel corso della giornata. Sembra solitario, e può trascorrere alcune ore immobile, in disparte, con gli occhi aperti, mentre rimugina sulla sua amarezza. Il suo tradimento in favore di Angmar lo tormenta, come lo tormentano le morti che egli stesso ha procurato. Tuttavia, convinto che l'Arthedain sia ormai perduto, si ricorsola pensando che sta cercando di salvare il suo stesso Clan, e cerca così di non perdere tutta la stima che aveva in sé stesso. Scaltro per natura, si mostrerà un sostegno per chiunque prenderà le difese della Casata di Tyrn Gorthad.

Telemnar  
il Monco

DISPERAZIONE 4

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Massiccio	Veloce	Curioso	Istruito	Terra Terra	Giusto	Seducente
d 20	d 12	d 12	d 10	d 8	d 12	d 12

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4 <input type="checkbox"/> Resistenza: 6 <input type="checkbox"/> Spada: 6 <input type="checkbox"/> Forzare: 5 <input type="checkbox"/> Lancia: 4 <input type="checkbox"/> Lotta: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 3 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 4 <input type="checkbox"/> Lanciare: 5 <input type="checkbox"/> Parata: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 3 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 4	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 2 <input type="checkbox"/> Memoria: 3 <input type="checkbox"/> Orientamento: 5 <input type="checkbox"/> Percezione: 6 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 2 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 6 <input type="checkbox"/> Caccia: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 5 <input type="checkbox"/> Sindarin: 1 <input type="checkbox"/> Lingua Nera: 1 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 1 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 1 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3 <input type="checkbox"/> Tattica: 2		<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 2 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 4 <input type="checkbox"/> Intimidire: 6

## ABILITÀ SPECIALI

☐ **Doni Naturali:** Linguaggio Animale. Mimesi in Ambiente Naturale

## ARMI

☐ **Spada Lunga:** 1d8+2, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche  
☐ **Daga:** 1d4+2, iniziativa +1

## ARMATURA

☐ **Corpetto di cuoio borchiato:** danni -2

## 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 DUNEDAIN DI TYRN GORTHADNARMACIL  
IL GIOVANE

Narmacil è un giovane Dunadan di 30 anni - un adolescente per gli Uomini della sua razza. Grosso, largo di spalle, con un'agilità ancora energica, un bel viso giovanile, uno sguardo franco, un sorriso smagliante, una superba chioma d'un nero scurissimo. Indossa un usbergo con sopra lo stemma dell'Arthedain - sette stelle su un fondo color sabbia - sopra un'armatura a piccole placche (usbergo, gorgiera, spalliere, bracciali e cosciali di ferro), insieme a un vecchio mantello da viaggio ormai logoro. Cavalca un bel destriero.

Narmacil è un sopravvissuto: è l'ultimo cavaliere rimasto del Clan di Tyrn Gorthad. Ha partecipato ai combattimenti delle Lande del Sud come semplice scudiero, ed è stato nominato cavaliere solo di recente, per proteggere i resti della sua Casata nel suo esilio verso il sud-ovest del reame. Impetuoso, sovente avventato ed impulsivo, è coraggioso e generoso. Il suo comportamento è quello di un giovane prode, valoroso, carismatico, ma ancora immaturo.

Narmacil  
il Giovane

DISPERAZIONE 1

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Vigoroso	Veloce	Attento	Istruito	Sensibile	Giusto	Seducente
d 12	d 12	d 10	d 10	d 10	d 12	d 12

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Armi a 2 Mani: 3	<input type="checkbox"/> Equitazione: 6	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 2	<input type="checkbox"/> Canto: 3	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 6	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 4
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4	<input type="checkbox"/> Memoria: 2	<input type="checkbox"/> Sindarin: 2		<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 2	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 2
<input type="checkbox"/> Resistenza: 3	<input type="checkbox"/> Schivare: 3	<input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 1		<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Intimidire: 3
<input type="checkbox"/> Spada: 5	<input type="checkbox"/> Parata: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 1	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 1		<input type="checkbox"/> Senso Onore: 4	
<input type="checkbox"/> Lancia: 5	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3		<input type="checkbox"/> Tattica: 2		<input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 4	

