

---

# LO SPECCHIO DELLE OMBRE



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

*Seconda* EDIZIONE ITALIANA

JEAN PHILIPPE “*Usher*” JAWORSKI

ILARIA “*Yelle*” e DANIELE ERCOLI,

*Revisione ed Editing di* ANDREA GUERRIERI



---

*Titolo Originale:* LE MIROIR D'OMBRES  
2002, JEAN-PHILIPPE "Usher" JAWORSKI

TRADUZIONE *Italiana* :  
ILARIA "Yelle", DANIELE ERCOLI

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.

---

## LO SPECCHIO DELLE OMBRE

### INDICE

#### La storia

La visione di Galadriel.....	pag. 5
La visione del Re-Stregone.....	pag. 6
Cancellare le tracce.....	pag. 6
Saccheggio tenebroso.....	pag. 6
Inquietudine elfica.....	pag. 7

#### Lo scenario

Discesa verso il lago.....	pag. 7
Arrivo ad Arminas.....	pag. 8
All'insegna de: "La Bentrovata".....	pag. 8
Le chiacchiere di Ansegisel.....	pag. 9
Ansegisel scompare.....	pag. 10
Il rapimento.....	pag. 10
Imboscate nel buio.....	pag. 11
Razzia sulle banchine.....	pag. 11
Raccogliere informazioni.....	pag. 12
Discendere dentro le Rovine dei Re.....	pag. 12
Le ombre dello specchio.....	pag. 13
Proseguire il cammino.....	pag. 14

#### Il complesso sotterraneo di Annúminas

Descrizione della mappa.....	pag. 14
Mappa.....	pag. 15
Tesori dispersi tra le rovine sotterranee di Annúminas.....	pag. 18
Frammenti d'archivio.....	pag. 19

#### I PNG

Glorfindel.....	pag. 21
Gondorod il Franco-Arciere.....	pag. 22
raminghi delle Compagnie Erranti.....	pag. 23
Scaemar il Castrato.....	pag. 24
Grimwald Piaga-di-Lebbra.....	pag. 25

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## SCENARIO VI

# LO SPECCHIO DELLE OMBRE

(LE MIROIR D'OMBRES)

«... Ricorda che lo Specchio mostra molte cose, e che non tutte si sono già verificate. Alcune non avverranno mai; accadranno solo se coloro che le vedono abbandonano la loro strada per impedirle. Lo Specchio è una pericolosa guida delle nostre azioni.»

*Il Signore degli Anelli II, 7*

Questo scenario segue il quinto episodio della campagna della rovina d'Arthedain, "Anime in pena". Inizia quando i personaggi discendono dagli altipiani, dove hanno incontrato i fantasmi di Ilmos, verso il lago Nenuial (o Lago Vesproscuro). Tuttavia questa avventura può inserirsi abbastanza facilmente anche in un'altra campagna, purché i PG siano portati a viaggiare sulle rive del lago Nenuial. Una particolarità di questo scenario risiede nel primo incontro con Glorfindel. Il sire elfico giocherà un ruolo determinante durante il conflitto contro Angmar e i personaggi dunque lo incontreranno di nuovo, in futuro, se sopravvivranno ai primi disastri della guerra. Inoltre questo scenario permette di portare la situazione d'Arthedain alla vigilia della guerra nella giusta prospettiva storica rispetto al passato del regno e della Terra di Mezzo.

## LA STORIA

### *La VISIONE di GALADRIEL*

Galadriel, Celeborn e un nutrito seguito di Noldor, di Elfi del Lindon e di Elfi Verdi dell'Ossiriand vissero qualche secolo sulle rive del Lago Nenuial. I loro due figli, Amroth e Celebrían, vi nacquero verso il IV secolo della Seconda Era (cfr. *Racconti incompiuti*, seconda parte, cap. 4). All'epoca Celeborn e Galadriel erano considerati come il «signore e la dama» degli Elfi dell'Eriador.

Galadriel decise di lasciare il lago Nenuial solamente verso il 750 SE. Pare che fosse preoccupata per il ritorno delle creature oscure nella Terra di Mezzo, inviate segretamente da Sauron. Ma ciò che la storia non racconta, è che la sua decisione fu affrettata da una terribile premonizione. Ella consultò un giorno lo "Specchio di Galadriel" per tentare di conoscere l'avvenire di Amroth e Celebrían, i suoi due figli; ora tutto ciò che riuscì a vedere nel suo futuro fu che lei e Celeborn avrebbero

perso i loro figli. Spaventata da questa visione, affrettò la partenza degli Eldar verso l'Eregion, nella speranza di rafforzare gli Elfi contro l'Ombra. Temeva che le tenebre fossero responsabili della possibile sparizione dei suoi figli e voleva preparare gli Elfi a resistere.

Abbandonò su un'isola del lago la coppa d'argento dove aveva visto il futuro. Non voleva più avere vicino a sé un oggetto che le aveva annunciato un doppio lutto tanto crudele.

*(Amroth annegherà effettivamente nel 1981 TE; Celebrían viaggiando da Imladris a Lorien cadrà in un'imboscata tesa dagli Orchetti delle Montagne Nebbiose nel 2509 TE; gravemente ferita, si imbarcherà per Valinor l'anno seguente. Galadriel e Celeborn saranno effettivamente privati dei loro figli alla fine della TE).*

---

## La VISIONE del RE-STREGONE

---

Nel 3320 SE Elendil e i suoi due figli fondarono i Reami in Esilio. Elendil scelse le rive del lago Nenuial per fondarvi la capitale del Regno del Nord, Annúminas (la Torre Occidentale). Vi raccolse i beni preziosi salvati dalla scomparsa di Numenor, ma anche qualche oggetto antico, trovato tra le vestigia di un insediamento elfico.... Tra questi oggetti si trovava la coppa di Galadriel.

Alcuni secoli più tardi, nel corso della guerra del 1409 TE contro Angmar, Annúminas fu conquistata dalle forze di Carn Dûm. Il tesoro reale venne saccheggiato e il Re-Stregone scoprì la coppa elfica... Spinto dalla curiosità, la consultò. Accaddero allora due avvenimenti: il Re-Stregone, che era in piena guerra, cercò di sapere quale Uomo o quale Elfo rappresentava per lui la minaccia maggiore: ma lo "specchio di Galadriel" gli mostrò solo un ossario su un campo di battaglia che egli non riconobbe e sopra cui non si ergeva alcun uomo vivente... (si tratta di un cenno molto vago ai Cavalieri di Rohan uccisi dall'arrivo del Re-Stregone durante la battaglia di Pelennor). Il Re-Stregone si credette quindi invulnerabile ed esultò; ma ignorava che in Eregion Galadriel aveva avvertito la sua presenza vicino alla coppa. Ella intravide appena il capitano oscuro, ma avvertì la sua malvagità esultanza, e temette che avesse scoperto quello che lei aveva previsto a proposito dei suoi due figli.

Dal canto suo, il Re-Stregone, sicuro di essere invulnerabile, continuò a condurre la guerra con eccessiva temerarietà e finì per essere sconfitto dalla coalizione delle forze del giovane Re Araphor e degli Elfi del Lindon comandati da Círdan.

Ma Annúminas, ridotta in rovine, non venne mai più ricostruita. La coppa di Galadriel rimase abbandonata tra i ruderi del castello reale...

---

## CANCELLARE le TRACCE

---

Nel 1973 TE, alla vigilia di un assalto generale ai danni del regno d'Arthedain, il Re-Stregone si ricordò ancora della coppa di Annúminas. Pensò che fosse scomparsa tra le rovine, e tuttavia temeva che un qualsiasi sapiente potesse in qualche modo trovarla e, utilizzando l'Alta

Magia, scoprire la profezia che lo riguardava. Ma voleva annientare definitivamente l'Arthedain, e soprattutto sterminare l'esercito, dunque pensò che la scoperta della sua invulnerabilità avrebbe potuto provocare lo scoramento e la ritirata delle truppe del Re verso il Lindon, e, alla fine, far rinascere l'alleanza con gli Elfi che lo avevano sconfitto nel corso della guerra precedente. Per evitare questa eventualità, ordinò a due suoi tirapiedi di recarsi segretamente tra le rovine di Annúminas, per ritrovare la coppa e distruggerla.

Questi due sgherri erano originariamente due fratelli discendenti dalla stirpe dei capi di un clan del Rhudaur. Si erano affrontati in passato per conquistare le loro terre d'origine, dopo aver assassinato il loro fratellastro al quale spettava il titolo di capo-famiglia, fino a cadere tra le ombre del Re-Stregone per far appello al suo giudizio. Erano Scaemar il Castrato e Grimwald Piaga-di-Lebbra. Scaemar e Grimwald erano ossessionati dall'omicidio del loro giovane fratello: Scaemar assunse una voce in falsetto (da qui il suo grottesco soprannome) che somiglia a quella di un ragazzino - mentre la sua corporatura è quella di un energumeno. Grimwald era ossessionato dal sangue versato sulle sue mani: così se le sfregava regolarmente, tanto da aprirsi delle ferite che poi nascondeva con delle bende... ma non appena il sangue trapelava attraverso le bende, aveva l'impressione di essere ancora macchiato del sangue di suo fratello assassinato, e continuava a sfregare sempre di più le mani ferite...

---

## SACCHEGGIO *Tenebroso*

---

Anche se il Re-Stregone conservava un eccellente ricordo di Annúminas, si trattava della città conquistata ben cinque secoli prima; sapeva benissimo che il tempo aveva fatto il suo corso, e che le sue indicazioni rischiavano di essere troppo obsolete per permettere ai suoi servitori di orientarsi in un ammasso di rovine. Aveva quindi bisogno di nuove informazioni, o di una guida che consentisse ai suoi sgherri di ritrovare facilmente, sotto le macerie, le stanze reali dove la coppa di Galadriel rimaneva abbandonata. Ora, tra i soldati catturati durante uno scontro alla frontiera tra Angmar e Arthedain, c'era un giovane chiamato Mandil, originario di Arminas, il paese costruito vicino alle rovine di Annúminas. Lo stesso Mandil conosceva poco le rovine ma, interrogato dai torturatori di Carn-Dûm, confessò che un vecchio del villaggio, il pastore Ansegisel, conosceva molto bene le rovine dell'antica capitale e le sue leggende. Era necessario dirigersi verso Arminas, il villaggio di pescatori più vicino ad Annúminas.

Il Re-Stregone assegnò Mandil, la cui volontà era ormai distrutta, come guida per Scaemar il Castrato e Grimwald Piaga-di-Lebbra. Il giovane doveva condurli ad Arminas e indicare loro chi fosse Ansegisel. Vennero scortati da una banda di quindici Orchetti, agli ordini di Scaemar, e da una truppa di dieci razziatori di Angmar comandati da Grimwald. Scaemar, inoltre, era sempre in grado di convocare un branco di Mannari grazie al suo *Dono di Tenebra Ullulato*.

Il piccolo esercito d'ombra s'infiltrò abbastanza facilmente attraverso i confini del regno, aggirando le difese d'Arthedain grazie alle precise informazioni di cui disponeva il Re-Stregone (che veniva informato

direttamente da alcuni agenti infiltrati a Fornost, ovvero tre sorelle di nobile famiglia cadute in miseria e corrotte, con le quali i PG avranno a che fare nel corso di futuri scenari).

## INQUIETUDINE *Elfica*

A Lorien, la tensione tra Angmar e Arthedain rendeva inquieta Galadriel. La sconfitta del Re-Stregone nel 1409 aveva spento i suoi turbamenti: Círdan il Carpentiere le aveva fatto sapere che i tesori elfici del lago Nenuial giacevano ormai nascosti sotto le rovine di Annúminas. Ma il risorgere della potenza di Carn-Dûm, e l'indebolimento del Regno del Nord fecero temere il peggio alla dama elfica. Di nuovo, ella temeva per i suoi figli, Amroth, che regnava su Lorien (e che morirà qualche anno dopo), e Celebrían, che viveva a Gran Burrone con suo marito Elrond e i loro tre figli: Elladan, Elrohir e Arwen.

Galadriel rese partecipe dei suoi funesti presagi anche suo genero Elrond. Questi, colto dal timore di perdere la sua sposa, decise di agire. Chiese a uno dei suoi amici, Glorfindel, di informarsi sulla coppa perduta di Galadriel, ed eventualmente di sottrarla agli agenti delle tenebre. Per amicizia, il signore elfico acconsentì alla richiesta del Signore di Imladris, e partì segretamente per l'Arthedain. Conosceva la regione del lago Nenuial, ove egli aveva soggiornato nel corso della Seconda Era al seguito di Celeborn e di Galadriel; ma da quell'epoca non aveva mai più visitato Annúminas, ne' durante il suo splendore, ne' durante la sua rovina. Trovare la coppa tra le rovine rappresentava dunque per lui un grave problema...

Ed è precisamente quando il signore elfico e la banda di agenti delle tenebre convergono verso Arminas, alle porte della capitale scomparsa, che i PG spuntano dall'altipiano verso il villaggio, alla ricerca di una barca per oltrepassare il lago o il Brandivino e proseguire la loro strada verso Fornost.

