
ANIME IN PENA



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: AMES EN PEINE
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'Allegra 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.

ANIME IN PENA INDICE

La storia.....	pag. 5
Voci a Caernall.....	pag. 6
La vecchia via di Annuminas.....	pag. 6
Il sogno dei PG.....	pag. 6
Il racconto dei tre fantasmi.....	pag. 7
Il cavaliere nero.....	pag. 7
In viaggio verso Ilmos.....	pag. 8
Ilmos.....	pag. 8
L'assalto delle truppe di Angmar.....	pag. 9
O le tenebre, o la salvezza.....	pag. 9
Il risveglio.....	pag. 10
 I PNG	
Romencar, cavaliere delle milizie del Nenuial.....	pag. 11
Cyriandil, scudiero delle milizie del Nenuial.....	pag. 12
Maselos il Pellicciaio.....	pag. 13
Ferreol/Boëmund onirico.....	pag. 14
Servi di Ferreol.....	pag. 15

SCENARIO V

ANIME IN PENNA

(AMES EN PEINE)

«Fredda la mano ed il cuore e le ossa,
Freddo anche il sonno è nella fossa.»

Il Signore degli Anelli, I, 8

Questa avventura è un po' particolare. Viaggiando verso il lago Nenuial (o Lago Vesporscuro), i PG attraversano delle terre abitate dagli spiriti. Nel 1409 TE, al tempo della prima grande offensiva di Angmar contro l'Arthedain, un cavaliere, uno scudiero e un mercante si erano resi colpevoli di crimini efferati; trovarono la morte nel corso della guerra, ma le loro anime vagano senza riposo. I fantasmi si manifestano nel sonno dei rari viaggiatori che si avventurano nella regione, fanno loro rivivere in sogno gli avvenimenti nei quali hanno seminato la morte e il disonore, e poi reclamano perdono. La maggior parte dell'avventura che i PG stanno per vivere è dunque soltanto un sogno, indotto dalle anime in pena mentre i personaggi si accampano.

Ma è importante che i giocatori ignorino che i loro personaggi stiano sognando - anche se l'intrigo lascia cadere qua e là alcuni dettagli un po' strani che potrebbero metterli sulla giusta strada (ad esempio, è possibile che abbiano ucciso il Luogotenente Bran o Boëmund nel corso degli scenari precedenti; tuttavia non esitate a farli tornare in scena a questo punto. Sarà un indizio bizzarro sul carattere onirico della loro avventura).

LA STORIA

Nel 1408, presso il borgo di Ilmos, una vedova di nobile lignaggio, Dama Loreval, moriva lasciando due figli senza risorse. Si trattava di due adolescenti, Miriel, una giovane donna limpida come il giorno, e suo fratello, il bel Cyriandil.

I due giovani vivevano in povertà. Cyriandil spinse allora sua sorella a sposare un ricco mercante, Maselos il Pellicciaio, un vecchio che commerciava pelli e pellicce. Il vegliardo ci avrebbe guadagnato una giovane sposa bella come l'aurora, e i due orfani sarebbero scampati alla miseria.

Dopo che Miriel si era sposata, Cyriandil pensò a sistemarsi, e divenne scudiero al servizio di Sir Romencar, uno dei vassalli di Re Arveleg II. Purtroppo, il matrimonio di Miriel andò male, ed ella era molto infelice; quando incontrò il signore di suo fratello, ne cadde perdutamente innamorata. Il cavaliere aveva una sposa e dei figli, ma fu

colpito al cuore dalla bellezza di Miriel, e così divennero amanti. Sfortunatamente Maselos se ne rese conto; non aveva i mezzi per contrastare Sir Romencar, ma si adoperò per distruggerne la reputazione. Mise Cyriandil al corrente dell'infedeltà di sua sorella, e fece anche pervenire una lettera alla sposa di Romencar per avvertirla della relazione di suo marito. Il cavaliere, accecato dal suo amore per Miriel, si accontentò di bastonare il vecchio, ma non mise fine all'adulterio.

Nel 1409, la guerra contro Angmar devastò l'Arthedain, e le truppe del Re-Stregone arrivarono ad assediare Ilmos: per vendicarsi della propria umiliazione, Maselos aprì le porte del borgo al nemico. La cittadina cadde, e Romencar fu ucciso mentre tentava un'ultima difesa. Vedendo che tutto era perduto, Cyriandil pugnalò sua sorella, come pena per essere stata lo strumento della loro rovina; egli stesso fu massacrato nel corso del sacco del borgo. Maselos venne risparmiato dalle forze oscure, ma vide il suo paese in fiamme, i suoi parenti e la sua famiglia trafitti dalle spade, e non resse la vergogna e la disperazione. Si impiccò presso le rovine di Ilmos, ormai devastata...

