

LA CAMPAGNA D'ARTHEDAIN

avventure per

TERZAERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO



Seconda EDIZIONE ITALIANA

JEAN PHILIPPE "Usher" JAWORSKI

Traduzione di FEDERICO MORANDO,
MAURO "Pancramix" ARTIGIANI,
ILARIA "Yelle" e DANIELE ERCOLI

Revisione ed Editing di ANDREA GUERRIERI





LA CAMPAGNA D'ARTHEDAIN

avventure per

TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO



Seconda EDIZIONE ITALIANA

JEAN PHILIPPE “*Usher*” JAWORSKI

Traduzione di FEDERICO MORANDO,
MAURO “*Panoramix*” ARTIGIANI,
ILARIA “*Yelle*” e DANIELE ERCOLI

Revisione ed Editing di ANDREA GUERRIERI



Titolo Originale: LA CAMPAGNE D'ARTHEDAIN

(PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS, EPAVES SUR LE BRANDEVIN, COURRIER EN SOUFFRANCE,
FIN DE LIGNÉE, AMES EN PEINE, LE MIROIR DES OMBRES)

2002, JEAN-PHILIPPE "*Usher*" JAWORSKI

TRADUZIONE *Italiana*:

FEDERICO MORANDO, MAURO "*Panoramix*" ARTIGIANI

(UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO, RELITTI SUL BRANDIVINO, IL MESSAGGERO SOFFERENTE,
FINE DI UNA DISCENDENZA, ANIME IN PENA)

ILARIA "*Yelle*", DANIELE ERCOLI

(LO SPECCHIO DELLE OMBRE)

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.

LA CAMPAGNA D'ARTHEDAIN

SOMMARIO


Introduzione, Contesto Storico della Rovina d'Arthedain ...	pag. 5
Scenario I, Una Passeggiata nel Bosco	pag. 11
Scenario II, Relitti sul Brandivino	pag. 23
Scenario III, Un Messaggero in Pericolo	pag. 31
Scenario IV, La Fine di una Discendenza	pag. 51
Scenario V, Anime in Pena	pag. 73
Scenario VI, Lo Specchio delle Ombre	pag. 85



CONTESTO STORICO DELLA ROVINA D'ARTHEDAIN

INDICE

I. L'Arnor, primo regno del Nord.....	pag. 5
II. Declino dell'Arnor, guerre civili e comparsa dell'Ombra.....	pag. 6
III. Guerre contro Angmar e caduta del Cardolan.....	pag. 6
IV. Il tardo Arthedain.....	pag. 6
V. La rovina dell'Arthedain.....	pag. 7
VI. Controffensiva dell'Armata Occidentale.....	pag. 7
VII. Conseguenze della guerra.....	pag. 7
VIII. L'Epopèa per i Giocatori.....	pag. 8
Mappa della Contea.....	pag. 9



INTRODUZIONE

CONTESTO STORICO DELLA ROVINA D'ARTHEDAIN

L'ultima grande guerra d'Arthedain copre gli anni 1973-1975 della Terza Era. Questo conflitto aperto e disperato contro l'offensiva del Re-Stregone, presenta molti spunti drammatici che creano un quadro appassionante per una campagna. L'offensiva del Re-Stregone non è dissimile dalla guerra di Sauron contro Gondor, descritta nel Ritorno del Re, e i tragici scontri del Re Arvedui e dei Dunedain sono un tema eroico che appassionerà gli amanti delle epopee. Inoltre, questa guerra sfocia anche in un'alleanza tra gli Elfi dei Rifugi Oscuri, i superstiti dell'Arthedain, le forze di Gondor e gli Elfi di Gran Burrone; tutto questo implica un'intensa attività politica, in un mondo in crisi, e dunque si presta molto bene anche a degli scenari diplomatici.

I. L'ARNOR, *primo* REGNO *del* NORD

In origine, nel corso della Seconda Era, i Numenoreani avevano impiantato numerosi insediamenti e numerose colonie sul litorale della Terra di Mezzo. Quando l'insensato assalto di Ar-Pharazôn il Dorato contro Valinor portò all'inabissamento di Numenor (3319 SE), Elendil ed i suoi figli, scappando dall'ondata alla testa di una flotta di esuli, naturalmente si rifugiarono nella Terra di Mezzo. Qui fondarono i Reami in Esilio (3320 SE), Arnor e Gondor. In origine, Elendil regnava sull'Arnor, il reame del Nord, e i suoi due figli, Isildur e Anarion, regnavano su Gondor. Gondor era dunque il reame vassallo del reame del Nord; tuttavia, dopo la morte di Elendil nel corso della caduta di Barad-Dûr (3441 SE), l'Arnor passò a suo figlio Isildur. Essendo rimasto ucciso nel disastro di Campo Gaggiolo qualche mese più tardi (2 TE) senza essere mai giunto nel suo reame, la corona andò allora al suo figlio più giovane (il solo sopravvissuto), Valandil. I due reami erano ormai governati da due cugini, dunque un vincolo familiare meno stretto rispetto a quello che univa Elendil ai suoi figli. Date le circostanze, si comprende come la sovranità dell'Arnor su Gondor sia stata sminuita. Tuttavia, per molti secoli ancora, i due reami conserveranno eccellenti rapporti.