§§§

## L'AVVENTURA

### DISCESA *Verso il* LAGO

Sbucando dagli altipiani infestati dagli spiriti, i PG passano sui colli che degradano verso nord in direzione del lago Nenuial. È un tardo pomeriggio nuvoloso, e il lago è spazzato da un vento che muove qualche sporadica onda. Lo specchio d'acqua, sul bassopiano, stende a perdita d'occhio le sue acque grigie, offuscate qua e là da sottili banchi di nebbia. Il punto sud-orientale del Nenuial dà origine al fiume Brandivino, che scorre nelle pianure ad est, in direzione di Fornost.

La natura è piuttosto selvaggia tra le colline che scendono verso il lago, ma i personaggi che dispongono di *Empatia Animale* noteranno che la fauna è riapparsa, segno evidente che i PG si sono ormai lasciati alle spalle le terre stregate. Una poiana plana nel cielo, qualche passero saltella sopra i muri di pietra secca che costeggiano la via, e si possono anche avvertire i remoti belati di un gregge di pecore che pascola sul poggio di una collina lontana. Sulla riva sud del lago, si possono scorgere i tetti e i fumi biancastri di una modesto villaggio, i cui terreni a occidente e a meridione sono suddivisi a scacchiera da frutteti, appezzamenti coltivati e prati. Si tratta del villaggio di Arminas. Subito a est del villaggio si estende una zona abbastanza vasta di poggi, conche e avvallamenti verdeggianti, disseminati di cespugli e di boschetti, dove affiora qualche muro distrutto e qualche ammasso di detriti coperti di muschio. Un test *Facile* in *Architettura* permette di intuire che si tratta delle rovine di una grande città; un test *Facile* in *Leggende* permette di identificare queste rovine come quelle di Annúminas, la prima capitale del Regno del Nord.

Inoltre, un test *Medio* in *Orientamento* o in *Geografia* permette di capire che bisogna giungere alla riva nord del lago o del fiume per poter proseguire verso la regione di Fornost. Il test di *Geografia* permette anche di capire che non bisogna seguire il letto del fiume fino alla fine (col rischio di girare a sud e di ripartire verso la Contea), ma che è necessario lasciarlo dopo poco tempo per andare verso il Nord. In breve, è ovvio che i PG dovranno cercare un traghettatore o un'imbarcazione ad Arminas.

Alla sera, i PG discendono gli ultimi pendii delle colline. Il sole trafigge fugacemente la coltre di nuvole, ad ovest, e trasforma la superficie del lago in una meraviglia dorata, dove si riflettono le forme delicate delle nuvole avvolte dalla luce. Un test *Medio* in *Sogno* dà la sensazione di ritrovarsi di fronte a un paesaggio antico, ancora animato dal ricordo di uno splendore passato... Poi, il sole sparisce dietro le alture, e un crepuscolo freddo e smorto confonde lo spettacolo del mondo. Avvicinandosi ad Arminas, quando cade la notte, i PG sprofondano in uno spesso manto di nebbia che risale dal lago. Un test *Medio* in *Percezione* permette di sentire attraverso la foschia il leggero suono cristallino di campane che sembrano tintinnare sui colli. La nebbia è troppo spessa per vedere da dove provenga questo suono - si tratta del cavallo di Glorfindel, la cui bardatura munita di campane tintinna nella quiete della sera. Il signore elfico sta pattugliando i dintorni, e non si lascerà avvicinare dai PG incuriositi.



## *Arrivo ad ARMINAS*

Guidati dal tiepido bagliore delle lanterne e dal fuoco dietro alle finestre traforate, i PG arrivano ad Arminas sul calare della notte. Si tratta di un piccolo villaggio di contadini e pescatori. Le sue casette si raggruppano, in ordine sparso, attorno alla piazzetta centrale e alla sponda del lago. Le abitazioni sono modeste, dotate di muri a graticcio e di tetti di paglia; delle reti da pesca, da asciugare o rammendare, sono appese a parecchie facciate. Gli abitanti del villaggio si affrettano a rientrare per la cena, e gli odori delle cucine si mescolano al tanfo del concime e ai fumi del fuoco a legna. Ci sarà diffidenza nei confronti degli stranieri, ma se questi si mostrano gentili, riceveranno cortesi saluti di buonasera, e solerti indicazioni per la locanda del posto, "La Bentrovata". A parte l'albergo, il villaggio ha pochi luoghi degni di nota:

☞ **Locanda "La Bentrovata"**: sulla piazzetta del villaggio, sorge una vecchia casa di pietre levigate, ad arcate, in un pregevole stile númenoreano. La pietra è annerita, le soglie sono consumate, e bisogna scendere qualche gradino per accedere al pianterreno, che è talmente vecchio da trovarsi un po' al disotto della carreggiata. La proprietaria è dama Ainaril; suo marito, mastro Baradan, sta prestando servizio nelle milizie del barone di Nenuial per un anno.

### **Prezzi:**

Coppa di birra: 1 pezzo di rame  
Boccale di vino (di pessima qualità): 2 pezzi di rame  
Boccale di vino chiaro: 5 pezzi di rame  
Boccale di idromele: 4 pezzi di rame  
Piatto di brodo: 3 pezzi di rame  
Pane e lardo alla griglia: 5 pezzi di rame  
Pasto del giorno: 1 pezzo di bronzo  
Pasto abbondante: 1 pezzo di bronzo e 2 pezzi di rame  
Stalla per animali da tiro o da monta: 1 pezzo di rame  
Pagliericcio nella camerata: 1 pezzo di rame  
Camera: 2 pezzi di bronzo

☞ **Le banchine**: Si tratta della riva del lago, dove sono attraccate le barche da pesca. Solo un grande pontile galleggiante di legno si protende abbastanza lontano sul lago, ed è qui che attracca la chiatta. Il traghetto è condotto da mastro Taran, il cui figlio, il piccolo Nim, è scomparso tre anni prima tra le rovine d'Annuminas. In seguito a questa sciagura, Taran è diventato alcolizzato.

☞ **La bottega del maniscalco**: Una vecchia torre mozzata, della quale resta solo il pianterreno. È senza dubbio ciò che rimane di un contrafforte di Annúminas; un tetto inclinato di paglia chiude la torre, i cui muri sono spessi quattro piedi. La pietra è annerita dalla forgia e dalle ceneri; la casa del maniscalco, una graziosa casetta a graticcio, è addossata alla vecchia torre. Il maniscalco è mastro Curion, e sua moglie è dama Mereth. La loro figlia, Satiwë, era fidanzata con il soldato scomparso, Mandil.

☞ **Il piccolo capanno inclinato**: è una capanna isolata, costruita contro un pezzo di muraglia staccata, rivolta a sud. Il bastione in rovina protegge la casetta e il suo giardino dall'umidità proveniente dal lago, a nord, e trattiene il calore del sole. La sua proprietaria, dama Siléa, è la levatrice e l'aggiustaossa del villaggio. Coltiva nel suo giardino un buon numero di erbe medicinali, piuttosto rare nella regione.

## *All'Insegna de "LA BENTROVATA"*

A dispetto dell'apparenza vetusta della casa, la locanda de "La Bentrovata" è un edificio accogliente. La grande sala dell'albergo ha un soffitto basso, ornato di vecchie travi graziosamente intagliate e dipinte, e dei muri coperti con un vecchio rivestimento ligneo color del miele, su cui sono appese delle stoviglie di rame. C'è gente ai vari tavoli, e sebbene venga gettata qualche occhiata sospettosa sui PG, altri clienti porgono loro dei saluti cordiali. Tuttavia, se un personaggio dispone della competenza *Percepire il Male*, un test favorevole di difficoltà *Media* gli permetterà di avvertire un malessere diffuso - percepirà d'istinto la corruzione di Grimwald Piaga-di-Lebbra e la disperazione di Mandil, che stanno nella sala comune, benché non possa localizzare l'origine della sua sensazione.

La padrona, **dama Ainaril**, serve sola ai tavoli. Più tardi, intrattenendo una conversazione con lei, con i viandanti o con Ansegisel, i PG potranno venire a sapere che suo marito, l'albergatore Baradan, presta servizio da quattro mesi come ufficiale (di una milizia da venticinque picchieri) in una compagnia al servizio del barone Tumadan. È al fronte, a nord, e ci si augura che ritorni sano e salvo dalle fredde lande degli Erenbrulli...

Dama Ainaril è una donna d'età matura, grassottella e gioviale, che indossa un ampio grembiule bianco sopra una veste di buona stoffa. Essendo la sola a lavorare nella locanda, e non rifiutando mai di fare quattro chiacchiere con i clienti, bisogna attendere un po' per le ordinazioni, ma la cucina è buona ed è possibile affittare delle camere per la notte. Se i PG sono affabili o offrono delle mance, Dama Ainaril farà loro il piacere di presentarli alla compagnia.

La sala accoglie infatti una quindicina di clienti. Tra loro, si evidenziano alcune figure:

☞ Seduti a un tavolo al centro della sala si trovano quattro tipi robusti, in abiti da viaggio, con archi e spade a portata di mano. Si tratta di **Gondorod il Franco-Arciere e dei suoi uomini, Suladan, Nimereg e Randil** (vedi le schede dei PNG). Appartengono alle Compagnie Erranti sottoposte all'autorità del barone Tumadan di Annúminas e pattugliano le sue terre in sua assenza - il barone è anch'egli al fronte nord del regno, negli Erenbrulli. I quattro raminghi sono venuti ad Arminas poiché è stata loro segnalata, da qualche giorno, la scomparsa inspiegabile di diverse decine di pecore. Inizialmente si mostrano sospettosi e curiosi nei confronti dei PG, e prima o poi Gondorod porrà loro delle domande sulle ragioni del loro viaggio e su ciò che hanno potuto osservare attraversando la regione. Se i PG accennano al rumore di campanelle sentito nella nebbia, Gondorod si



mostrerà incuriosito perché, insieme a Nimereg, gli era sembrato di sentire un rumore simile, il giorno prima, avvicinandosi ad Arminas.

☞ Vicino alla porta, un tipo tozzo, vestito in modo semplice e rasato male, vuota boccale su boccale, da solo. Ha gli occhi rossi, il labbro umido e il viso paonazzo di un ubriaccone. Si tratta di **Mastro Taran**, il traghettatore. Chiaramente, è in preda ad una sbornia triste, e accoglierà con cattivo umore ogni PG che provi a intavolare una conversazione, a meno che non gli si offra da bere. Egli sarà allora disposto a parlare delle sue tariffe per far passare i PG sull'altra sponda del lago: proporrà due pezzi di bronzo per persona e per ogni animale da sella, e un pezzo per ogni Hobbit; tuttavia se gli si offriranno altri bicchieri, farà un "fioretto" ai PG calando il compenso a un pezzo di bronzo a testa. Poi, quando avrà bevuto fino al limite della sopportazione, scoppierà in lacrime. Un PG compassionevole potrà scoprire la ragione della sua tristezza: mastro Taran è vedovo e non si è più ripreso dalla sparizione di suo figlio, Nim, che è svanito nel nulla tre anni prima. Il ragazzino aveva l'abitudine di giocare tra le rovine di Annúminas, ed è senza dubbio caduto in un buco dal quale non è più potuto uscire. Prima di essere stroncato dall'alcol, Taran balbetterà che si dice vi siano ancora delle grandi cripte reali sotto le macerie della capitale...

☞ In un cantuccio buio, due viaggiatori cenano in silenzio. Sono **Grimwald Piaga-di-Lebbra** (vedi la scheda del PNG) e **Mandil**. Mandil, stroncato dalle torture e dal terrore, fa da guida a Grimwald e gli ha appena indicato Ansegisel, con molta discrezione. Mandil indossa un cappuccio calato a coprire il viso, sfigurato dalle torture di Carn-Dûm, ed è dunque iriconoscibile per i suoi compaesani. I suoi capelli sono diventati bianchi a Carn-Dûm, il suo sguardo è sfuggente, e non parla, terrorizzato da Grimwald, del quale ben conosce la crudeltà. Se i PG volessero intavolare una conversazione, sarà Grimwald a rispondere, badando di tener nascosta la sua giubba chiodata sotto al mantello. Presenterà se stesso col nome di Grimbeorn, e Mandil con quello di Simadan. Racconterà che entrambi sono vecchi soldati delle milizie del barone Coronbar di Evendim, gravemente feriti nei combattimenti che hanno luogo presso la fortezza di Tirbarad e rimandati indietro, perché ormai invalidi. Il falso Grimbeorn sostiene che il finto Simadan è stato catturato e torturato da alcuni Orchetti di Monte Gramma prima di venir liberato da un'offensiva del barone Coronbar. Quanto a lui, afferma che le sue mani sono state bruciate da una stregoneria di Angmar, che ha abbattuto una fortificazione di Tirbarad nel corso di un attacco a sorpresa. I combattimenti condotti dalle forze dell'Arthedain e quelle di Angmar intorno a Tirbarad sono accaduti realmente, ma Grimwald tende a peggiorare il quadro per pura malevolenza, e per scoraggiare gli avversari del Re-Stregone. Comunque, Grimwald e Mandil si ritirano abbastanza presto per raggiungere la camera che hanno affittato presso Dama Ainaril (in realtà, non si preparano affatto a dormire, ma a rapire Ansegisel non appena lascerà "La Bentrovata").