Purtroppo, la storia non era affatto finita per i tre Uomini. Il disonore, il crimine, la disperazione tormentavano le loro anime, ed essi non trovavano riposo. Continuarono ad infestare le rovine di Ilmos in forma di spiriti, tanto che molte voci cominciarono a spargersi per la regione, affermando che il luogo era stregato. Dopo la guerra, il villaggio non venne ricostruito, e le tre anime in pena ne rimasero i soli padroni.

I fantasmi cercano il loro riposo: attendono che i loro errori vengano perdonati. Per questo mettono alla prova gli sporadici viaggiatori che si trovano a passare da queste rovine, facendo loro rivivere in sogno le ultime ore di Ilmos e chiedendo il loro perdono allorché tutto è perduto... Questo è esattamente ciò che attende i PG nel corso dello scenario.

VOCI a CAERNALL

Caernall è un piccolo villaggio a nord-est dei Colli Torrioni, dove i PG inizieranno lo scenario. Passano di qui tornando dalle Torri delle Emyrn Beraid, in direzione di Fornost. Possono essersi fermati per recuperare le forze, e comprare delle provviste. Avranno quindi occasione di incontrare alcune delle persone più in vista del villaggio, che si trovano alla taverna:

Personalità:

☞ L'albergatore, Mastro Gundobad, un omone calvo e grasso, e la sua degna compagna, Dama Astrid, una donnina allegra con un simpatico musetto da topo.

☞ Il fabbro, Hal Stocker, un uomo tarchiato, dalla pelle invecchiata, con un grembiule di cuoio e grandi mani, che puzzano di cavallo e ferro caldo.

☞ Rufin, il vecchio pastore, vestito con un paio di pantaloni di tela grezza e un camiciotto da contadino in pelle di montone che odora di grasso di pecora e di latte cagliato.

Dopo Caernall, per raggiungere Fornost, bisogna prendere la via del Decumano Nord verso Oatbarton, attraversare la Contea, passare il Ponte di Arcoinpietra e ricongiungersi alla Grande Via Est presso Brea. Questo tragitto comporta una deviazione di circa una settimana. L'altra possibilità è la vecchia strada di Annuminas, verso nord-est, e l'attraversamento del lago Neunial su di un battello. È più corta, ma il pastore Rufin sconsiglia questa strada, poiché bisogna attraversare terre infestate dagli spiriti, dove giacciono addormentate le vecchie rovine della guerra del 1409. Il mastro ferraio, invece, la raccomanda, assicurando che è una strada tranquilla e che solo i paurosi vedono i fantasmi.

La VECCHIA Via di ANNUMINAS

Un'ora dopo aver lasciato Caernall, i PG arrivano al crocevia tra la strada per Oatbarton, un ampio cammino che si dirige verso sud-est, e la vecchia via per Annuminas, un sentiero coperto di erbacce e di muschio che si snoda sinuosamente tra i fianchi delle colline.

Qua e là appaiono ancora delle zone lastricate, ma l'erba spunta ovunque tra le pietre; di tanto in tanto si intravede la base di un muretto a secco lungo la strada, antica delimitazione di un campo scomparso nella brughiera e tra le erbacce.

Il cielo è sereno, c'è il sole, ma il vento freddo che soffia dalle colline dona un'aria quasi invernale al paesaggio. Via via che ci si avvicina alle colline, si vedono sempre meno animali: solo il vento ulula, sulla pianura (a sud) e dalle colline (a nord) dove sembra regnare un gran silenzio.

Verso sera, il cielo si tinge di blu scuro e viola, d'una straordinaria intensità, e la luce del sole che tramonta dà l'impressione di un grande incendio ad ovest; i personaggi che riusciranno in un test in *Sogno* avranno un'immagine molto netta di campi e di villaggi devastati da alte fiamme ardenti. Nel grigio crepuscolo che precede la notte, il vento ulula con rinnovato furore: aspro e tagliente, farà rabbrivire chiunque non riesca in un test in *Resistenza*. Riuscendo in un test in *Sogno* o in *Percepire il Male* sarà possibile cogliere il suono di voci nel vento, che sembrano sussurrare nella burrasca: "...aah...eeh...iiiah... Ah... dah... evia! Andate via!".

Poi, mentre i PG cominciano a cercare un posto per accamparsi, scorgeranno la luce di un fuoco, sulla sommità di una collina, violentemente scossa dal vento. Avvicinandosi, potranno scorgere qualche rovina (lo stipite di una porta, alcuni detriti e fondamenta inghiottiti dai rovi e dalle erbacce), e tre sagome intorno a un fuoco: i tre fantasmi.

Ma le tre anime in pena sembrano proprio tre persone vive, e i PG verranno ingannati dall'apparenza.