II. DECLINO DELL'ARNOR, *guerre CIVILI e comparsa dell'OMBRA*

Nel 861 (TE), la morte di Re Earendur, decimo monarca d'Arnor, aprì una crisi di successione. I figli del defunto smembrarono la sua eredità per creare tre reami: «Arthedain era a nord-ovest e comprendeva i territori fra il Brandivino e il Luhun, e inoltre quelli a nord della Grande Via fino alle Colline Vento. Rhudaur era a nord-est e si stendeva fra gli Erenbrulli, le Colline Vento e le Montagne Nebbiose, ma includeva anche l'Angolo fra il Fiume Bianco ed il Rombirivo. Cardolan era a sud, e le sue frontiere erano il Brandivino, l'Inondagrigio e la Grande Via». (Appendice A, I, 3). Il Rhudaur ed il Cardolan si contesero le Colline Vento e la Torre dell'Amon Sûl, che conteneva il Palantir più potente del Nord, combattendo per questo guerre fratricide.

Verso il 1280 (TE), un signore malvagio approfittò dei contrasti tra i reami Dunedain per insinuarsi in Angmar, una regione fortemente difesa da due catene montuose. Questo capitano tenebroso venne chiamato il "Re-Stregone", ma nessuno sospettava ancora che si trattasse del più potente dei Nove, coloro che vengono chiamati "Ulairi" dagli Elfi e "Nazgûl" dagli schiavi di Sauron. Il "Re-Stregone" edificò una fortezza malefica, Carn Dûm, e unì nel Nord grandi forze di Uomini vili, di Orchetti e delle più oscure creature.

Nel 1349, il re Argeleb I salì sul trono dell'Arthedain e rivendicò di nuovo la sovranità su tutto l'Arnor. Sembra che in quell'epoca, il Rhudaur non fosse più governato dai discendenti di Isildur; il suo re, caduto sotto l'influenza di Angmar, si oppose ad Argeleb. Questo fu l'inizio di una lunga guerra dove l'Arthedain, il Cardolan ed il Lindon formeranno un'alleanza difensiva contro le forze coalizzate del Rhudaur e di Angmar.

III. GUERRE *contro* ANGMAR *e caduta del* CARDOLAN

Il re Argeleb I fu assassinato nel 1356 TE durante i combattimenti nelle Colline Vento, che egli aveva fortificato. Suo figlio Arveleg I continuò la lotta, sostenuto dal Cardolan. Il Re-Stregone lanciò le sue truppe contro il sud-est: «Dicono che a quest'epoca Gran Burrone venisse assediato». (Appendice A, I, 3).

Nel 1409 TE, una terribile guerra devastò l'antico reame d'Arnor. Il Re-Stregone si annetté il Rhudaur, gli ultimi Dunedain furono massacrati o presero la fuga; poi, una potente armata d'invasori attraversò il Fiume Bianco e prese d'assalto le Colline Vento. Una popolazione di Hobbit, che aveva occupato l'Angolo, scappò precipitosamente nell'Arthedain. Il re Arveleg I trovò la morte nel corso dei combattimenti che ebbero luogo nelle Colline Vento; la torre di Amon Sûl fu presa, bruciata, rasa al suolo. Le truppe del Re-Stregone attraversarono tutto il Cardolan, e lo devastarono con una tale ferocia che il reame non riuscì mai a riprendersi dalla sua rovina. Le orde d'Angmar si impossessarono anche delle Lande del Nord e di Fornost, la capitale del reame dell'Arthedain. Ciononostante, il figlio di Arveleg I, il giovane Araphor, ancora adolescente, ottenne rinforzi dal Lindon portati da Cirdan il Carpentiere e riuscì a liberare Fornost e le Lande del Nord. Da parte sua,

Elrond fece appello ai soccorsi di Celeborn e Galadriel. Delle truppe elfiche venute da Lorien attraversarono le Montagne Nebbiose, andando così a rinforzare le milizie di Gran Burrone e contribuendo a spingere le orde del Re-Stregone fuori dall'Arthedain.

Il Cardolan era definitivamente distrutto, l'Arthedain era stato considerevolmente sconvolto dalla guerra, eppure i combattimenti non si erano mai svolti sul territorio di Angmar. La concessione della Contea fatta nel 1601 TE da Re Argeleb II agli Hobbit di Brea (scappati dall'Angolo) e a dei forti Hobbit rifugiati nei paesi di Dun dimostra quanto il reame dell'Arthedain fosse stato danneggiato a livello demografico. Qualche anno più tardi, la Grande Peste che devasterà Gondor e tutto l'Eriador aggraverà ancora di più la situazione: i Dunedain dell'Arthedain, così come gli Hobbit, pagheranno un grande tributo, e numerose regioni diverranno disabitate (1636 TE).