☞ Vicino al camino, due uomini d'età matura sorseggiano lentamente la birra dell'albergatrice. Uno è alto, bene in

carne e vistosamente muscoloso, ha mani enormi e unghie rotte; si tratta di **mastro Curion**, il **maniscalco**. Porta delle braghe e una tunica di tela grossa, dei bracciali e una larga cintura. Gli fa compagnia **Ansegisel**: un piccolo pastore magro, dai capelli bianchi e dalla pelle resa scura dalla vita all'aria aperta. Indossa dei vecchi stivali, dei vestiti da viaggio ormai lisi, e vicino a se ha poggiato una cappa e un bastone da pastore. Se mastro Curion sembra taciturno, Ansegisel invece pare loquace e affabile. Sarà felicissimo di allacciare la conversazione con i PG. Se questi cercheranno di informarsi dagli altri frequentatori della locanda a proposito delle rovine di Annúminas, tutti indicheranno Ansegisel, che conosce ogni vecchia storia della regione. Infine, se i PG si mostrano particolarmente riservati, sarà Ansegisel che finirà per rivolgere loro la parola, senza muoversi dal suo posto, per domandare da dove vengono e se hanno delle storie o delle canzoni da riferire.

### *Le CHIACCHIERE di Ansegisel*

Il vecchio pastore pare essere un ottimo narratore e si rivela un chiacchierone impenitente, capace perfino di rivaleggiare con uno Hobbit - con cui si potrà anche lanciare in discussioni interminabili sulle virtù delle erbe aromatiche o sul modo migliore per trovare i posticini con i funghi. Ma Ansegisel è anche una vera miniera di informazioni per i PG curiosi di sapere la storia di Annúminas.

Venendo al sodo della conversazione, ecco le informazioni o le storie che può riferire ai PG:

☞ **Il passato elfico**: si dice che un tempo, ben prima dell'arrivo degli Uomini dell'Ovest, gli Elfi vivessero sulle rive del lago Nenuial. Vivevano in pace e in armonia, sotto il saggio governo di un signore e di una dama che, si dice, avessero contemplato le tre ere del mondo. Ma da moltissimo tempo gli Elfi hanno lasciato la regione del lago, e molti di essi hanno preso le navi dei Porti Grigi che li hanno condotti verso Ovest. Si dice che la dama fu presa da grande spavento quando il male si risvegliò a Mordor: vide un'ombra nel lago, e fuggì verso una terra più antica...

☞ **A proposito di Annúminas**: moltissimo tempo fa, quando i Re degli Uomini sbarcarono sulla Terra di Mezzo, edificarono una grande città sulle sponde del lago. Si chiamava Annúminas, la Torre Occidentale, e questa fu la prima capitale del Regno del Nord. Gli Uomini dell'Ovest avevano nostalgia della loro isola occidentale, e si dice che il palazzo della città era stato costruito e decorato per perpetuare il ricordo del loro regno sommerso. I primi re erano anche Amici degli Elfi, e radunarono le vestigia dell'occupazione elfica del lago Nenuial. Ma ahimè, con il passare del tempo, i nobili Dunedain deviarono a poco a poco dal loro passato. Presto cominciarono a contendersi il potere, e il grande regno fu diviso tra gli ambiziosi eredi. Annúminas perse la sua vocazione di capitale e cadde lentamente in declino. Il colpo di grazia le fu dato nel 1409 TE, quando il Re-Stregone devastò tutto l'Arthedain. Si impadronì di Annúminas e massacrò gli ultimi suoi abitanti; con l'aiuto della magia oscura profanò le cripte

dei re. Dopo che Re Araphor lo vinse ricacciando i suoi schiavi, questi abbandonò definitivamente la vecchia capitale e istallò il suo trono a Fornost.

A est di Arminas si stendono le rovine di Annúminas. Torri e muraglie sono crollati, l'erba e i rovi crescono sulle vecchie pietre, ma si mormora che i sotterranei dei re esistano ancora, profondamente nascosti sotto le macerie. Potrebbe essere pericoloso avventurarsi tra le rovine. Una o due volte per ogni generazione, alcune persone vi scompaiono, cadute in un pozzo o in un buco.

☞ **A proposito di Arminas:** un tempo, Arminas non era che un sobborgo di Annúminas. Qualche edificio attesta l'antichità del villaggio: il piccolo capanno di Donna Siléa, costruito contro un lato del vecchio muro; il laboratorio di Mastro Curion, che occupa la vecchia torre di un avamposto; e infine la locanda "*La Bentrovata*", che fu costruita all'epoca in cui i Re risiedevano ancora ad Annúminas. Se Arminas è sopravvissuta, è perché c'era bisogno di un traghettatore per attraversare il lago e il Brandivino.

☞ **A proposito de "*La Bentrovata*":** il nome dell'albergo ha una storia. Un tempo, all'epoca della potenza di Annúminas, viveva ad Arminas un povero pescatore. Era il peggior pescatore di tutta la regione: le sue esche venivano mangiate dagli uccelli, le sue lenze si rompevano, le sue reti si strappavano... La sua sfortuna e la sua goffaggine erano lo scherno di tutto il vicinato, e faceva molta fatica a nutrire la sua famiglia. Una notte che i suoi figli piangevano dalla miseria e che il figlio più piccolo era ammalato, partì per pescare prima dell'alba. Nel fondo del lago le sue reti si impigliarono in un ostacolo, e il pover'uomo maledisse la sorte che si accaniva contro di lui. Riuscì tuttavia a far risalire la rete senza strapparla, malgrado il peso che la zavorrava: aveva riesumato dalla melma un vero tesoro d'oro e d'argento, con piatti e vasi dalla foggia elegante, che risalivano indubbiamente all'epoca in cui gli Elfi vivevano nella regione. Il re comprò ciò che aveva trovato per una piccola fortuna, e con quel denaro, il pescatore aprì la locanda ad Arminas e gli diede il nome di "*La Bentrovata*".

☞ **A proposito della guerra del 1409 TE:** Quando la Torre di Amon Sûl (Colle Vento) cadde nelle mani del Re-Stregone, e re Arveleg I perì nel corso dei combattimenti, le truppe di Angmar e del Rhudaur devastarono gran parte del regno di Arnor. Il Cardolan venne messo a ferro e fuoco, le Lande del Nord vennero conquistate ed occupate. La nuova capitale, Fornost, cadde, ad eccezione della sua cittadella, la Torre Bruciata, che resistette a un terribile assedio. Annúminas, pressoché abbandonata, fu presa d'assalto. I cavalieri della guardia reale che difendevano l'antica Torre dei Re di Arnor furono massacrati o torturati con lunghi supplizi. La leggenda narra che il Re-Stregone in persona venne a prendere possesso delle rovine dell'antica capitale e che si abbandonò ad atti malvagi. Nessuno sopravvisse per poter riferire ciò che fece nella Torre dei Re, ma la guerra subì allora una svolta. Il Re-Stregone sembrava aver perso ogni cautela e questo permise al giovane sovrano Araphor e ai suoi alleati Elfi del Lindon di infliggere molte disfatte alle sue armate e di liberare Fornost, le Lande del Nord e il Cardolan.

## Ansegisel SCOMPARE

Quando il vecchio pastore starà chiacchierando già da un po' - svuotando boccale su boccale, perché parlare fa venire sete! - si interromperà per andare a liberare la vescica. Presentate questo avvenimento in modo comico o privo di alcun interesse; alzandosi, Ansegisel promette un'altra storia e ordina un altro bicchiere. Poi esce.

E non ritorna più.

Se i PG chiacchierano tra di loro o con i PNG, lasciateli proseguire la conversazione finché non si preoccupino dell'assenza prolungata di Ansegisel. Se hanno dimenticato il pastore - i giocatori sono noti per seguire una certa logica... - sarà mastro Curion, dopo un lungo momento, a realizzare che il suo amico non è più rientrato. È escluso che si sia allontanato deliberatamente dalla locanda: ha lasciato al suo posto la cappa e il bastone. Mastro Curion e dama Ainaril temono che il vecchio pastore abbia avuto un malore o che stia smaltendo la sbornia nel ruscello e si affacciano alla porta. Nessuna traccia del pastore.

Se i PG si mettono alla sua ricerca, il compito non sarà facile: è buio pesto e una spessa nebbia sale dal lago. Un test *Arduo* in *Percezione* permette tuttavia di rendersi conto che una finestra del primo piano dell'albergo è aperta. Si tratta della camera di Grimbeon e Simadan, pseudonimi di Grimwald e Mandil. Possono essere scoperte alcune tracce scrostate lungo il muro grazie a un test *Arduo* in *Seguire Piste*. Un test *Difficile* di *Percezione* permette di ritrovare un vecchio guanto scucito e sporco, abbandonato in una pozzanghera; porta dei ricami semplici che dovrebbero essere stati fatti un tempo con amore. Questo guanto è stato perso da Mandil; era stato ricamato dalla sua fidanzata, Satiwë, che gli aveva regalato un paio di guanti prima della sua partenza insieme alle milizie del barone per gli Erenbrulli. Se i PG raccoglieranno questo guanto e lo mostreranno, mastro Curion riconoscerà con emozione il lavoro di sua figlia, e sarà molto turbato perché era convinto che Mandil fosse stato ucciso.

## IL RAPIMENTO

In realtà, Ansegisel era atteso da Mandil e da Grimwald. Appena saliti in camera, i due sono usciti attraverso la finestra acquattandosi in un angolo buio, in attesa del pastore. Quando Ansegisel ha lasciato la locanda, Grimwald ha usato il *Dono di Tenebra Ammalamento* per circuitarlo senza violenza e persuaderlo ad accompagnarli. All'uscita di Arminas, Grimwald, Mandil e Ansegisel hanno raggiunto i predoni agli ordini dello sgherro.

Grimwald teme Gondorod e i suoi tre uomini - eventualmente anche i PG, se questi si dimostrano curiosi o minacciosi. Ecco il motivo per il quale va a preparare dei diversivi destinati a ritardare eventuali inseguitori. Invierà cinque razziatori ad aggirare il villaggio verso ovest per tendere un'imboscata in un frutteto, nel caso in cui alcuni curiosi seguissero le loro tracce. Altri cinque predoni lo accompagneranno, con i suoi due prigionieri, tra le rovine di Annúminas; ma dopo un centinaio di passi, li preparerà a tendere una trappola fra i boschi e i detriti per coprirsi le spalle. I suoi ordini sono di rallentare o dissuadere eventuali inseguitori - non di combattere ad

oltranza - e soprattutto devono evitare di farsi catturare. Con le spalle coperte, Grimwald raggiunge il centro delle rovine, dove incontra Scaemar e la truppa di Orchetti - con qualche pecora scorticata, ovvero quelle che cercano Gondorod e i suoi uomini, frutto delle razzie degli Orchetti... Ansegisel è completamente soggiogato e poiché non è molto coraggioso, rivela subito tutto ciò che sa dei sotterranei di Annúminas. Indica due entrate quasi del tutto sommerse, una situata sulla sponda del Brandivino, l'altra tra le giunchiglie nelle rive palustri del lago. Due gruppi di Orchetti, mandati in ricognizione, confermano le informazioni. Poco dopo mezzanotte, gli scagnozzi staranno per accedere ai sotterranei. Resta però un problema: hanno bisogno di barche per seguire i canali inondati. Decidono perciò di tendere un attacco a sorpresa contro le banchine di Arminas, allo scopo di rubare le imbarcazioni di cui hanno bisogno e di affondare le altre, per coprirsi le spalle.

## IMBOScate nel BUIO

Durante tutto questo tempo, a "La Bentrovata", la scomparsa di Ansegisel getta turbamento fra i clienti. Gondorod e i suoi raminghi stanno per lanciarsi alla ricerca del pastore. Se i PG lo desiderano, possono dar loro man forte. Seguire le tracce del pastore e dei suoi rapitori di notte e nella nebbia è un'azione di difficoltà *Pericolosa* all'interno del villaggio: infatti l'argine fangoso è pieno di impronte, e interpretarle al chiarore di una torcia o di una lanterna non è cosa da poco. Una volta usciti dal villaggio, il compito diventa solo *Arduo*. Se i PG avranno la buona idea di affidarsi all'aiuto del cane di Ansegisel, potranno diminuire di tre livelli la difficoltà dei loro test in *Seguire Piste*.

Se i PG riescono a seguire le tracce fino al luogo in cui i predoni si sono divisi in due drappelli, Gondorod proporrà di dividersi allo stesso modo in due gruppi. Sarebbe saggio rifiutare, ma lasciate i PG liberi di scegliere ed argomentare se non sono d'accordo con il Franco-Arciere. Se essi si mostreranno convincenti, Gondorod accetterà di restare con loro.

Quale che sia la pista seguita, condurrà gli inseguitori in un'imboscata - oppure in due imboscate, se i predoni hanno seguito una strada diversa da quella dei PG. Acquattati nelle ombre e nella nebbia - dietro dei muretti di pietre secche o tra i boschetti - i predoni avranno il vantaggio della sorpresa se i PG non staranno in guardia. Se si muoveranno con circospezione, avranno diritto a dei test di *Percezione* di livello *Difficile*. Un test riuscito (nascosto) in *Percepire il Male* di livello *Medio* potrà mettere in allerta un personaggio solo quando sarà a pochi passi dall'aggressore.