Il SOGNO dei PG

In effetti, lo scenario - e voi con lui! - utilizza un truccetto basato sull'ordine diacronico dei fatti. Si passa senza alcuna transizione dallo stato di veglia (i PG che camminano sulla vecchia via di Annuminas) al sogno

provocato dai fantasmi (il fuoco scorto in lontananza, i tre individui accampati e il seguito dello scenario sino al risveglio nelle rovine). Il procedimento può sembrare arbitrario, ma risponde al principio di condensazione del sogno.

In realtà, i PG hanno ovviamente cercato un luogo per dormire, organizzato un bivacco, mangiato la loro cena, e infine si sono addormentati. Un eventuale personaggio di guardia si è anch'egli assopito. Tutto questo non viene giocato, per dare maggiore credibilità al sogno vissuto dai giocatori, così che vedano le cose con gli occhi dei loro personaggi.

L'unica cosa che potete fare, perché la logica dello scenario venga preservata, è un sogno nel sogno: quando i PG si addormentano nel sogno indotto dai fantasmi, credono di sognare e vedono loro stessi mentre preparano il vero bivacco che hanno effettivamente organizzato. Non soffermatevi troppo su questo passaggio tra sogno e realtà, descrivendo la scena anziché facendola giocare, poiché serve solo a dare un indizio ai personaggi, e non a far perdere loro del tempo.

Il RACCONTO *dei Tre* FANTASMI

In un modo o nell'altro, i PG dovrebbero avvicinare i tre sconosciuti. Se dimostreranno diffidenza o ostilità, Maselos o Cyriandil li inviteranno tranquillamente a scaldarsi presso il loro fuoco. Prima o poi, i PG dovrebbero manifestare una qualche curiosità per i loro compagni. Allora Cyriandil prenderà la parola; dirà ai PG che, per onestà, può presentarsi assieme ai compagni solo raccontando la loro storia, poiché tutti e tre hanno volontariamente scelto l'esilio (la storia che raccontano i tre Uomini non è del tutto fedele alla verità; questo solo per rendere più verosimile l'intrigo in cui i PG stanno per capitare).

☞ **Cyriandil dice:** «Io sono Cyriandil, Dunadan di Ilmos, scudiero della corona di Arthedain, e avevo una sorella bella come un ciliegio in fiore. Il suo nome era Miriel».

☞ **Maselos continua:** «Io sono Maselos, il Pellicciaio di Ilmos, e avevo una sposa splendida come l'oro. Il suo nome era Miriel».

☞ **Romencar aggiunge:** «Io sono Romencar, Dunadan della casa di Neunial, cavaliere della corona di Arthedain, e avevo un'amante candida come un'aurora estiva. Il suo nome era Miriel».

Cyriandil racconta la morte di sua madre, lo sconforto suo e della sorella, le prospettive di un tetro avvenire. Maselos racconta che era un artigiano stimato, un mercante ricco, e che gli affari andavano bene. La sua sfortuna fu di chiedere troppo, volendo sposare Miriel per la sua giovinezza, la sua bellezza e la sua nobiltà. Sua moglie non era felice, e così conobbe l'amarezza, la gelosia, e dovette sopportare le maldicenze che ogni marito troppo vecchio si tira dietro quando sposa una ragazza molto giovane.

Romencar racconta che era un signore molto stimato dal Re, con una sposa fedele e dei bei figli. Prese Cyriandil

come scudiero, incontrò Miriel e dimenticò tutto il resto, famiglia e onore, perdendosi negli occhi della giovane.

Maselos racconta che si è presto reso conto che sua moglie lo tradiva col bel cavaliere. Era diventato lo zimbello dei suoi vicini; siccome non poteva lottare contro il cavaliere, scrisse alla moglie di lui per denunciarle l'adulterio. Il cavaliere si infuriò, e venne per pestarlo. Allora Maselos cacciò sua moglie e dichiarò che la ripudiava per la sua infedeltà. Miriel corse a raggiungere Romencar, e insieme decisero di fuggire, avendo perduto il loro onore.

Cyriandil poi racconta che troppa era la vergogna e il disonore per il suo nome e per quello di loro madre. Allora pugnalò sua sorella per lavare nel sangue tutte queste lordure.

I tre Uomini affermano che la morte di Miriel fu per loro un terribile trauma. Fu come la fine di un incantesimo; tutti e tre hanno considerato le proprie responsabilità per questo dramma. Legati dall'odio, ma anche dall'amore per la stessa donna, sono fuggiti insieme da Ilmos, e da diverse settimane vivono fra queste rovine, non sapendo più cosa fare.