## ABILITÀ SPECIALI

☐ Doni Taumaturgici: Adunata, Fuoco Sacro

## ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8+1, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche  
☐ **Lancia da Cavaliere:** 1d12+1, +2 iniziativa, Azioni: 1 a cavallo, 2 a piedi  
☐ **Daga:** 1d4+1, iniziativa +1

## ARMATURA

☐ Armatura a piccole placche: danni -5Gestione 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  
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHADOSTOHER  
LO STORIOGRAFO

Ostoher appare come un uomo di mezz'età, piuttosto gracile, dotato di un fascino da fragile intellettuale. Ha i capelli brizzolati, lo sguardo intelligente, le buone maniere, e attrae facilmente le simpatie degli eruditi e delle persone di buona compagnia. Inoltre, quando usa l'incantamento Beltà, dispone di un'eleganza vagamente elfica che lo rende molto attraente. È vestito con un lungo abito ricamato, usato per i viaggi, con un mantello malridotto e con mezzi guanti da copista; porta a

tracolla un astuccio di cuoio con le sue pergamene.

Ostoher usa i suoi incantamenti di Alta Magia e di Stregoneria per manipolare gli Uomini di Tyrn Gorthad; insieme a una lunga e lenta influenza, manipola le idee e i pensieri dei suoi compagni nel sonno. Sovente, nel corso di una conversazione, lancia allusivamente delle idee che poi impianterà profondamente nella psiche delle persone manipolando i loro sogni...

Ostoher  
lo Storiografo

DISPERAZIONE 5

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Lento	Osservatore	Dotto	Sensibile	Fuorilegge	Seducente
d 8	d 8	d 20	d 20	d 10	d 8	d 12

## COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 1	MAGIA NATURALE 0	ADUNAICO 6	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 3	PUNTI COMUNIONE 4	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 1	
FERITE GRAVI 3	CORSA 3		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 3	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 5	Pt. SAGGEZZA 8	PUNTI MALIZIA 3	

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 2	<input type="checkbox"/> Scassinare: 3	<input type="checkbox"/> Memoria: 6	<input type="checkbox"/> Studi Esoterici: 5	<input type="checkbox"/> Calligrafia: 4	<input type="checkbox"/> Raggirare: 4	
<input type="checkbox"/> Resistenza: 2	<input type="checkbox"/> Schivare: 2	<input type="checkbox"/> Orientamento: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 4	<input type="checkbox"/> Recitare: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 5	
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 2	<input type="checkbox"/> Percezione: 4	<input type="checkbox"/> Lingua Nera: 3	<input type="checkbox"/> Talento Poetico: 2	<input type="checkbox"/> Insegnare: 4	
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 5	<input type="checkbox"/> Sindarin: 3	<input type="checkbox"/> Pittura e Miniatura: 4		
			<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3			
			<input type="checkbox"/> Leggende: 6			
			<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 5			
			<input type="checkbox"/> Sortilegio: 5			
			<input type="checkbox"/> Strategia: 4			

## ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doni di Tenebra:** Ammalimento
- ☐ **Alta Magia:** (Liv.1) Beltà, Narcosi; (Liv.2) Controllo dei Sogni, Padronanza della Crescita; (Liv.3) Architettura dei Sogni, Padronanza del Tipo.
- ☐ **Stregoneria:** (Liv.1) Pensiero Dominante, Lapsus; (Liv.2) Sfortuna, Repressione.

## ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1

## ARMATURA

(nessuna)

## Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI  
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHADDAMA  
TELPERIËN

Dama Telperiën è una donna molto anziana, incurvata, pallida, smagrita e provata dal viaggio. Veste un abito che un tempo doveva essere fastoso, coperto di pellicce, e si sposta con grande difficoltà, appoggiata alle sue nipoti oppure a un bastone di tasso. Il suo viso rugoso conserva ancora una grande nobiltà, e i suoi occhi celesti mostrano ancora una grande acume. Essendo la vedova di un signore della Casata, gode tuttora di grande autorità sugli Uomini di Tyrn Gorthad, di cui è la matriarca.