Per gestire l'imboscata (o le imboscate), seguite i seguenti principi:

- ☞ I predoni non devono anzitutto farsi catturare: si allontanano non appena avvertono una controffensiva troppo pericolosa (detto ciò, non giocate *contro* i PG: se hanno fortuna o reagiscono in modo efficace, è possibile che riescano a far prigioniero un avversario ferito).

- ☞ I razziatori cercano di fermare i PG: preferiscono ferirne molti piuttosto che ucciderne uno.

- ☞ Se mai i razziatori avessero il sopravvento, approfitteranno delle circostanze per tentare di uccidere gli avversari. Se i PG si trovano in una fase critica, avverrà allora un ribaltamento della situazione: nella nebbia si sentirà il trotto di un cavallo e il tintinnare di campane. I predoni allora si disingaggeranno immediatamente confondendosi nella notte (Glorfindel è stato attirato dal rumore del combattimento, ed i predoni, che l'avevano già scorto da lontano durante il giorno, fuggono davanti al signore elfico). Il rumore degli zoccoli e delle campane s'allontanerà quando il combattimento sarà terminato.

Se i PG riescono a mettere in fuga i loro aggressori, è possibile che vogliano inseguirli. Vi sono allora due possibilità:

- ☞ **L'imboscata ha avuto luogo a ovest di Arminas, nei frutteti:** in questo caso, i fuggiaschi li attirano sempre più lontano verso ovest, deviandoli dalle rovine di Annúminas.

- ☞ **L'imboscata ha avuto luogo all'entrata delle rovine di Annúminas:** in quest'altro caso, i fuggiaschi si rifugiano nel loro accampamento, dove Grimwald e Scaemar hanno appena fatto parlare Ansegisel. Scaemar ha appena inviato due reparti di tre Orchetti a perlustrare le entrate del complesso sotterraneo, ma restano nove Orchetti, i due emissari e i razziatori fuggiti che si rivolteranno contro i PG. È molto probabile che i PG arretreranno davanti ad un avversario così potente. Inoltre, se il combattimento dura a lungo, i sei Orchetti partiti in ricognizione torneranno indietro, attirati dal rumore dello scontro, e rafforzeranno il loro accampamento in 2d10 turni. A quel punto, a meno che non siano mossi da istinto suicida, i PG dovranno ritirarsi rapidamente. Dal canto loro, gli scagnozzi non sfruttano il loro vantaggio: vogliono al più presto penetrare nei sotterranei sommersi e preferiscono organizzare rapidamente la razzia sulle banchine.

Se i PG non partecipano alle ricerche di Ansegisel, saranno Gondorod e i suoi raminghi a cadere in un'imboscata. Riusciranno a mettere in fuga i loro aggressori, ma due raminghi, Suladane e Nimereg, verranno feriti, e questo spingerà Gondorod ad interrompere le indagini.

## RAZZIA sulle BANCHINE

Sul finire della notte, Scaemar lancia un'incursione contro le banchine di Arminas. Tutto il villaggio viene svegliato dai cani del paese, che si mettono a ululare all'avvicinarsi degli Orchetti. Scaemar incarica sei Orchetti, tra i più valorosi, di rubare tre barche e di sventrare lo scafo delle altre imbarcazioni. Assieme agli altri Orchetti copre la riva contro un'eventuale resistenza



proveniente dal villaggio. Facendo un centinaio di passi dalle banchine, la linea difensiva degli Orchetti è un po' rada (nove Orchetti, se non ci sono stati dei feriti o dei morti, più Scaemar), ed è possibile per i PG più audaci riuscire ad attaccare uno o due Orchetti isolati e quindi tentare di neutralizzarli prima dell'arrivo dei compari, dopo 1d4 turni.

Scaemar, dal canto suo, non resta inerte: userà le sue armi runiche per distruggere gli scafi delle barche (con la sua ascia) o per tentare di uccidere i difensori troppo audaci (con la sua spada larga). Il suo principale obiettivo resta il furto di tre barche: se la resistenza è troppo dura e le imbarcazioni sono state sottratte, può ordinare di battere in ritirata abbandonando nella confusione qualche barca ancora intatta. Al contrario, se la sua linea difensiva regge, attenderà che tutte le barche siano inutilizzabili prima di andarsene.

---

### *Raccogliere* INFORMAZIONI

All'alba, gli abitanti d'Arminas sono atterriti dagli avvenimenti della notte. Per rassicurarli, Gondorod decide di restare sul posto con i suoi uomini, ma invoca l'aiuto dei PG. Non ha soldi da offrire, ma afferma che parlerà bene di loro di fronte al barone Tumadan di Annúminas - quando rientrerà dalla guerra, nel nord del regno.

Per tentare di vederli chiaro, i PG possono seguire diverse piste:

☞ **Se hanno catturato qualcuno dei razziatori o degli Orchetti**, possono tentare di farli parlare. Questi prigionieri hanno la scorza dura, e non risponderanno cortesemente a un semplice interrogatorio... Bisognerà far loro paura, o promettergli qualcosa, per trarne delle informazioni utili; inoltre, bisognerà sbrogliare la verità dalle menzogne che tenteranno di mescolarci. I PG più abili potranno tuttavia scoprire che i due emissari stanno cercando un oggetto molto prezioso nei sotterranei di Annúminas, e che hanno l'ordine di distruggerlo o di riportarlo a Carn-Dûm. Se i PG sono curiosi di sapere come questa banda sia riuscita a penetrare così in profondità nel regno, potranno scoprire che gli scagnozzi conoscono alla perfezione le guarnigioni e le pattuglie della frontiera del regno, e hanno potuto aggirarli senza problemi...

☞ **I PG possono recarsi al piccolo capanno inclinato**, in particolare per farsi curare se sono stati feriti, visto che si tratta della dimora di Dama Siléa, la guaritrice del villaggio. Vista la situazione, la guaritrice li riceve da principio con una certa diffidenza, ma accetta di occuparsi dei feriti. Se le vengono poste delle domande, Dama Siléa mormora che i dintorni non mancano di curiosi, in questi ultimi tempi... Infatti due uomini dall'aspetto infido - la cui descrizione corrisponde a quella dei due sgherri - le hanno chiesto, il giorno prima, se la sua casa avesse uno scantinato e se comunicasse con i sotterranei del vecchio baluardo. Nella notte, un altro straniero ha bussato alla sua porta - la guaritrice è d'altronde ancora molto turbata per aver avuto l'imprudenza di aprire. Con molti indugi, per tenere sulle spine i suoi uditori, finisce

per rivelare che si trattava di uno della Bella Gente, vestito come un principe, di una cortesia squisita, «fin troppo gentile, per essere onesti» aggiungerà. Il suo visitatore non le si è presentato, ma le ha chiesto se conoscesse bene i dintorni, e se lo potesse guidare verso le rovine dell'antica Torre dei Re. Dama Siléa gli ha raccomandato di rivolgersi ad Ansegisel - senza sospettare che il vecchio pastore stava per essere rapito nello stesso momento.

☞ **I PG possono riprendere la pista di Ansegisel e dei rapitori al chiarore del giorno**. Questo li condurrà ai resti dell'accampamento degli Orchetti in mezzo alle rovine di Annúminas - con le carcasse divorate delle pecore rubate. Qualche test in *Segue Piste* di difficoltà *Media* permetterà di risalire alle tracce di due gruppetti di esploratori che hanno scoperto le entrate del complesso sotterraneo. Una delle barche rubate nella notte dagli Orchetti, alla deriva sul lago, non lontano dalle giunchiglie tra cui si trova una delle entrate, potrebbe mettere sulla buona strada i PG, se sono ancora disorientati.

---

### DISCENDERE *dentro le* ROVINE dei RE

Una volta che i PG avranno scoperto le entrate del complesso sotterraneo, presto o tardi dovranno decidere di esplorarle. Potete gestire questa parte dello scenario secondo la vostra fantasia. Le piante e la legenda delle rovine sotterranee sono riportate di seguito.

I due sgherri e i loro guerrieri sono già penetrati nel complesso sotterraneo; hanno separato i predoni e gli Orchetti in diversi gruppi per passare al setaccio le rovine e raccogliere tutto ciò che potrebbe essere di valore. Dividete dunque le forze di Angmar in più gruppi, di un numero di individui più o meno uguale a quello dei PG, e disperdeteli a vostro piacimento per le varie sale del complesso sotterraneo. Predoni e Orchetti si fanno luce con delle torce e questo crea dei giochi inquietanti di luci e ombre quando li si incontra... Anche i PG hanno bisogno di un qualche tipo di illuminazione, e questo può tradirli, ma poiché gli schiavi di Angmar sono separati in vari gruppi, si potrebbero sbagliare sul conto dei PG e prenderli per un gruppo di compagni - fintanto che restano a debita distanza...

Scaemar e Grimwald sono scortati da quattro Orchetti, e tengono sotto sorveglianza Mandil ed Ansegisel. I due prigionieri sono terrorizzati; i due emissari li manterranno in vita finché non avranno trovato la coppa, visto che potrebbero ancora essere utili. Una volta trovata la coppa, uccideranno immediatamente i due poveretti - gli Orchetti sghignazzano dietro le loro spalle, discutendo in anticipo sulla spartizione dei pezzi più succosi che divoreranno intorno al prossimo fuoco.

Infine, anche Glorfindel, attirato dagli scontri notturni, segue la pista degli agenti di Angmar e dei PG. Penetrerà nei sotterranei qualche tempo dopo i PG. Lasciatelo in riserva finché i PG non saranno veramente in difficoltà e fatelo intervenire in loro aiuto. Per quanto possibile, Glorfindel evita il corpo a corpo - ove resta vulnerabile di fronte a nemici così numerosi - preferendo piuttosto usare la *Magia di Aman* per scacciare le creature malefiche. Può

anche usare il *Dono Taumaturgico* di *Adunata* per infondere coraggio nei PG in totale tracollo. Infine, se costretto al corpo a corpo, fategli usare i suoi (numerosi) *Punti Valore* per renderlo uno spadaccino straordinario.

Glorfindel può intervenire per aiutare i PG; tuttavia se i PG se la cavano da soli, li lascerà scontrarsi con l'avversario e cercherà la coppa di Galadriel per conto suo. A quel punto sarà possibile un incontro con i PG - in particolare perché il signore Elfo, avvolto da una potente *Aura Elfica*, è ben visibile nelle tenebre... Glorfindel evita, per quanto è possibile, di rivelare la sua identità - si presenta solo come un amico intimo del Signore di Imladris - ma è cortese con i PG. Se i PG hanno trovato la coppa di Galadriel prima di lui, egli la reclama con fermezza, ma gentilmente, affermando che si tratta di un antico artefatto elfico che egli stesso deve restituire. Glorfindel non userà alcuna violenza sui PG: se quest'ultimi si dimostreranno restii, tenterà di persuaderli facendo notare che l'oggetto è ricercato anche dal Re-Stregone ed è pericoloso conservarlo. Se i PG si dimostrano particolarmente avidi, è anche pronto a barattare la sua daga elfica per la coppa.

Se Glorfindel è invece il primo a trovare la coppa, se ne appropria, giustificando il suo gesto con il fatto che deve riportarla alla stirpe a cui appartiene.

Ad ogni modo bisogna giocare più che altro sul fatto che Glorfindel e i PG dovranno organizzare un'alleanza di circostanza per respingere gli agenti di Angmar, liberare i due prigionieri e recuperare la coppa. Il sire elfico offrirà il suo aiuto per liberare i due prigionieri in cambio dell'aiuto che riceverà per ritrovare la coppa.

In breve, la trama dello scenario è molto flessibile: sta a voi farne ciò che preferite, in modo che corrisponda il più possibile alle azioni dei vostri giocatori. Non dimenticate che Glorfindel è un PNG molto potente: non fatelo intervenire troppo presto, perché c'è il rischio di deludere i vostri giocatori togliendo loro gran parte dell'azione e della tensione.

## Le OMBRE dello SPECCHIO

Quando Glorfindel avrà recuperato la coppa, gli resterà ancora da verificare se si tratti veramente dell'oggetto che sta cercando. Per questo motivo, lo stesso sire elfico consulterà lo specchio. Riempie la coppa di acqua piovana, estratta da una delle sue fiasche, e lancia il sortilegio *Specchio di Galadriel*. Se i PG sono insieme a lui, non si oppone a farli guardare nello specchio, ma li mette in guardia: lo specchio è molto pericoloso, può rivelarsi ingannevole o manifestare cose che non si vorrebbero conoscere.

Se i PG hanno comunque la curiosità di guardare nello specchio, avranno le seguenti visioni:

☞ All'inizio, la loro immagine si rifletterà nell'acqua calma e scura.

☞ Poi l'immagine si confonderà leggermente, e il riflesso del PG o di Glorfindel assumerà fattezze femminili. Si vedrà allora, protesa verso di loro dalle profondità dello specchio, una giovane donna dai capelli e dagli occhi neri, vestita con un corsetto sobrio e con una veste scura ricamata con delle iniziali in argento. Dallo sguardo

della giovane si intuisce una brusca sorpresa, come se avesse percepito Glorfindel o i PG, e farà un rapido gesto di diniego. La visione sfuma velocemente. (*Si tratta di Wendae della casa di Gilrain, una delle tre fanciulle della corte di Fornost corrotte dal Re-Stregone, con la quale i PG verranno a scontrarsi nel corso di scenari futuri*).