Prenderanno i PG come consiglieri: domanderanno qual'è secondo loro la cosa più onorevole da fare in questa situazione. Lasciate che i PG ne discutano. Se uno di loro, anche in minoranza, propone ai tre Uomini di tornare ad Ilmos (per consegnarsi, per continuare le proprie vite come se niente fosse accaduto, o per qualsiasi altra ragione), i tre Uomini giudicheranno saggio questo parere, e chiederanno ai PG di viaggiare insieme a loro, per maggior sicurezza e perché Ilmos è sulla vecchia via di Annuminas.

Il CAVALIERE *Nero*

Durante la notte, i PG più attenti potranno scorgere dei movimenti sulle colline, non lontano dal loro accampamento: sono rumori leggeri, che sembrano girare attorno alle rovine senza avvicinarle: eriche calpestate, dolce tintinnio di bardature, zoccoli di cavallo al passo. La sagoma di un cavaliere incappucciato alla fine apparirà sulla sommità di una collina vicina, un'ombra nera contro il cielo. Quando verranno avvisati, i tre fantasmi manifesteranno una certa angoscia: sosterranno che questo cavaliere si fa vedere spesso di notte ai bordi del loro campo, senza mai mostrarsi alla luce. Lasceranno intendere che potrebbe trattarsi del fantasma di cui parlano le leggende...

In realtà si tratta del Re-Stregone, che sta cercando di superare i confini dei sogni dei PG e delle anime dei fantasmi, pronto a impadronirsi dei tre defunti qualora vengano condannati ancora una volta. In effetti i fantasmi sono vicinissimi a essere trasformati in Spettri dei Tumuli, a poco a poco sottomessi al potere crescente del Re-Stregone.

Superando un test in *Percepire il Male*, i PG proveranno un grave malessere, insieme a un'impressione sconcertante: la sensazione che il male sia allo stesso tempo atrocemente vicino ed estremamente lontano.

In VIAGGIO Verso ILMOS

Di buon mattino, i PG riprenderanno la vecchia strada di Annuminas, presumibilmente accompagnati da Maselos, Sir Romencar e Cyriandil (anche se decidessero di separarsi dai tre personaggi, dovranno comunque seguire il sentiero. I tre fantasmi raggiungeranno Ilmos più tardi, attraverso la landa, essendo scampati per un pelo, stando a quello che racconteranno, agli Orchetti che compariranno più avanti).

Il tempo è piovoso e avvilente. Fredde ventate schiaffeggiano i viaggiatori, nuvole basse e scure corrono sopra le colline, la landa è grigia e spenta, il giorno è fosco. Il viaggio sembra prolungarsi in modo indefinito, fra l'umidità e il freddo. Superare un test in *Sogno* (livello di difficoltà *Facile*) permette di distinguere alcune sagome arcigne e fugaci fra le nuvole che corrono via veloci: forme scheletriche, maschere deformate dal terrore o dalla rabbia, inseguimenti selvaggi turbinano fra le nuvole cariche di pioggia e di vento. Se i viaggiatori supereranno un test in *Orientamento* (soglia di difficoltà *Ardua*) avranno la sensazione di essersi smarriti, girando in tondo. La natura sembra più che mai disabitata: superando dei test *Facili* in *Empatia Animale* si avrà una forte sensazione di malessere: le colline sembrano prive di vita.

Quando il pomeriggio volgerà in un piovigginoso crepuscolo, i viaggiatori si renderanno conto di essere seguiti da un piccolo gruppo, che sembra rimanere indietro di una curva. Si tratta di un carretto trainato da un cavallo da tiro, accompagnato da quattro Uomini vestiti con larghi mantelli da viaggio, e i visi celati dai cappucci. Se i PG non li aspettano, Maselos sosterrà di riconoscere il personale di un bottegaio di sua conoscenza. Se i PG li attendono, verranno raggiunti da Ferreol, insieme a tre dei suoi commessi e al loro carretto. Ferreol si presenta come un negoziante di drappi e stoffe - il suo carretto è effettivamente pieno di tessuti. È di strada per Ilmos, e si mostra felice di incontrare Maselos, col quale è in affari. Propone di percorrere la strada insieme, per rafforzare la sicurezza di entrambi i gruppi.

Finalmente, sul finire del pomeriggio, mentre la notte e la foschia cominciano a insinuarsi tra i viandanti, il gruppo scorderà un terreno coltivato, con campi ben delimitati e anche qualche gregge di montoni e pecore da lana sugli sparuti pascoli delle colline. Un grande borgo domina la strada, sulla sommità di un dolce colle. È protetta da una muraglia bassa ma solida, su cui si apre una porticciola fortifica. Si tratta di Ilmos.