Dama Telperiën

DISPERAZIONE 5

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Sofferente	Goffa	Curiosa	Istruito	Terra Terra	Onesta	Seducente
d 4	d 6	d 12	d 10	d 8	d 10	d 12

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Resistenza: 2	<input type="checkbox"/> Cudito e Ricamo: 6 <input type="checkbox"/> Equitazione: 3	<input type="checkbox"/> Estimazione: 2 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Percezione: 1 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 1 <input type="checkbox"/> Sindarin: 1 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 5 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 4 <input type="checkbox"/> Sortilegio: 3 <input type="checkbox"/> Strategia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 2		<input type="checkbox"/> Raggirare: 4 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 5 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 3 <input type="checkbox"/> Insegnare: 2 <input type="checkbox"/> Intimidire: 2

## ABILITÀ SPECIALI

☐ Doni di Tenebra: Ululato

## ARMI

(nessuna)

## ARMATURA

(nessuna)

Gestione del  
Combattimento

FATICA

[1]

FERITE LEGGERE

[1]

FERITE GRAVI

[1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI  
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

# COMBATTENTI DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

(ARAVAL, DEOR, THOROND ETC.)

Bei Uomini, della stirpe dei Dunadan: pelle chiara, capelli scuri, occhi blu o grigi; tuttavia, la maggior parte sono degli adolescenti ancora imberbi o dei veterani, dai capelli brizzolati. L'inesperienza dei più giovani e la stanchezza degli anziani li rende dunque meno temibili rispetto a una truppa

di combattenti nella loro età migliore.

Portano l'equipaggiamento tipico dei raminghi; vesti da viaggio sui toni del verde e del bruno, stivali morbidi, corpetti di cuoio, spade e archi lunghi. Si coprono con larghi mantelli dagli ampi cappucci.

Combattenti Dunedain di Tyrn Gorthad  
(Araval, Deor, Thorond etc.)

DISPERAZIONE 1

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Agile	Attento	Istruito	Terra Terra	Giusto	Gradevole
d 10	d 10	d 10	d 10	d 8	d 12	d 10

## COMPETENZE DI BASE

FATICA 4	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE	ADUNAICO 3	MAGIA ELFICA	DI TAUMATURGICI 0	CARISMA
FERITE LEGGERE 4	INIZIATIVA 4	0	OVESTRON 2	0	TENEBRE 0	2
FERITE GRAVI 4	CORSA 4	PUNTI COMUNIONE	MAGIA RUNICA 0	MAGIA DI AMAN 0	PUNTI MAESTÀ 2	
BONUS DANNO 0		2	ALTA MAGIA 0	PUNTI SOGNO 3	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"/> Tiro con l'Arco: 3	<input type="checkbox"/> Memoria: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 3	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 2	<input type="checkbox"/> Intimidire: 2
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 2	<input type="checkbox"/> Orientamento: 3	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 1		<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 1	
<input type="checkbox"/> Spada: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 3	<input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 2		<input type="checkbox"/> Senso Onore: 2	
<input type="checkbox"/> Lancia: 3	<input type="checkbox"/> Schivare: 2	<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 1				
<input type="checkbox"/> Lotta: 3	<input type="checkbox"/> Parata: 3					
<input type="checkbox"/> Nuotare: 3	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3					
<input type="checkbox"/> Saltare: 2	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 2					

### ABILITÀ SPECIALI

☐ **Doni Taumaturgici:** Adunata, Fuoco Sacro

### ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche
- ☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi
- ☐ **Daga:** 1d4+1, iniziativa +1

### ARMATURA

☐ **Corpetto di Cuoio:** danni -1

### Gestione del Combattimento

#### FATICA

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

#### FERITE LEGGERE

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

#### FERITE GRAVI

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

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# LAURÈLOS DI FORLINDON

SIGNORE DELLE TORRI  
DELLE EMYN BERAID

Laurëlos è un Elfo dai capelli biondo cenere e gli occhi verdi. Indossa un corpetto grigio chiaro, con il collo e le maniche ricamate da onde stilizzate, e non porta alcuna arma, salvo in casi di estrema necessità.