☞ Un'altra immagine riflessa si sostituisce a quella della fanciulla: si tratta dell'immagine, pallida e confusa, di una bellissima dama elfica, i cui occhi chiari tradiscono saggezza, paura e tristezza. I personaggi che siano almeno *Sensibili* si sentono stretti al cuore da un'emozione profonda, un misto di attrazione, rimpianto e sofferenza, e recuperano un *Punto Sogno*, se l'avevano precedentemente perso. Vedendola, Glorfindel mormora qualche parola in Quenya; i PG che comprendono questa lingua potranno capire: "Sia lodata Elbereth! È proprio lo specchio della Dama!" (*Si tratta di un antico riflesso di Galadriel, quando viveva ancora sulle rive del lago*).

☞ Mettete poi una o due episodiche visioni, relative alle avventure vissute dai PG.

☞ Segue l'immagine dell'insegna di una locanda, dalla forma di una stella dorata (si tratta dell'albergo de "La Stella del Nord", a Fornost). Tre figure vestite con pesanti mantelli, e con i cappucci calati sul volto, oltrepassano con circospezione l'entrata posta sotto l'insegna. Una di queste figure, grande e grossa, ha una spada. Le altre due, più aggraziate, sembrano nascondere dei sontuosi ornamenti femminili sotto i loro mantelli (*i tre personaggi sono la regina Fíriel, la sua dama di compagnia Irildë e il gonfaloniere Herudil; la visione si riferisce al futuro dei PG, al loro incontro segreto con la regina alla locanda "La Stella del Nord", nel corso di scenari futuri*).

☞ La visione sfuma e compaiono nello specchio delle volute scure, che assomigliano agli arabeschi di un inchiostro rosso che si diluisce nell'acqua. Appaiono allora innumerevoli bagliori di torce e di bracieri, che illuminano a poco a poco una scena più vasta. Lo specchio mostra l'Aula di Mittalmar e Arondor, vista dall'alto (dal soffitto). Il trono nero sembra recente, e i cadaveri impalati paiono ancora grondare sangue. Un'orda formata da sgherri muniti di armi barbariche e da qualche grande Orchetto particolarmente spaventoso, forma un cerchio intorno al trono. Questo sembra allora prendere vita: una grande ombra tenebrosa si alza e si allontana da uno dei corpi scorticati e impalati. L'ombra, dalla forma umana, porta un manto d'oscurità impenetrabile e un elmo cinto da una corona di ferro. Si avvicinano due tozzi tirapiedi: uno porta in modo cerimonioso la stessa coppa in cui i PG stanno osservando la scena, l'altro porta una brocca di bronzo piena d'acqua. Quando arrivano davanti allo spettro incoronato, questi tende un guanto nero verso la brocca, ma non si appropria del recipiente. Afferra invece i capelli del guerriero, lo tira a sé, e sguainando un pugnale con l'altra mano lo sgozza con un movimento rapido. Poi tiene per i capelli la sua vittima al di sopra della coppa, che si riempie di sangue. Dopodiché, l'ombra incoronata si sporge sopra lo specchio di sangue, e le sue spalle sembrano scosse da una risata devastante. La visione si confonde tra i vortici di sangue (*si tratta dell'episodio in cui lo stesso Re-Stregone consultò lo specchio e credette di scoprire la sua invulnerabilità*).

## PROSEGUIRE *il Cammino*

La contemplazione dello specchio di Galadriel rischia di lasciare perplessi i PG. Dopo quest'esperienza, ormai persuaso di aver ritrovato l'oggetto della sua ricerca, Glorfindel avrà ancora più fretta di riportarlo a Gran Burrone e prenderà rapidamente congedo dai PG. Se sono stati cortesi o coraggiosi, invocherà su di loro la benedizione di Elbereth, predicendo che le loro strade forse un giorno saranno destinate ad incrociarsi di nuovo.

Anche se i PG non hanno eliminato tutti gli agenti di Angmar, questi spariranno appena comprenderanno che la coppa è stata sottratta; tenteranno di lanciarsi all'inseguimento di Glorfindel, ma il sire elfico saprà distanziarli facilmente. Di colpo, Arminas ritroverà, per un po' di tempo, la sua tranquillità. Inoltre, se i PG riporteranno vivi Ansegisel e Mandil, saranno accolti come veri eroi, e Gondorod assicurerà che saprà vivamente raccomandarli presso il barone Tumadan.

Le barche danneggiate saranno riparate, e i PG potranno raggiungere la riva opposta del lago, per proseguire la strada verso Fornost. Là, potranno infine recapitare il messaggio di cui si sono fatti carico... Ma nella città piegata dall'angoscia e dalla miseria, presso la corte corrotta dalle insidie e dall'influenza del Re-Stregone, dovranno affrontare ben altri pericoli...

§§§

## IL COMPLESSO SOTTERRANEO DI ANNÚMINAS

### DESCRIZIONE *della MAPPA*

❖ **Canali sotterranei:** questi due canali servivano a collegare la Torre Occidentale al lago Nenuial e al Brandivino. L'entrata che dà sul Nenuial è sprofondata e si trova nascosta tra le giuchiglie, in mezzo alla melma di uno stagno infido. L'entrata che si apre sul Brandivino è in parte crollata, perché la sponda è stata erosa dal fiume. Il livello delle acque è salito da quando la città è caduta in rovina, e resta solo un'altezza di due piedi tra la superficie del lago e la volta dalla quale pendono radici appiccicose ed erbe acquatiche. La "Gente Alta" può avere accesso soltanto lungo il lato destro del canale, attraverso uno stretto marciapiede sommerso.

❖ **Banchine inondate:** un vasto salone sotterraneo; le banchine in pietra, sommerse sotto un piede d'acqua, occupano le parti ovest e sud della sala; sono fiancheggiate da un elegante colonnato di pietra coperto di alghe e di muschi putrescenti. Nel fango del fondo del bacino, si possono ancora scorgere le strane forme di eleganti barche di gala, affondate senza dubbio da secoli, ormai colonizzate dalle alghe nere.

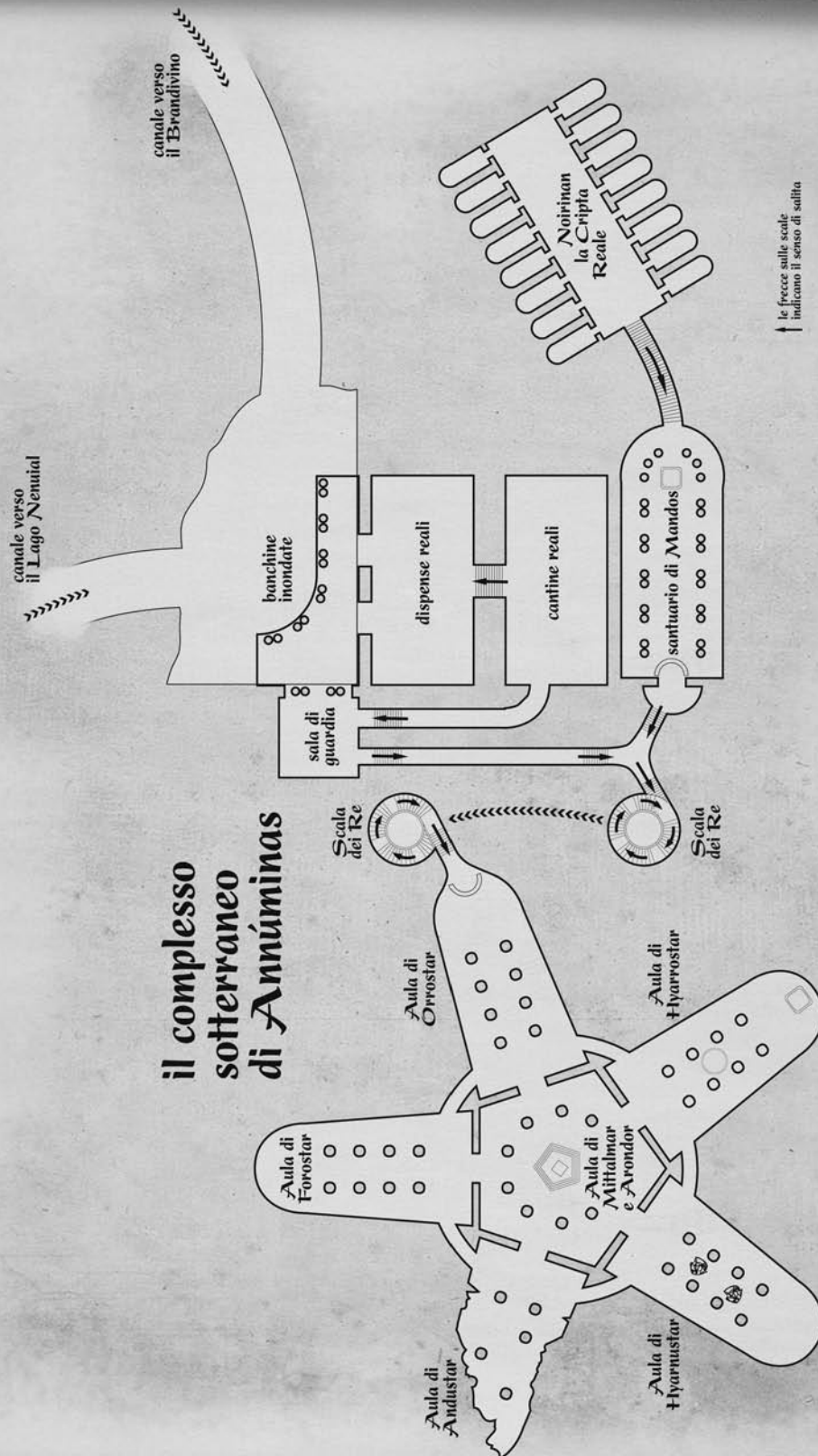
❖ **Sala di guardia:** una piccola sala con i muri costruiti in blocchi di pietra, dove si avanza a fatica tra il pantano di un'acqua oleosa e dove le pareti sono invase da muschi e radici. Alcuni topi muschiati fuggono davanti ai visitatori. È facile inciampare su vari ostacoli nella melma - ossa e armi corrose dalla ruggine in gran quantità. In questo luogo devono essersi svolti feroci combattimenti...

❖ **Dispense reali:** un immenso sotterraneo a volta, sostenuto da massicce colonne e da archi a tutto sesto. Un piede d'acqua limacciosa sciaborda tra le colonne sprofondate nella melma e i rottami invasi da alghe e muschi - qua e là emergono ancora cocci di giare e cerchi di botti arrugginiti. Nel muro a sud, un'apertura larga e bassa dà su un corridoio che sprofonda rapidamente nell'acqua - si tratta della scalinata che portava alle cantine reali, dove veniva immagazzinato il vino della corte.

❖ **Cantine reali:** una grande cantina, completamente sommersa. Sotto la chiave di volta c'è una sacca d'aria dove è possibile riprendere fiato per chi entrerà nuotando. L'acqua è nera e melmosa, e contiene ancora le botti sventrate al momento della presa del palazzo - l'acqua ha conservato il legno. Un buon nuotatore potrà ritrovare, previo un test in *Percezione*, lo scheletro di un uomo nascosto dietro una botte e coperto di fango e alghe. Si tratta di un vecchio ciambellano che, al momento della caduta della città,



MAPPA



si era rifugiato in questa cantina dopo essere stato gravemente ferito. Porta ancora una catena d'oro, distintivo della sua carica (*valore: 100 pezzi d'oro*) e una borsa imputridita che contiene 30 pezzi d'argento.

❖ **Santuario di Mandos:** si accede a questo santuario da una larga scalinata di marmo, crollata in numerosi punti, che scende verso le profondità del palazzo. L'entrata del palazzo è formata da due porte di bronzo, di cui una, sradicata, è appoggiata poco più distante nella navata. La seconda, socchiusa, ha i cardini spaccati, come se fosse stata sfondata da un colpo di ariete - o dalla carica di un'enorme creatura. I due battenti recano, sotto uno spesso strato ossidato e verdastro, un grande bassorilievo: quello di un uomo o di un Elfo, dai tratti severi, dai grandi occhi aperti, che indossa vesti da cerimonia. Poggia la mano destra su un libro aperto, e regge un teschio con la sinistra. Una grossa catena giace ai suoi piedi. Un cartiglio reca un'iscrizione in Quenya e in Adûnaico: "Cappella di Namó" (si tratta del vero nome di Mandos, il Valar che conosce il passato e il futuro, e che accoglie i defunti. Mandos è per la verità il nome del suo palazzo e dei suoi antri).