ILMOS

I PG potranno vedere il borgo solo attraverso la penombra della sera e le tenebre notturne. Passata la stretta porta d'ingresso alla muraglia, noteranno delle stradine lastricate, con carreggiate bagnate dall'umidità. Le case sono fatte di una bella pietra gialla; il selciato è un po' fangoso, ma le belle finestre a crociera e i semplici bassorilievi sul lastricato donano una certa opulenza all'architettura. Qualche fontana mormora all'incrocio fra due strade, e di tanto in tanto qualche graziosa lanterna in ferro battuto spande il suo dolce alone di luce.

Tuttavia, i PG non potranno difendersi da una costante

sensazione di freddo. L'umidità striscia fra i muri e fra le carreggiate, la dolce luce delle lanterne lascia grandi coni d'ombra, vagamente inquietanti, e benché il borgo non sia affatto grande, si ha la sensazione di potersi perdere con sconcertante facilità - fate fare alcuni test in *Orientamento* di difficoltà *Media* ogni volta che i PG si sposteranno senza essere guidati dai loro compagni onirici. I personaggi che perdono di vista i loro accompagnatori, si smarriscono e girano in cerchio con l'incessante ostinazione tipica dei sogni.

Maselos propone a tutti di alloggiare a casa sua sulla piazza del mercato. In effetti si tratta di una graziosa piazzetta, vagamente triangolare, al centro del borgo. In mezzo alla piazza si trova un vecchio pozzo dal bordo scolpito. La casa è attornata da un bel loggiato - dove si trova il negozio di un bottaio, il laboratorio del farmacista Leuba e una taverna, la "*Locanda dei Tre Corvi*".

Anche la casa di Maselos è una bella dimora ad arcate, con una grande cucina, una grande dispensa e un'officina da pellicciaio al pianterreno, dagli interni confortevoli e ricchi al primo piano. Regna tuttavia un'atmosfera glaciale; Maselos l'attribuisce al fatto che da parecchi giorni non fa ardere un fuoco, ma nemmeno accendendo i grandi focolai dell'atrio si riuscirà a spezzare il freddo. Se i PG sono curiosi di sapere cosa è stato del corpo di Mirel, i fantasmi non oseranno accompagnarli, ma potranno indicare la strada del giardino. Si tratta di un malinconico giardino d'inverno, cinto da alte mura, in cui le piante rampicanti e le rose secche intirizziscono penosamente. Al centro di tre viali di ghiaia si trova un pozzo; il cadavere della giovane donna si trova sul fondo, avvolto in tappeti preziosi.

Se i PG camminano per il borgo, ecco qualche PNG che possono incontrare:

☞ **Il capo delle guardie, Caedmon**, è un ex-centurione delle milizie reali. È un uomo grosso, brizzolato, con un po' di pancia e con i capelli a caschetto. Porta una cotta d'arme su un corsetto di maglia, e la spada al fianco.

☞ **Leuba, la guaritrice**, è una donna matura, magra, vestita in modo semplice, ma dotata di un certo fascino. Osserva molto, parla poco, ma sempre con grande pertinenza. Il suo sguardo è segnato dalla compassione e da una strana tristezza.

☞ **Sindold il bottaio** è un colosso con le braccia larghe come due prosciutti, col sorriso sdentato, armato di un'enorme mazzuolo di legno.

Ad ogni modo, non avranno molte occasioni per fare giri turistici. Il borgo è soltanto lo scenario del dramma che si apprestano a vivere, e dove le anime in pena metteranno alla prova la loro compassione...

L'ASSALTO delle TRUPPE di ANGMAR

Quando i PG si avvicinano a Ilmos, vedono dei movimenti sulle colline, a sud. Una cinquantina di figure avanzano in ordine sparso sulle lande e sui terreni più distanti; sembra si tratti di Uomini, vestiti di stracci e di armature nere, armati di picche e di lance. Al limite del campo visivo, un grande cavaliere, nero e incappucciato, avanza dietro di loro, al passo lento del suo cavallo, sotto la pioggia.

Quando i PG entrano nella piazza, i suoni d'allerta animano le mura. Nel crepuscolo piovoso, un'altra banda sembra seguire la prima. Le figure deformi che corrono sopra i campi in tutte le direzioni sono chiaramente degli Orchetti, rozzamente armati di asce, scimitarre, corazze borchiate e cotte di maglia. Si disperdono in piccoli gruppi di predoni e assalgono il bestiame nei pascoli.

Il cavaliere nero avanza. Ai PG sembrerà di riconosce il Luogotenente Bran: si esprime con parole molto gentili da un centinaio di metri di distanza dalla porta, ma anche con un tono di minacciosa superbia. Domanda semplicemente alle autorità di Ilmos di aprirgli le porte del borgo, affinché possa rifornire le sue truppe. Sostiene di avere con sé dell'oro per pagare l'acquartieramento dei suoi soldati. Se i PG sono assenti oppure se restano passivi, la guardia rifiuterà; se i PG sono presenti e hanno riconosciuto il loro nemico, lasciate credere che la guardia stia esitando, concedendo ai PG l'occasione per offrirsi di sorvegliare le porte chiuse.