Normalmente appare calmo, con lo sguardo pensoso. Pesa le parole prima di parlare, attento a mostrarsi sempre cortese e diplomatico. Di natura semplice, non sfoggia nessun segno della sua autorità presso le Torri; il suo alto ufficio si intuisce piuttosto dal rispetto che gli altri Elfi gli dimostrano.

Laurëlos di Forlindon,  
Signore delle Torri delle Emyn Beraid

MALINCONIA 2

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Veloce	Osservatore	Colto	Inspirato	Giusto	Seducente
d 8	d 12	d 20	d 12	d 20	d 12	d 12

## COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 4	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 4	DI TAUMATURGICI 3	CARISMA 5
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 10	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 5		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 10	PUNTI MAESTÀ 6	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	PT. SAGGEZZA 2	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 4	<input type="checkbox"/> Canto: 6	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 2	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 3
<input type="checkbox"/> Resistenza: 5	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 5	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4	<input type="checkbox"/> Adunaico: 4	<input type="checkbox"/> Calligrafia: 3	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3	<input type="checkbox"/> Addestrare: 6
<input type="checkbox"/> Spada: 5	<input type="checkbox"/> Danza: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Marina: 6	<input type="checkbox"/> Quenya: 3	<input type="checkbox"/> Talento Musicale: 4	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 5	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 6
<input type="checkbox"/> Lancia: 5	<input type="checkbox"/> Equitazione: 5	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3	<input type="checkbox"/> Talento Poetico: 4	<input type="checkbox"/> Senso Onore: 3	<input type="checkbox"/> Insegnare: 6
<input type="checkbox"/> Lotta: 3	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4	<input type="checkbox"/> Incantamento: 5	<input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	<input type="checkbox"/> Intimidire: 4
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Schivare: 5	<input type="checkbox"/> Navigare: 4	<input type="checkbox"/> Leggende: 4	<input type="checkbox"/> Suonare Liuto: 5	<input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 5	
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Parata: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 5	<input type="checkbox"/> Strategia: 4	<input type="checkbox"/> Sogno: 6		
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5					

## ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doti dell'Elfo:** Andatura Elfica, Canzone di Marcia, Aura Elfica, Acutezza Sensoriale  
☐ **Doni Taumaturgici:** Immunità Regale, Adunata, Imposizione delle Mani  
☐ **Doni Naturali:** Mimesi in Ambiente Naturale, Linguaggio Animale, Sonno Ristoratore, Intimità Spirituale

## ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche, *Grande Runa Elfica*  
☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi  
☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1

## ARMATURA

(nessuna)

## Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]



PERSONAGGI NON GIOCANTI

# NIMFALAS

## L'IMPETUOSO

CAPITANO DELLE TORRI  
DELLE EMYN BERAID

Nimfalas è un grande Elfo con i capelli di seta dorati, con bellissimi occhi color smeraldo. Porta un giustacuore verde mare, molto attillato, ornato con dei passamano di velluto e dei ricami argentei, e i suoi capelli sono legati con un sottile nastro di seta blu. La sua spada pende da una bella cintura di cuoio lavorato, ornato da medaglioni argentei. In caso di guerra porta una cotta di maglia elfica brillante, un elmo lavorato a forma di cigno, e appende al suo collo un magnifico scudo, decorato con fregi e rune elfiche. Vitale, elegante, usa sempre un linguaggio

ricercato, ed è generalmente gioioso, d'una gaiezza molto estroversa – anche se a volte è un po' sarcastico con gli stranieri, in particolare con quelli che non dimostrano buone maniere. Il suo soprannome gli si addice: molto impulsivo, reagisce sempre con un'esuberanza che sfiora l'avventatezza. Inoltre, essendo temerario per natura, sceglie sempre le soluzioni più rischiose... Tra i suoi, questo gli è valso la reputazione di testa calda, ma anche una qualche ammirazione, perché alimenta un certo coraggio nella sua temerarietà.