Oltre la porta, si estende una grande navata, altissima, dalle ogive slanciate. Qua e là, dei lunghissimi stracci grigiastri pendono lungo le pareti fino al suolo, come immensi sudari sventrati - altri giacciono ammonticchiati ai piedi dei muri. Si tratta di antiche tappezzerie di seta e di broccato, ormai marci e pieni di polvere e cenere, che rappresentavano le tele di Vairë la Tessitrice, sposa di Mandos. Al centro del santuario si trova un basamento largo qualche passo, sormontato da un piedistallo; sotto al piedistallo si trovano i frammenti di una grande statua crollata - quella di Mandos. In fondo al Santuario si aprono altre porte di bronzo, che sembrano anch'esse sfondate e scardinate. Queste danno su uno scalone che scende verso "Noirinan", le Camere dei Morti. Lo scalone è levigato al centro, e molti scalini sono spaccati o crollati, e coperti di frantumi di statue rotte. Qua e là si può riconoscere una mano, una testa, il drappeggio di un mantello... Sui muri di marmo si aprono le grandi nicchie che contenevano le statue; alcune, benché mutilate e coperte di scarabocchi fatti dagli Orchetti, sono rimaste in piedi: rappresentano dei grandi cavalieri o delle grandi dame dal viso austero, con i cappucci abbassati in segno di lutto.

❖ **Noirinan, la Cripta Reale:** una delle porte di bronzo giace, scardinata, in fondo allo scalone; l'altra è stata scaraventata all'interno della cripta. Su un cartiglio scolpito al di sopra della porta si trova inscritto in Quenya e in Adûnaico: "Entra a Noirinan, la Valle del Riposo". La cripta, come il santuario di Mandos, ha un'alta navata; i muri conservano ancora gli affreschi sgretolati, anneriti dalla cenere e dalla polvere. Si può distinguere la rappresentazione di una valle di montagna, ripida e selvaggia, dove crescono boschi scuri e scorrono le strisce argentate dei torrenti.

Sulle due lunghe pareti della navata, alcune porte si aprono verso le camere funerarie; le porte sono state sfondate o forzate da molto tempo. Ogni entrata era sorvegliata da due statue, di re e di regina,

che sono state abbattute e distrutte; all'interno di ogni camera funeraria, sono stati distrutti due sarcofagi; le pietre rare, i metalli preziosi e perfino i paramenti di marmo sembrano essere stati saccheggiati. Le ossa sono sparse un po' dappertutto nella navata centrale o nelle camere funerarie... Un PG *Attento*, con un test *Difficile* di *Percezione*, potrà notare che non si vede alcun teschio in mezzo a tutta questa desolazione (il Re-Stregone li ha fatti prendere, per profanare la memoria dei morti; questi crani ornano ormai le insegne più prestigiose delle sue truppe).

I nomi dei re un tempo inumati in questa cripta sono iscritti al di sopra di ogni sala funeraria:

---

*Valandil, figlio di Isildur, re dell'Arnor*  
*Eldacar, figlio di Valandil, re dell'Arnor*  
*Arantar, figlio di Eldacar, re dell'Arnor*  
*Tarcil, figlio di Arantar, re dell'Arnor*  
*Tarondor, figlio di Tarcil, re dell'Arnor*  
*Valandur, figlio di Tarondor, re dell'Arnor*  
*Elendur, figlio di Valandur, re dell'Arnor*  
*Eärendur, figlio di Elendur, re dell'Arnor*  
*Amlaith di Fornost, figlio di Eärendur, re dell'Arthedain*  
*Beleg, figlio di Amlaith di Fornost, re dell'Arthedain*  
*Mallor, figlio di Beleg, re dell'Arthedain*  
*Celepharn, figlio di Mallor, re dell'Arthedain*  
*Celebrindor, figlio di Celepharn, re dell'Arthedain*  
*Malvegil, figlio di Celebrindor, re dell'Arthedain*  
*Argeleb I, figlio di Malvegil, re dell'Arthedain*

---

Qualche Orchetto della compagnia di Scaemar il Castrato sta facendo razzia in queste tombe, nella vana speranza di ritrovare delle ricchezze sfuggite al primo saccheggio...

❖ **Scala dei Re:** Una grande scala a chiocciola, dai larghi gradini spaccati o distrutti, s'innalza descrivendo ampi cerchi. Sembra fatta d'alabastro, e i suoi muri sono decorati con fregi in bassorilievo che rappresentano degli alberi maestosi - là dove sono scampati alla rovina e alla distruzione durante il saccheggio del palazzo... (un test in *Leggende* di livello *Medio*, o in *Empatia Silvestre* di livello *Difficile*, permette di capire che gli alberi sono Mallorn). In cima agli scalini, molte ossa sono sparse tra i frantumi arrugginiti di spade e scimitarre rotte. Al di sopra dello stipite che dà sull'Aula di Orrostar, un cartiglio reca un'iscrizione in Adûnaico: "Entra, gemi e cammina fra le ombre di Mar-nu-Falmar" (il Paese sotto i Flutti).

❖ **Aula di Orrostar:** un aspro combattimento è avvenuto, molti secoli fa, presso le porte che danno sullo scalone. Una considerevole quantità di ossa mescolate ad armi corrose dalla ruggine ingombra l'entrata - si può anche scorgere una carcassa spaventosa, probabilmente il cadavere di un Vagabondo (Troll), in mezzo all'ossario. Qua e là, un ammasso di detriti ricopre gli angoli del pavimento lungo i muri della sala - a ben guardare, si tratta di antiche corazze, di bordure di scudi ed elmi fracassati e arrugginiti, mescolati ai crani. Erano sicuramente trofei di armi delle truppe malvagie.

La sala ha il soffitto molto alto, ed è sostenuta da colonnati (di cui certi pilastri sono crollati), scolpiti a forma di tronchi attornati da uccelli e fogliame; la

base della maggior parte di questi pilastri è coperta dai graffiti degli Orchetti. I muri sono scarabocchiati, con tracce di urti e strisciate nerastre di torce fino ad altezza d'uomo; al di sopra si possono intravedere i residui scrostati di grandi affreschi rappresentanti una regione di colline e pianure, coperta da frutteti, campi, prati e villaggi dai graziosi tetti di ardesia.

❖ **Aula di Forostar:** una sala dal soffitto molto alto, sostenuta da colonnati (di cui certi pilastri sono crollati), ornati di fregi stellati. Lungo le pareti, al di sopra della sporcizia di cenere e dei graffiti che arrivano fino ad altezza d'uomo, c'è ancora un affresco scrostato; rappresenta lande e torbiere, grandi foreste di abeti e larici, e scogliere a picco che sprofondano su un mare verde. Verso la parete a nord della sala, l'affresco rappresenta una grande torre, dall'architettura elegante, che ricorda un po' le tre torri degli Elfi al di là del Decumano Ovest della Contea.

Al suolo giacciono sparsi dei cumuli di frantumi: legno marcio di tavoli e cattedre un tempo eleganti, ferro arrugginito di molti bauli, e cumuli di pergamene strappate o bruciacchiate; sono mappe e portolani, alcuni dei quali molto antichi perché sembrano scritti secondo le carte di navigazione di Númenor. Alcuni frammenti rappresentano le coste di Numenor, altri i porti di Gondor e di Harad. Infine ci sono anche dei frammenti di carte astrali e di calendari lunari e solari (i personaggi che si interessarono alle carte di Númenor possono barrare la loro competenza *Leggende* come se l'avessero usata; i personaggi che si interessarono alle carte della Terra di Mezzo possono spuntare la loro competenza *Geografia* come se l'avessero usata; se queste competenze sono a 0, potranno aumentare a 1 senza passare per il solito apprendistato).

❖ **Aula di Andustar:** questa sala è mezza crollata: delle cavità sono state scavate nei muri, molti pilastri sono stati abbattuti, macerie e detriti rendono il suolo accidentato, e le volte, spaccate da grosse crepe, sono in procinto di cedere. Qualche frammento di affresco è scampato alla rovina e al saccheggio; si scorgono degli accenni di paesaggi di foreste d'abeti, di colline scoscese, di fertili pianure. Alcuni frammenti mostrano anche delle magnifiche città di pietra chiara, aperte sul mare con grandi porti, e circondate da boschi dorati (sono foreste di Mallorn); altri mostrano eleganti navi bianche su un mare color smeraldo, con le prue a forma di cigno, e lunghi stendardi colorati (si tratta senza dubbio di navi elfiche).

❖ **Aula di Mittalmar e Arondor:** una sala immensa, grande come la piazza di un castello, il cui soffitto a cupola si perde molto in alto nelle tenebre. Fino ad altezza d'uomo, i bassorilievi, i paramenti di marmo e d'alabastro sono stati divelti - ne restano dei frammenti sui muri o delle schegge sparse fra le macerie sulla lastricatura sconnessa... I muri recano dei grandi affreschi: rappresentano delle colline coperte di pascoli e di lande, dominate da alte montagne, a loro volta sormontate da un picco immenso attorno al quale planano grandi aquile. La stessa cupola è

coperta di grandi aquile che sembrano volteggiare al di sopra della sala.

Una grande iscrizione sfregia uno degli affreschi; è profondamente incisa nel muro, e le lettere sembrano aver fuso la pietra. Vi è scritto in Adunaico: "Ho preso questa città per restaurare l'ordine tra i rinnegati dell'Ovest e ristabilire la vera storia di Númenor: ad Armenelos si innalzava il tempio di Melkor il Liberatore, eretto da Sauron il Grande, il Dispensatore di Doni e Re del Mondo».

Poi, nella Lingua Nera, è stato aggiunto: "Il Signore Sovrano di Carn-Dûm, Signore delle province di Angmar, di Rhudaur, di Cardolan e d'Arthedain ha disposto questo memoriale nell'anno I del suo dominio sul Regno dell'Arnor riunificato".

Al centro della sala si trova un basamento di pietra, sul quale si accede tramite quattro scalini. Un trono di marmo e avorio, frantumato in parecchi pezzi, giace sui gradini. Al centro del basamento regnano le tenebre più fitte e terrificanti, ma si può intravedere un sinistro spettacolo. Tre immensi pali di ferro arrugginito sono stati conficcati nella pavimentazione spaccata; ogni palo regge un cadavere mummificato, sospeso a una certa altezza dal suolo, con le membra raggrinzite e la bocca aperta in un silenzioso grido d'agonia. Al centro dei pali è situato un grande trono nero, dalle forme tortuose; il seggio è fatto di teschi carbonizzati, tenuti insieme in un unico blocco di ferro fuso; ai lati, al posto dei braccioli, due statue di figure scuoiate nascondono la testa sotto le braccia e s'inginocchiano in una posa di terrore; la spalliera invece ha la forma di un individuo scorticato in posizione eretta che brandisce le mani scheletriche verso il cielo, in una supplica implorante.

Questo era il seggio impiantato dal Re-Stregone, a suo personale uso, in Annúminas. Le anime dei tre impalati sono tenute prigioniere nelle statue dei tre scorticati, e dal trono si diffonde un senso di orrore e di tormento. Ogni PG che si avvicini a meno di 20 passi dal trono deve effettuare un test di difficoltà *Ardua in Resistenza alle Tenebre*; chi fallisce subirà un attacco del *Dono di Tenebra Orrore* (4d4).

❖ **Aula di Hyarnustar:** una sala dal soffitto molto alto, sostenuta da colonnati (di cui certi pilastri sono crollati), ornati di iscrizioni in Quenya e in Adunaico; si tratta di alcuni versi tratti dall'*Akallabêth*, il lungo poema sulla caduta di Númenor. Sui muri, al di sopra della sporcizia di cenere e dei graffiti che coprono le pareti fino ad altezza d'uomo, c'è ancora un affresco scrostato; sul muro ovest è rappresentata una regione austera e montuosa, molto selvaggia, e sul muro est ci sono pianure solcate da numerosi canali e colli soleggiati, coperti di vigne, che si perdono fra i canneti. Pareti e soffitti sono anneriti dalla fuliggine, ed è difficile distinguere le pitture murali. Sul pavimento giacciono sparsi dei forzieri spaccati con le parti in ferro ormai arrugginite; al centro della stanza, restano due grandi focolari dove è probabile che siano stati bruciati forzieri e libri in quantità - qua e là, tra la cenere, si possono intravedere alcuni frammenti di pergamena bruciati. A queste ceneri si mescola una gran quantità di ossa, e altre ancora sono sparse d'intorno, molte delle quali portano i segni di coltelli e zanne; è facile immaginare che qui



gli Orchetti si siano abbandonati a un feroce festino a base di carni umane, servendosi dei codici e dei rotoli come combustibile...

Frugando tra le ceneri e i rottami, è possibile trovare qualche pagina mezza bruciata, ma ancora leggibile. Si può trovare la copia di un'antica lettera, inviata nella Seconda Era da Gil-galad al Re di Numenor Tar-Meneldur (cfr. «*Racconti Incompiuti*»); si possono trovare i frammenti di una Cronaca del regno dell'Arnor, che accenna alla presenza di Galadriel presso il Lago Nenuial (cfr. «*Racconti Incompiuti*»).