Da questo momento, i PG possono muoversi tra varie opzioni:

❖ 1. Possono scegliere di organizzare le difese.

Fatta eccezione per il capo delle guardie Caedmon e di qualche possente artigiano come Sindold, il borgo è carente di combattenti affidabili. I paesani e i borghesotti malamente armati tremano di fronte all'avversario, dunque potete lasciare che i PG prendano in mano l'organizzazione dei turni di guardia e la disposizione degli uomini lungo le mura.

❖ 2. Possono occuparsi del caso dei tre assassini.

Che fare dei loro compagni, ora che l'omicidio appare in tutta la sua evidenza (specie se avranno esaminato il pozzo nel giardino...)? Se non li denunciano, possono tentare di convincere gli assassini a farlo. Ma Maselos fa il vago, Cyriandil dice di voler prima difendere il proprio borgo, e confessare in seguito. Quanto a Sir Romencar, sembra sempre più affranto - in maniera inquietante, quasi come se sprofondasse in una depressione mortale.

Ad ogni modo, durante la notte, Ferreol e Maselos escono di soppiatto dalla casa del pellicciaio. Se vengono scoperti, Ferreol sosterrà di aver sentito alcuni rumori nei pressi del suo carretto, e di volersi assicurare che tutto sia a posto. In realtà, insieme ai tre uomini di Ferreol, i due mercanti vogliono pugnalarla la guardia della porta e aprirla per far entrare le truppe di Angmar.

Se i PG li seguono, fate in modo che non possano impedire ai traditori d'agire: Ferreol e i suoi uomini affronteranno i PG, lasciando così il tempo a Maselos di aprire le porte. Quando il tradimento di Ferreol sarà ormai chiaro, il suo aspetto cambierà proprio davanti agli occhi dei PG (nella cornice vaga del sogno) fino a quando crederanno di riconoscere Boëmund.

Ole TENEBRE, Ola SALVEZZA

Se i PG sono presenti al momento dell'apertura delle porte al nemico, sarà chiaro che Maselos è un traditore. In mezzo ai cruenti combattimenti che si svolgeranno all'ingresso del borgo, Maselos resterà immobile, come fosse smarrito. Se i PG gli si avvicinano, li supplicherà di perdonarlo, mostrando una profonda angoscia.

Se i PG lo uccidono, o si rifiutano di perdonarlo, una grande ombra nera si profilerà sulla porta del borgo. A un primo sguardo, sembrerà il Luogotenente Bran, ma avvicinandosi a Maselos, di lui si discerneranno solo le ampie vesti nere, un largo cappuccio e un viso nascosto da una maschera di metallo nero, dai tratti ghignanti e crudeli. Sono le sembianze del Re-Stregone - potete accompagnare la sua entrata con un'aura di Tenebre. Egli scoppia in una risata glaciale e taglia in due Maselos con un solo colpo di spada.

Se i PG perdonano Maselos, li guiderà verso gli altri fantasmi pieno di riconoscenza. Al contrario, se i PG si trovano con Cyriandil e Romencar all'inizio dei combattimenti, e li perdonano, saranno loro che guideranno il gruppo verso Maselos.

Mentre i combattimenti infuriano alle porte, Cyriandil scuote Romencar esortandolo ad armarsi per respingere il nemico. Ma Romencar, bruciato dal disonore e dalla disperazione, si dà per vinto e rifiuta di muoversi. Allora, folle di rabbia, Cyriandil si impadronisce della sua lancia e trafigge il petto del cavaliere, per fargli pagare la disgrazia della sorella e la caduta d'innanzi al nemico. Poi, terrorizzato dal suo stesso gesto, lo scudiero si rannicchia in un angolo della stanza. Se i PG sono presenti, chiederà il loro perdono, poiché è stato sopraffatto dal dolore e dalla disperazione. Dal canto suo, Romencar sembra ancora animato da un filo di vita: alza una mano insanguinata e, tra i rivoli di sangue, domanda anch'egli perdono.

Se i PG li uccidono o rifiutano di ascoltarli, l'ombra del Re-Stregone farà volare in mille pezzi la porta della casa di Maselos con un colpo di mazza e avanzerà verso i due fantasmi, emettendo un ghigno sepolcrale. Respingerà i PG che tenteranno di opporsi, massacrerà il cavaliere e lo scudiero in un'ignobile carneficina, e infine atterrerà i PG con un attacco (per fortuna non reale, ma onirico) di *Soffio Nero*. In questo caso i PG si risvegliano, col cuore che batte all'impazzata, in mezzo alle rovine spazzate da una tempesta di vento e una burrasca di pioggia gelata.