Nimfalas l'Impetuoso,  
Capitano delle Torri delle Emyn Beraid

MALINCONIA 0

### CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Leggiadro	Curioso	Istruito	Esteta	Giusto	Raggiante
d 10	d 20	d 12	d 10	d 12	d 12	d 20

### COMPETENZE DI BASE

FATICA 4	AZIONI PER TURNO 4	MAGIA NATURALE 0	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 4	D.TAUMATURGICI 2	CARISMA 6
FERITE LEGGERE 4	INIZIATIVA 6	PUNTI COMUNIONE 4	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 4	CORSA 6		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 8	PUNTI MAESTÀ 5	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 1	PUNTI MALIZIA 0	

### COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4 <input type="checkbox"/> Resistenza: 5 <input type="checkbox"/> Spada: 7 <input type="checkbox"/> Lancia: 6 <input type="checkbox"/> Lotta: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3 <input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 6 <input type="checkbox"/> Danza: 4 <input type="checkbox"/> Equitazione: 5 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6 <input type="checkbox"/> Schivare: 6 <input type="checkbox"/> Parata: 7 (+2) <input type="checkbox"/> Pugnale: 5 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Indiv. Trappole: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4 <input type="checkbox"/> Memoria: 5 <input type="checkbox"/> Navigare: 4 <input type="checkbox"/> Percezione: 5 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 4	<input type="checkbox"/> Geografia: 4 <input type="checkbox"/> Adunaico: 2 <input type="checkbox"/> Quenya: 3 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4 <input type="checkbox"/> Leggende: 2 <input type="checkbox"/> Tattica: 4	<input type="checkbox"/> Canto: 6 <input type="checkbox"/> Recitare: 3 <input type="checkbox"/> Incantamento: 5 <input type="checkbox"/> Sogno: 6	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 2 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 5 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 3 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 2 <input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 5	<input type="checkbox"/> Raggiare: 3 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 6 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 6

### ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doti dell'Elfo:** Andatura Elfica, Canzone di Marcia, Aura Elfica, Seduzione  
☐ **Doni Taumaturgici:** Immunità Regale, Adunata

### ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche, Grande Runa Elfica  
☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1

### ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia elfica:** danni -4  
☐ **Scudo Equestre:** Parata +2, Fregio Runico di Salvaguardia

### Gestione del Combattimento

#### FATICA

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

#### FERITE LEGGERE

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

#### FERITE GRAVI

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

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

LE DIECI GUARDIE ELFICHE  
DELLA COMPAGNIA  
DI NIMFALAS

Grandi Elfi sorridenti, dai capelli biondi o (più raramente) neri, dall'andatura felina. Indossano dei corpetti e delle alte braghe grigie, ricamate con motivi marini e silvani. Un bel cinturone di cuoio scuro, borchiato d'argento, cinge la loro vita; qui appendono la loro spada, l'unica arma che portano in tempo di pace. In caso di guerra, indossano una cotta di maglia brillante, dei grandi elmi dorati (con intarsi a forma di onde e uccelli marini), e sono armati di lunghe lance dalle punte brillanti. In queste circostanze, si rivelano facilmente arroganti e diffidenti nei confronti di tutti gli individui sospetti.

Le Dieci Guardie Elfiche  
della Compagnia di Nimfalas

MALINCONIA 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Veloce	Curioso	Istruito	Esteta	Giusto	Seducente
<i>d</i> 10	<i>d</i> 12	<i>d</i> 12	<i>d</i> 10	<i>d</i> 12	<i>d</i> 12	<i>d</i> 12

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 5 <input type="checkbox"/> Spada: 5 <input type="checkbox"/> Lancia: 6 <input type="checkbox"/> Lotta: 2 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3 <input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 4 <input type="checkbox"/> Danza: 4 <input type="checkbox"/> Equitazione: 4 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6 <input type="checkbox"/> Schivare: 6 <input type="checkbox"/> Pugnalare: 5 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4 <input type="checkbox"/> Memoria: 5 <input type="checkbox"/> Navigare: 4 <input type="checkbox"/> Percezione: 5 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 4	<input type="checkbox"/> Geografia: 3 <input type="checkbox"/> Adunaico: 2 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4 <input type="checkbox"/> Leggende: 2 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 6 <input type="checkbox"/> Recitare: 3 <input type="checkbox"/> Incantamento: 5 <input type="checkbox"/> Sogno: 6	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 2 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 5 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 3 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 2 <input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 3	<input type="checkbox"/> Raggiare: 3 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 2 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 4

## ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doti dell'Elfo:** Andatura Elfica, Aura Elfica  
☐ **Doni Naturali:** Mimesi in Ambiente Naturale  
☐ **Doni Taumaturgici:** Immunità Regale

## ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche, *Runa Elfica Minore*  
☐ **Lancia:** 1d8, iniziativa +1, portata 10 passi se lanciata

## ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia elfica:** danni -4

Gestione del  
Combattimento

## FATICA

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

## FERITE LEGGERE

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

## FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

# SIDHELLION

Sidhellion è un Elfo biondo, dagli occhi grigi, vestito di un giustacuore verde e oro ed eleganti braghe finemente ricamate. Ama scherzare rimanendo apparentemente serio, è piuttosto ironico, sempre pronto a giocare scherzi (non troppo cattivi), ostentando una compassata superbia. D'altro canto, è di buon cuore, e caritatevole in caso di bisogno.

Sidhellion

MALINCONIA 0

## CARATTERISTICHE

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

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

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

### ABILITÀ SPECIALI

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

### ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Grande Runa Elfica  
☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi

### ARMATURA

(nessuna)

### Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# FINDAL E TINMERETH

E ALTRI ELFI  
RESIDENTI NELLE TORRI

Findal e Tinmereth, come la maggior parte dei residenti nelle Colline delle Torri, sono Elfi dai capelli chiari e dagli occhi verdi, spesso scherzosi e inclini al riso. Sono vestiti con giustacuori dalle tinte autunnali o marine, e braghe attillate che accentuano l'aspetto longilineo delle loro figure.

Findal e Tinmereth  
altri Elfi residenti nelle Torri

MALINCONIA 0

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Veloce	Curioso	Istruito	Esteta	Onesto	Seducente
d 8	d 12	d 12	d 10	d 12	d 10	d 12

## COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 2	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 2	DI TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 5	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 5		MAGIA RUNICA 0		PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	PUNTI SOGNO 6	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"/> Acrobazia: 3	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 6	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3	<input type="checkbox"/> Raggirare: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4	<input type="checkbox"/> Adunaico: 2	<input type="checkbox"/> Recitare: 3	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 4
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Danza: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3	<input type="checkbox"/> Incantamento: 5	<input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4	<input type="checkbox"/> Leggende: 2	<input type="checkbox"/> Suonare Flauto: 5		
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4	<input type="checkbox"/> Sogno: 6		
	<input type="checkbox"/> Schivare: 6	<input type="checkbox"/> Navigare: 4	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3			
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 5				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4				

## ABILITÀ SPECIALI

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

## ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Runa Elfica Minore  
☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi

## ARMATURA

(nessuna)

## Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# WARG

## (MANNARI)

Si tratta di lupi enormi, di taglia pari a quella di un pony. La loro pelliccia, scura e irsuta, è spesso deturpata da larghe cicatrici. Le schiene possenti, il magro ventre e l'andatura rapida rivelano la loro natura di grandi carnivori affamati; i loro muscoli sono sfregiati, i loro occhi brillano iniettati di malvagità e le loro fauci si aprono su orribili zanne.

Warg (Mannaro)

### CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
Vigoroso	Veloce	Curioso
<i>d</i> 12	<i>d</i> 12	<i>d</i> 12

### COMPETENZE DI BASE

FATICA 5	AZIONI/TURNO 3	MAGIA NATURALE
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 5	0
FERITE GRAVI 5	PUNTI COMUNIONE	0
BONUS AL DANNO +1	CORSA 5	0

### COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	Gestione del Combattimento
<input type="checkbox"/> Rissa: 6	<input type="checkbox"/> Schivare: 5	FATICA
<input type="checkbox"/> Resistenza: 6		[5][4][3][2][1]
ARMI		FERITE LEGGERE
<input type="checkbox"/> Morso: 1d6+1		[5][4][3][2][1]
ARMATURA		FERITE GRAVI
<input type="checkbox"/> Cuoio: danni -1		[5][4][3][2][1]



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

*Seconda* EDIZIONE ITALIANA



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

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