È possibile anche trovare qualche foglio riservato alla magia:

**Magia runica:**

●● livello 2: Grande Runa di Prodezza, Runa minore di Serenità

●●● livello 3: Fregio Runico di Adunata

**Alta Magia:**

●● livello 2: Pirotecnia, Padronanza della Crescita

●●● livello 3: Mormorio dei Venti

❖ **Aula di Hyarrostar:** una sala dal soffitto molto alto, sostenuta da colonnati (di cui certi pilastri sono crollati), ornati di fregi di conchiglie e di uccelli marini. I muri, sporchi di cenere e di graffiti fino ad altezza d'uomo, ancora recano un affresco scrostato, difficile da discernere perché è coperto di fuliggine; rappresenta grandi foreste, ove si estendono grandi boschi di piante ad alto fusto, che si ergono dritte come fossero alberi maestri su navi. Qua e là, si intravedono villaggi di taglialegna e zone disboscate.

Una graziosa fontana circolare, ornata di un tritone che sputa acqua, occupa il centro della sala; a secco da molto tempo, la vasca della fontana contiene un vero e proprio ossario, come se vi fossero stati gettati alla rinfusa decine di cadaveri. Verso il fondo della sala s'innalza un grande piedistallo ornato di bassorilievi che rappresentano banchi di pesci, alghe e coralli; una statua crollata e mutilata giace ormai a pezzi davanti al piedistallo; doveva rappresentare un grande guerriero dall'armatura fatta di conchiglie incastonate, dalla barba attorcigliata tra alghe e meduse (si tratta in realtà di una statua di Ulmo). Sul piedistallo c'era scritto un nome, che è stato cancellato a colpi di mazza; al suo posto è stato eretto un blocco enorme di pietra crepata, dove sono stati goffamente scolpiti una bocca famelica e degli occhi strabuzzanti. Si tratta di una raffigurazione di Morgoth. Alla base dell'idolo, un nome è stato inciso in alte rune vergate maldestramente: «MELKOR IL LIBERATORE». Davanti all'idolo si trova un grande mucchio di polvere e rottami; sono i resti di un grande rogo, in cui, tra le ceneri, appaiono ceppi di legna e ossa carbonizzate.

**L'idolo sprigiona un'aura estremamente malefica:** ogni PG che si avvicina a meno di 20 passi deve fare un test in *Resistenza alle Tenebre* di difficoltà *Media*; chi fallisce subirà un attacco di *Soffio Nero* (2d4, la pietra dispone di una *Disperazione* pari a 10)

## TESORI *Dispersi tra le* ROVINE *Sotterranee di* ANNÚMINAS

☞ **Mazzo di chiavi:** sei chiavi di cui cinque sono corrose dalla ruggine; ma la sesta è in argento massiccio. (Valore: 10 pezzi d'argento)

☞ **Anello d'argento ornato di una liscia pietra d'ambra:** un grazioso anello attorcigliato, perso tra le ceneri di un focolare o scivolato tra due pietre. (Valore: 15 pezzi d'argento)

☞ **Cinturone chiodato:** una vecchia cintura chiodata d'argento; il cuoio si sta putrefacendo, ma una ventina di borchie e la fibbia in argento sono recuperabili. (Valore: 20 pezzi d'argento per le borchie, 10 pezzi d'argento per la fibbia)

☞ **Spilla d'oro rosso:** cesellata a forma di aquila stilizzata. (Valore: 10 pezzi d'oro)

☞ **Fodero di spada:** di questo fodero rimane solo l'armatura metallica arrugginita e qualche brandello di cuoio marcio; ma l'imboccatura del fodero era ornata da tre pietre preziose; due sono andate perse, ma resta un piccolo smeraldo. (Valore: 20 pezzi d'oro)

☞ **Daga elfica:** Brilla debolmente tra le rovine a causa della vicinanza degli Orchetti. Si tratta di una bella daga, appena corrosa da qualche punto di ruggine, la cui lama porta una *Runa Elfica Minore*. Il legno e il cuoio del manico si sono deteriorati, bisognerà dunque ripararla per utilizzarla come arma, ma questa daga è completamente recuperabile. (Valore: 20 pezzi d'oro)

☞ **Rondaccio Runico:** perso in un trofeo d'armi, questo piccolo scudo rotondo è attaccato dalla ruggine solo in superficie e ha appena qualche ammaccatura. Le sue giunture di cuoio sono ormai sparite, ma sarebbe facile da riparare ripulendolo e dotandolo di nuove cinghie. Reca una *Grande Runa di Rifugio*. (Valore: 50 pezzi d'oro)

*Frammenti d'ARCHIVIO*

Alcune testimonianze restano vagamente leggibili tra i frammenti ritrovati. Oltre ai trattati di magia, i PG più curiosi potranno imbattersi in questi documenti:

[...]

Galadriel era figlia di Finarfin e sorella di Finrod Felagund. Era la benvenuta nel Doriath perché sua madre, Earwen, figlia di Olwë, fu una dei Teleri e nipote di Thingol, e perché il popolo di Finarfin non aveva affatto partecipato al fratricidio perpetrato ad Alqualondë; ed allacciò amicizia con Melian. Nel Doriath, ella incontrò Celeborn, nipote di Elmo, il fratello di Thingol. Per amore di Celeborn, non volle lasciare la Terra di Mezzo [...] e non se ne andò ad Ovest all'epoca della caduta di Melkor, ma oltrepassò gli Ered Lindon con Celeborn e venne nell'Eriador. Allora entrarono nella regione con un folto seguito di Noldor, e anche di Elfi Grigi ed Elfi Verdi, e per un periodo si stabilirono nei pressi del lago Nenuial.

E Celeborn e Galadriel furono considerati come il Signore e la Dama degli Eldar nell'Eriador, anche dalle compagnie erranti di Elfi di origine Nandorin, che non si erano mai spinti a ovest degli Ered Lindon e non erano mai scesi nell'Ossiriand. Durante la loro permanenza nei dintorni del Nenuial, nacque il loro figlio Amroth, tra gli anni 350 e 400 della Seconda Era...

[...]

Ma ecco che in poco tempo, Galadriel intese, come durante i giorni antichi della prigionia di Melkor, che di nuovo Sauron macchinava alle loro spalle. O piuttosto, poiché allora Sauron non era conosciuto con un unico nome, e non aveva ancora svelato l'azione di un unico spirito maligno quale principale agente di Melkor, ella percepì una qualche malefica volontà operante, la quale sembrava attingere da una sua sorgente lontana, ad Est, oltre l'Eriador e le Montagne Nebbiose.

E fu così che Celeborn e Galadriel si diressero ad Est, intorno all'anno 700 della Seconda Era, e fondarono il principale (sebbene non unico) regno Noldorin nell'Eregion. È probabile che Galadriel avesse scelto quel luogo perché conosceva i Nani di Khazad-dûm...

[...]



*Copia redatta su richiesta dell'Alto Re dell'Arnor, Eldacar, figlio di Valendil:*

*Affidata presso Mithlond nelle mani di Sire Aldarion, erede del Re di Numenor, per essere consegnata al grande Re in persona, nella sua città di Armenelos.*

Io, Ereinion Gil-galad figlio di Fingon, ti saluto, Tar-Meneldur della stirpe di Eärendil. Che i Valar ti proteggano e che nessun'ombra offuschi l'isola dei Re. Da molto tempo devo porgerti i miei ringraziamenti per avermi inviato a più riprese tuo figlio Anardil Aldarion, colui che io considero come il più grande Amico-degli-Elfi tra gli Uomini ad oggi. Ed ecco, ti prego di scusarmi se l'ho trattenuto al mio servizio troppo a lungo. Ma avevo un grande e urgente bisogno della conoscenza degli Uomini e delle loro lingue, che lui solo possiede. Ha sfidato molti pericoli per portarmi consiglio. Ti intratterrà sui bisogni in cui mi trovo; e tuttavia, essendo giovane e pieno di speranze, non si rende conto fino in fondo di quanto sia grande questa necessità. Ecco perché scrivo queste mie parole solo per gli occhi del Re di Numenor.

Una nuova Ombra sorge ad Est. E non si tratta dell'ambizione tirannica di Uomini malvagi, come crede tuo figlio; ma è un servitore di Morgoth che si sta svegliando e nuovi malefici si agitano ancora. Ogni anno, le forze Oscure fortificano il loro impero, poiché la maggior parte degli Uomini sono pronti per servire i Suoi disegni. Il giorno non è lontano, a mio avviso, in cui la minaccia sarà tale che gli Eldar da soli non potranno più opporvisi. Ecco perché ogni volta che scorgo una grande nave del Re degli Uomini, il mio cuore si tranquillizza. Ed ora mi permetto di chiederti aiuto. Se hai degli Uomini la cui assenza non ti cagionerà grosse perdite, prestami il soccorso delle loro braccia, te ne supplico.

Tuo figlio ti riferirà, se glielo consenti, tutte le nostre ragioni. Ma in fin dei conti, è persuaso (ed egli è sempre sulla via della saggezza) che quando l'assalto avverrà, e succederà di sicuro, dovremo cercare di difendere la Terre dell'Ovest, dove vivono gli Eldar e gli Uomini della tua razza, i cui cuori non sono ancora stati ottenebrati. Dobbiamo almeno difendere l'Eriador, e i dintorni dei grandi fiumi che scorrono ad ovest della catena montuosa che noi chiamiamo Hithaeglin: il nostro principale baluardo. Ma questa parete montuosa reca una larga faglia che si apre a sud, nel paese di Calenardhon, ed è da lì che dobbiamo temere le incursioni della gente dell'Est. Il Male striscia già lungo la costa in questa direzione. Si potrebbe difendere l'Eriador a condizione di tenere qualche grande baluardo sulla vicina costa.

Tutto ciò, Sire Aldarion l'ha capito da tanti anni. A Vinyalondë, vicino alla foce del Gwathlo, ha penato a lungo per edificare un gran porto fortificato, al riparo da ogni attacco che giunga per terra o per mare; ma i suoi enormi sforzi si sono dimostrati vani. È grandemente erudito in merito, perché ha studiato a lungo accanto a Círdan, e conosce meglio di chiunque altro le esigenze delle vostre grandi navi. Ma non ha mai disposto di uomini in numero sufficiente; e Círdan non aveva fabbri o muratori da cederli.

Il Re giudicherà ciò che potrà fare; ma se acconsente di ascoltare con benevolenza il Sire Aldarion, e accordargli tutto il sostegno possibile, allora la speranza sarà un poco meno flebile in questo mondo. I ricordi della Prima Era si attenuano e tutto si raggela nella Terra di Mezzo. Che non si lasci intiepidire allo stesso modo l'antica amicizia tra gli Eldar e i Dúnedain. Pensateci! Le tenebre che si stanno avvicinando sono cariche di odio contro di noi, ma odiano anche voi nella stessa misura. E il Mare Immenso sarà varcato facilmente dalle ali del Male, se gli verrà data la possibilità di raggiungere la sua pienezza.

Che Mantwë vi custodisca sotto la protezione dell'Uno; e che invii venti favorevoli per gonfiare le vostre vele.

*Ereinion Gil-galad della Casa di Finwë  
Alto Re degli Elfi Noldorin*



## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# GLORFINDEL

«D'un tratto apparve un cavallo bianco che correva veloce, risplendente nelle ombre del crepuscolo. La sua bardatura scintillava e sfavillava come tempestate di gemme brillanti simili a stelle vive. La cappa del cavaliere sventolava dietro, ed il cappuccio gli ricadeva sulle spalle; i capelli dorati ondeggiavano al vento. A Frodo pareva che una luce bianca emanasse dalla figura e dalle vesti del cavaliere».

(Il Signore degli Anelli, I, 12)

«Glorfindel era alto e diritto, i capelli d'oro luccicavano, ed il viso era bello e giovane ed impavido e pieno di gioia; gli occhi appassionati brillavano e la voce era soave come musica; in fronte portava saggezza ed in mano vigore».

(Il Signore degli Anelli, II, 1)

Glorfindel

MALINCONIA 4

### CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Vigoroso	Leggiadro	Osservatore	Dotto	Inspirato	Cavalleresco	Raggiante
d 12	d 20	d 20	d 20	d 20	d 30	d 20

### COMPETENZE DI BASE

FATICA 5	AZIONI PER TURNO 4	MAGIA NATURALE 3	SINDARIN 7	MAGIA ELFICA 4	DI TAUMATURGICI 3	CARISMA 6
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 6	PUNTI COMUNIONE 7	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 3	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 5	CORSA 6		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 12	PUNTI MAESTÀ 8	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 5	PT. SAGGEZZA 5	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			

### COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 9 <input type="checkbox"/> Spada: 10 <input type="checkbox"/> Lancia: 8 <input type="checkbox"/> Lotta: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 5 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3 <input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 9 <input type="checkbox"/> Danza: 5 <input type="checkbox"/> Equitazione: 11 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 9 <input type="checkbox"/> Lanciare: 4 <input type="checkbox"/> Parata: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 5 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 2	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 5 <input type="checkbox"/> Emp. Marina: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4 <input type="checkbox"/> Memoria: 8 <input type="checkbox"/> Percezione: 7 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 8 <input type="checkbox"/> Seguire Pistole: 5 <input type="checkbox"/> Caccia: 3	<input type="checkbox"/> Studi Esoterici: 6 <input type="checkbox"/> Geografia: 6 <input type="checkbox"/> Adunaico: 3 <input type="checkbox"/> Quenya: 7 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 6 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 7 <input type="checkbox"/> Leggende: 7 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 4 <input type="checkbox"/> Sortilegio: 3 <input type="checkbox"/> Strategia: 5	<input type="checkbox"/> Canto: 6 <input type="checkbox"/> Incantamento: 7 <input type="checkbox"/> Sogno: 7	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 9 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 10 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 12 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 9 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 7 <input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 6	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 8 <input type="checkbox"/> Addestrare: 6 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 6 <input type="checkbox"/> Insegnare: 3 <input type="checkbox"/> Intimidire: 9

### ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doni Naturali:** Linguaggio Animale, Sonno Ristoratore, Intimità Spirituale
- ☐ **Doti dell'Elfo:** Andatura Elfica, Seduzione, Aura Elfica, Acutezza Sensoriale
- ☐ **Sacramenti di Aman:** Cantico di Elbereth, Apertura Spirituale, Canto di Felagund
- ☐ **Doni Taumaturgici:** Immunità Regale, Adunata, Imposizione delle Mani
- ☐ **Alta Magia:** (Liv.2) Interpretazione delle Stelle; (Liv. 3) Specchio di Galadriel

### ARMI

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

### ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia elfica:** danni -4, *Fregio Runico di Serenità*

### Gestione del Combattimento

#### FATICA

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

#### FERITE LEGGERE

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

#### FERITE GRAVI

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

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# GONDOROD

## IL FRANCO-ARCIERE

Gondorod è un vecchio combattente dai tratti piuttosto simpatici. Ha sangue dunedan, e lo si capisce dalla statura slanciata, dal profilo aquilino, e dagli occhi grigio chiaro; ma sta invecchiando, i suoi occhi sono segnati da zampe di gallina, i capelli sono grigi e rughe profonde solcano le sue guance. Indossa un mantello e una tunica scura color ruggine, tipica dei raminghi.