Se i PG concederanno il loro perdono, i due Uomini si trasfigureranno. Romencar sembrerà ritrovare il suo antico vigore, e tutti e due guideranno i PG verso Maselos - questo potrebbe implicare qualche feroce scontro con gli Orchetti che cominciano a invadere le strade, prima di poter raggiungere le porte. Se Maselos è già stato salvato (o condannato), i fantasmi trascineranno i PG verso la cantina, e da lì verso un passaggio sotterraneo che li porterà direttamente fuori dal borgo ormai in preda alle fiamme e al massacro. All'uscita di una lunga discesa, dopo aver percorso scale a chiocciola e corridoi scavati nella roccia, vedranno uno squarcio illuminato dalla luce del giorno - cosa stana, visto che sono fuggiti dal borgo durante la notte. I fantasmi si precipiteranno verso l'apertura,

diventando vagamente traslucidi: il chiarore diventerà accecante, e ai PG sembrerà di dissolversi nella luce... Si risvegliano nel chiarore cangiante delle prime ore dell'alba.

Il RISVEGLIO

I PG sono ancora tra le rovine, nell'accampamento che la sera prima avevano diviso con i loro tre ospiti. Noteranno semplicemente che attorno al fuoco, i posti lasciati liberi dai tre fantasmi sono ora occupati da vecchie ossa mezze interrate, mischiate a qualche anello (Maselos) e qualche pezzo arrugginito di armi e armature (Cyriandil e Romencar). Le rovine che li circondano, in particolare l'arco di un'antica porta di pietra e i resti di un pozzo, assomigliano alla piazza del mercato di Ilmos.

È inutile dire che durante il loro sogno non hanno subito alcuna ferita, né guadagnato alcun bottino - né punti di *Disperazione* o *Malinconia*. Invece la loro esperienza è del tutto reale, perché nel corso del loro sogno hanno giocato un ruolo determinante per le tre anime in pena - e per il proprio avvenire.

Se lo desiderate, potete piazzare un pastore nelle vicinanze, Adon il Canuto, un amico di Rufin, che racconterà ai PG l'esatta storia dei tre fantasmi, e la leggenda secondo cui cercano di ottenere la pace reclamando il perdono dei viaggiatori di passaggio. La leggenda racconta anche che, se non avranno ancora ottenuto il perdono quando il Re-Stregone stenderà di nuovo la sua ombra sul reame, ne diventeranno schiavi. Spiriti terribili, che nelle terre di Cet prendono il nome di Spettri dei Tumuli...

§§§

Quali vantaggi - o quali conseguenze in caso di fallimento - potranno ottenere i PG per lo svolgimento della campagna?

Se i PG avranno perdonato i tre fantasmi, questi saranno loro riconoscenti. Li si vedrà risorgere in seguito, durante le pericolose avventure che i PG dovranno affrontare a Fornost nel corso della guerra contro il Re-Stregone, e ciascun fantasma, a suo modo, apporterà il suo aiuto.

Al contrario, se i PG non li avranno perdonati, i tre fantasmi resteranno vittime dell'influenza del Re-Stregone. Riappariranno durante le avventure successive, ma per far perdere i PG...

PERSONAGGI NON GIOCANTI

NOTA: di seguito vengono descritti solamente alcuni dei PNG. Le schede degli alti PNG come gli Orchetti, i mercenari di Angmar, Bran il Luogotenente - o il Re-Stregone - si trovano nei precedenti scenari e nel Bestiario.

PERSONAGGI NON GIOCANTI

ROMENCAR

CAVALIERE DELLE MILIZIE DEL NENUIAL

Romencar è un uomo di alta statura, con le spalle larghe, e il viso squadrato e nobile. Appare nel pieno della sua maturità: i suoi capelli sono neri, le sue tempie sono appena ingrigite, ed emana un'aura di autorità e di forza. Indossa una cotta di maglia, un elmo ornato da una stella intarsiata, e porta un bel corsetto di velluto nero ricamato con le sette stelle argentate dell'Arthedain.

Romencar
Cavaliere delle Milizie del Nenuial

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Massiccio	Agile	Attento	Istruito	Sensibile	Giusto	Seducente
d 20	d 10	d 10	d 10	d 10	d 12	d 12

COMPETENZE DI BASE

FATICA 6	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE 0	ADUNAICO 4	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 5
FERITE LEGGERE 6	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 2	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 6	CORSA 4		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 3	PUNTI MAESTÀ 4	
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: 3	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 3	<input type="checkbox"/> Memoria: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 2	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 4
<input type="checkbox"/> Resistenza: 5	<input type="checkbox"/> Equitazione: 5	<input type="checkbox"/> Navigazione: 2	<input type="checkbox"/> Sindarin: 2		<input type="checkbox"/> Senso Onore: 3	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 3
<input type="checkbox"/> Spada: 5	<input type="checkbox"/> Schivare: 3	<input type="checkbox"/> Orientamento: 5	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3			<input type="checkbox"/> Intimidire: 4
<input type="checkbox"/> Lancia: 5	<input type="checkbox"/> Parata: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 4	<input type="checkbox"/> Leggende: 2			
<input type="checkbox"/> Saltare: 3	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3	<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2			
			<input type="checkbox"/> Strategia: 2			
			<input type="checkbox"/> Tattica: 3			

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia:** danni -4

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

CYRIANDIL

SCUDIERO DELLE MILIZIE DEL NENUIAL

Cyriandil è un giovanotto slanciato, fine ed elegante. Quello che colpisce di primo acchito è la sua grande bellezza: i suoi occhi sono grigio mare, i suoi capelli nerissimi, il suo viso è nobile e armonioso, e ha un fascino vagamente melanconico che fa impazzire i cuori. Indossa un bel corpetto blu scuro e argento, delle alte braghe marroni, stivali leggeri, e porta sulle spalle un mantello corto di velluto con frange di pelliccia.

Cyriandil
Scudiero delle Milizie del Nenuial

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Robusto	Veloce	Attento	Istruito	Sensibile	Giusto	Raggiante
d 10	d 12	d 10	d 10	d 10	d 12	d 20

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 4 <input type="checkbox"/> Spada: 2 <input type="checkbox"/> Lancia: 3 <input type="checkbox"/> Saltare: 3	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 3 <input type="checkbox"/> Equitazione: 3 <input type="checkbox"/> Schivare: 4 <input type="checkbox"/> Parata: 3 <input type="checkbox"/> Pugnale: 4	<input type="checkbox"/> Memoria: 3 <input type="checkbox"/> Orientamento: 5 <input type="checkbox"/> Percezione: 4 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 4	<input type="checkbox"/> Sindarin: 2 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 5 <input type="checkbox"/> Leggendo: 2 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2 <input type="checkbox"/> Strategia: 2 <input type="checkbox"/> Tattica: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 2	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 3 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 3	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 2 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 3

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

- ☐ **Lancia:** 1d8, iniziativa +1, portata 10 passi se lanciata
☐ **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

MASELOS

IL PELLICCIAIO

Maselos è un vecchio dai capelli bianchi e radi, le spalle cadenti, il ventre piccolo e le gambe gracili. Il suo viso, solcato dalle rughe, ha dei lineamenti molto plebei; si indovina alla prima occhiata che si tratta di un Uomo comune.

Comunque, è vestito con un bel mantello lungo ornato di broccato e pelliccia, chiuso da una spilla preziosa. Inoltre, porta una sopravveste di velluto gallonato di stoffe preziose e sulle sue dita brillano numerosi anelli.

Maselos
il Pellicciaio

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Agile	Attento	Istruito	Terra Terra	Onesto	Insignificante
d 8	d 10	d 10	d 10	d 8	d 10	d 8

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Resistenza: 2	<input type="checkbox"/> Cucito e Ricamo: 8	<input type="checkbox"/> Estimazione: 6	<input type="checkbox"/> Geografia: 2		<input type="checkbox"/> Inspirare Fiducia: 5	<input type="checkbox"/> Raggirare: 5
	<input type="checkbox"/> Lav. del Cuoio: 8	<input type="checkbox"/> Memoria: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2			<input type="checkbox"/> Strillare: 5
		<input type="checkbox"/> Percezione: 2				<input type="checkbox"/> Contrattare: 5
		<input type="checkbox"/> Perspicacia: 3				
		<input type="checkbox"/> Caccia: 3				

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

☐ Daga: 1d4+1, iniziativa +1

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

FERREOL

BOËMUND ONIRICO

Ferreol sembra un uomo esile, di stazza media, con un sorriso da furbo affarista. Porta dei vecchi abiti da viaggio, un corpetto di cuoio, e un cinturone d'armi dal quale pendono una daga e una spada corta. Si esprime con una voce melliflua, falsamente amichevole.

Ferreol / Boëmund onirico

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Ululato

ARMI

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

ARMATURA

☐ Corpetto di Cuoio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

SERVI DI FERREOL

(BOSON, GACHET, ERNOALD...)

I servi di Ferreol sono dei viandanti dagli abiti sbiaditi o scuri, segnati dalle intemperie. Sono abbastanza alti, di colorito bruno, e hanno visi dai tratti comuni o rozzi.

Servi di Ferreol
(Boson, Gachet, Ernoald...)

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ **Corpetto di Cuoio:** danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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



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*