Gondorod è un franco-arciere appartenente ad una compagnia errante delle milizie di Nenuial. Con qualche uomo pattuglia la regione, in assenza del barone Tumadan di Annuminas.

**Gondorod**  
**il Franco-Arciere**

DISPERAZIONE **2**

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Vigoroso	Veloce	Curioso	Istruito	Terra Terra	Onesto	Gradevole
<i>d</i> 12	<i>d</i> 12	<i>d</i> 12	<i>d</i> 10	<i>d</i> 8	<i>d</i> 10	<i>d</i> 10

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 4 <input type="checkbox"/> Resistenza: 5 <input type="checkbox"/> Spada: 6 <input type="checkbox"/> Lancia: 2 <input type="checkbox"/> Lotta: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 7 <input type="checkbox"/> Equitazione: 3 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 5 <input type="checkbox"/> Lanciare: 2 <input type="checkbox"/> Parata: 3 <input type="checkbox"/> Pesca: 3 <input type="checkbox"/> Pugnale: 3 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 5 <input type="checkbox"/> Lavor. Legno: 2 <input type="checkbox"/> Lavor. Cuoio: 1	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 3 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Orientamento: 5 <input type="checkbox"/> Percezione: 5 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 4 <input type="checkbox"/> Leggende: 1 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 4 <input type="checkbox"/> Strategia: 1 <input type="checkbox"/> Tattica: 3	<input type="checkbox"/> Recitare: 2 <input type="checkbox"/> Cucina: 2 <input type="checkbox"/> Suon. Corno: 3	<input type="checkbox"/> Inspirare Fiducia: 3 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 1 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 3 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 2 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	<input type="checkbox"/> Raggiare: 2 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 4 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 1 <input type="checkbox"/> Intimidire: 4

## ABILITÀ SPECIALI

☐ **Doni Naturali:** Previsione Atmosferica, Mimesi in Ambiente Naturale

## ARMI

☐ **Spada Larga:** 1d8, +1 danni contro chi non indossa armatura o contro giustacuori e corpetti di cuoio  
☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi

## ARMATURA

☐ **Corpetto di Cuoio:** danni -1

## Gestione del Combattimento

## FATICA

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

## FERITE LEGGERE

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

## FERITE GRAVI

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

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# RAMINGHI

## DELLE COMPAGNIE ERRANTI (SULADAN, NIMEREG, RANDIL)

Questi raminghi sono spesso di discendenza dúnedan; il loro sangue è mescolato con quello degli Uomini comuni, ma la loro alta statura, i loro tratti regolari, i loro capelli scuri e la loro carnagione chiara rivelano di solito la loro

origine númenoreana. Indossano giubbe e grandi mantelli verde scuro o marrone autunnale, portano con sé i profumi di lande e foreste, e nascondono nelle pieghe dei loro mantelli gli archi e le spade.

### Raminghi delle compagnie erranti (Suladan, Nimereg, Randil)

DISPERAZIONE 1

### CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Vigoroso	Agile	Curioso	Istruito	Terra Terra	Onesto	Gradevole
d 12	d 10	d 12	d 10	d 8	d 10	d 10

### COMPETENZE DI BASE

FATICA 5	AZIONI PER TURNO 2	MAGIA NATURALE 1	ADUNAICO 3	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 2
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 6	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 5	CORSA 4		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 2	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO +1			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: 5 <input type="checkbox"/> Spada: 4 <input type="checkbox"/> Lancia: 2 <input type="checkbox"/> Lotta: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 4 <input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 6 <input type="checkbox"/> Equitazione: 2 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 4 <input type="checkbox"/> Lanciare: 2 <input type="checkbox"/> Parata: 2 <input type="checkbox"/> Pesca: 3 <input type="checkbox"/> Pugnale: 3 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 5 <input type="checkbox"/> Lavor. Legno: 2 <input type="checkbox"/> Lavor. Cuoio: 1	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Animale: 3 <input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Roccia: 2 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 3 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Orientamento: 4 <input type="checkbox"/> Percezione: 5 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 4	<input type="checkbox"/> Geografia: 3 <input type="checkbox"/> Leggende: 1 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 2 <input type="checkbox"/> Cucina: 2 <input type="checkbox"/> Suon. Corno: 1	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 3 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 1 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 3 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 2 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	<input type="checkbox"/> Doti Comando: 2 <input type="checkbox"/> Intimidire: 3

### ABILITÀ SPECIALI

☐ **Doni Naturali:** Mimesi in Ambiente Naturale

### ARMI

☐ **Spada Larga:** 1d8, +1 danni contro chi non indossa armatura o contro giustacuori e corpetti di cuoio  
☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi

### ARMATURA

☐ **Corpetto di Cuoio:** danni -1

### Gestione del Combattimento

#### FATICA

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

#### FERITE LEGGERE

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

#### FERITE GRAVI

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

## PERSONAGGI NON GIOCANTI

# SCAEMAR

## IL CASTRATO

Scaemar è un uomo molto alto, dal busto possente e con le spalle larghe. Ha la testa squadrata, il collo tozzo, e solo qualche ciuffo rado e rossastro corre sul suo cranio sfregiato. Gli occhi infossati, lo sguardo malvagio, la mascella pesante, ha l'aspetto del perfetto villano. Parla con la voce alta in falsetto, in totale contrasto col suo fisico imponente, tanto da risultare allo stesso tempo ridicola e inquietante. Nonostante la sua bruttezza, diffonde un suo fortissimo ascendente, dovuto essenzialmente alla sua violenza repressa e alla sua malvagità.

È armato con una corazza di anelli anneriti, e sulle spalle porta un mantello pesante e scuro, trattenuto sulla spalla da una grande fermaglio in bronzo a forma di artiglio. Lo spesso

cinturone d'arme dal quale pendono spada e ascia è ornato di lastre di bronzo che raffigurano delle rozze teste di lupo. Il suo scudo pavese è rafforzato da un grande umbone di bronzo cesellato a forma di teschio.

Scaemar è noto per aver partecipato a molti combattimenti contro le truppe reali sugli Erenbrulli. È conosciuto col solo soprannome di "castrato", ma è temuto per la sua brutalità, e perché spesso è alla testa di truppe di Orchetti, o perfino di qualche Vagabondo (Troll). Si dice che provi un particolare piacere nello sgozzare i prigionieri; durante l'assedio di Tirbarad, fece appendere dei prigionieri sgozzati in cima ad alte pertiche, per poi usarli come insegne delle truppe di Orchetti.

### Scaemar il Castrato

DISPERAZIONE 6

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Massiccio	Agile	Attento	Istruito	Grossolano	Criminale	Raggiante
d 20	d 10	d 10	d 10	d 6	d 4	d 20

## COMPETENZE DI BASE

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

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Armi a 2 Mani: 3 <input type="checkbox"/> Rissa: 6 <input type="checkbox"/> Resistenza: 6 <input type="checkbox"/> Spada: 6 <input type="checkbox"/> Forzare: 5 <input type="checkbox"/> Ascia: 3 <input type="checkbox"/> Lancia: 4 <input type="checkbox"/> Lotta: 4 <input type="checkbox"/> Mazza: 2 <input type="checkbox"/> Saltare: 3	<input type="checkbox"/> Equitazione: 5 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 3 <input type="checkbox"/> Lanciare: 3 <input type="checkbox"/> Parata: 5 (+3) <input type="checkbox"/> Pugnalare: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 3 <input type="checkbox"/> Percezione: 3 <input type="checkbox"/> Seguire Pistole: 3	<input type="checkbox"/> Geografia: 2 <input type="checkbox"/> Lingua Nera: 2 <input type="checkbox"/> Orchesco: 3 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 2 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 2 <input type="checkbox"/> Sortilegio: 3 <input type="checkbox"/> Tattica: 2			<input type="checkbox"/> Doti Comando: 6 <input type="checkbox"/> Addestrare: 4 <input type="checkbox"/> Intimidire: 6

## ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ululato, Invocare Tempesta

## ARMI

- ☐ **Spada Larga:** 1d8, +1 danni contro chi non indossa armatura o contro giustacuori e corpetti di cuoio  
*Grande Runa dell'Astio*
- ☐ **Ascia d'Arme:** 1d10+2, +1 danni contro le piccole placche e le piastre, *Grande Runa di Devastazione*

## ARMATURA

- ☐ **Armatura ad Anelli:** danni -3
- ☐ **Pavese:** Parata +3

## 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

# GRIMWALD PIAGA-DI-LEBBRA

Grimwald Piaga-di-Lebbra è un uomo di media statura, magro, dal viso minuto e i capelli color rame. Abbastanza bello, dalla voce dolce e ben modulata, porta con sfacciata noncuranza la sua giubba chiodata e le sue armi. Le uniche stonature vengono dalla sua carnagione livida e dalle sue mani avvolte nelle bende macchiate di sangue secco.

Indossa una giubba di cuoio chiodata, i cui elementi metallici sono cesellati a forma di teschi sdentati, e porta

sulle spalle un lungo mantello di stoffa pesante, di un rosso cupo, con frange di broccato ricamato in figure di corvi argentati.

Grimwald ha partecipato a diversi combattimenti contro le truppe reali sugli Erenbrulli. È noto con il solo soprannome di "Piaga-di-Lebbra", ma è temuto perché ama far mozzare le mani dei suoi prigionieri per poi rimandarli al proprio campo, con le loro stesse mani appese al collo...

Grimwald  
Piaga-di-Lebbra

DISPERAZIONE 6

## CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Esile	Veloce	Curioso	Colto	Terra Terra	Delinquente	Seducente
d 8	d 12	d 12	d 12	d 8	d 6	d 12

## COMPETENZE DI BASE

FATICA 2/3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 0	ADUNAICO 3	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 5
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 3	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 2	
FERITE GRAVI 3	CORSA 5		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 2	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 6	PUNTI MALIZIA 7	

## COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3 <input type="checkbox"/> Resistenza: 6 <input type="checkbox"/> Spada: 6	<input type="checkbox"/> Derubare: 3 <input type="checkbox"/> Equitazione: 5 <input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4 <input type="checkbox"/> Schivare: 6 <input type="checkbox"/> Lanciare: 5 <input type="checkbox"/> Pugnale: 4 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 3	<input type="checkbox"/> Ind. Trappole: 2 <input type="checkbox"/> Memoria: 4 <input type="checkbox"/> Orientamento: 3 <input type="checkbox"/> Percezione: 4 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 4 <input type="checkbox"/> Seguire Piste: 3	<input type="checkbox"/> Studi Esoterici: 4 <input type="checkbox"/> Geografia: 3 <input type="checkbox"/> Lingua Nera: 4 <input type="checkbox"/> Orchesco: 2 <input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 3 <input type="checkbox"/> Sortilegio: 3 <input type="checkbox"/> Tattica: 3			<input type="checkbox"/> Raggiare: 4 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 5 <input type="checkbox"/> Intimidire: 3 <input type="checkbox"/> Contrattare: 3

## ABILITÀ SPECIALI

- ☐ **Doti di Tenebra:** Orrore, Ammalimento  
☐ **Stregoneria:** (Liv. 1) Assenza, Indebolimento, Intorpidimento;  
 (Liv. 2) Repressione, Sonnolenza; (Liv. 3) Distrazione

## ARMI

- ☐ **Spada Lunga:** 1d8, +1 danni contro armature ad anelli e piccole placche, Grande Runa dell'Ira  
☐ **5 Pugnali da lancio:** 1d4-1, gittata 15 passi, iniziativa +1

## ARMATURA

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

## Gestione del Combattimento

FATICA

[X] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[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*