IV. *Il* tardo ARTHEDAIN

Il penultimo re dell'Arthedain fu Araphant (regno: 1891-1964 TE). Ritenendo indubbia la fragilità della sua posizione nei confronti di Angmar, Araphant ebbe la saggezza di rinforzare gli stretti legami con Gondor, oramai incommensurabilmente più radioso e potente, che non si era piegato né a guerre esterne (Umbar) né a guerre civili. Il riavvicinamento tra i due reami fu suggellato nel 1940 TE con il matrimonio di Arvedui, principe ereditario dell'Arthedain, con Firiël, principessa di Gondor, figlia del re Ondoher (regno: 1936-1944 TE).

Nel 1944, Gondor dovette fronteggiare una massiccia invasione da parte dei Carrieri. Il re Ondoher e i suoi due figli Aramir e Faramir furono uccisi nella battaglia del Morannon, e il reame fu salvato sul filo di lana da un generale di grande valore chiamato Earnil. La dinastia di Gondor si era interrotta; Arvedui, sia come discendente diretto d'Elendil sia come sposo della principessa Firiël, figlia del defunto Ondoher, rivendicò la corona del Sud. Tuttavia, i nobili di Gondor si finsero sordi e misero sul trono il generale Earnil. Prudentemente, Arvedui preferì abbandonare le sue pretese; questo episodio la dice lunga sul rovesciamento delle forze tra l'antico reame vassallo (Gondor) e l'antico reame sovrano (Arnor)... Ciononostante, il nuovo re Earnil, scrisse al principe Arvedui: «Ma non dimentico la lealtà di Arnor, né rinnego la nostra parentela, né desidero che i reami di Elendil siano divisi da ostilità. Vi invierò aiuti quando ne avrete bisogno, se mi sarà possibile». (Appendice A, I, 4)

Arvedui divenne re alla morte di suo padre, nel 1964 TE. Araphant come Arvedui dovette lottare continuamente contro l'incessante attacco delle truppe d'Angmar; ciononostante, la situazione divenne critica nell'autunno del 1973 TE, e Arvedui reclamò l'aiuto di Gondor. Egli sapeva che un'armata immensa si stava raccogliendo in Angmar, e che questa si apprestava a infiggere il colpo di grazia ai Dunedain dell'Arthedain.

V. LA ROVINA DELL'ARTHEDAIN

Alla fine dell'inverno del 1974 (TE), il Re-Stregone, lanciò tutte le sue forze contro l'Arthedain; le frontiere vennero superate ovunque. Le truppe di Carn Dûm si impadronirono di tutto il reame, ivi compresa, dettaglio poco conosciuto, la Contea («La gente della Contea sopravvisse, benché travolta dalla guerra, perché i più fuggirono e si nascosero»; Appendice A, I, 3). L'armata degli invasori occupò il territorio fino al fiume Lhun, verso ovest, a contatto con gli Elfi Grigi del Lindon. Fornost, la capitale, cadde rapidamente; nel corso della battaglia, un contingente d'arcieri inviati dalla Contea perì, senza dubbio, alla fine. Il re Arvedui animò per qualche tempo una piccola resistenza nelle Lande del Nord, ma le sue forze vennero decimate, ed egli dovette fuggire. Siccome tutto il sud e l'ovest del suo reame erano occupati dalle truppe di Angmar, egli fuggì con i pochi resti della sua guardia nelle gallerie delle vecchie rovine naniche nel nord del suo reame. Poi, a corto di viveri, egli arrivò nella baia ghiacciata di Forochel, dove chiese l'aiuto dei Lossoth, gli Uomini delle Nevi. Essi concessero ospitalità di mala voglia, in quanto conoscevano la collera del Re-Stregone, ma lo salvarono insieme ai resti della sua guardia dalla morte sicura che li aspettava.

In questa circostanza mal definita, il figlio di Arvedui, il principe Aranarth, era riuscito ad arrivare nel Lindon e aveva avvertito Cirdan il Carpentiere della fuga del Re verso Forochel. Cirdan inviò una nave in soccorso del Re; gli Elfi scoprirono Arvedui nel marzo del 1974, e gli offrirono di portarlo per mare ai Rifugi Oscuri. Contro i consigli dei Lossoth, che temevano la tempesta provocata dal Re-Stregone, Arvedui si imbarcò; appena ebbe preso il largo, la sua nave fu sorpresa da una terribile tempesta che portò la barca contro le banchise. Si persero corpi e beni preziosi; con l'equipaggio ed il Re, i tre palantiri d'Arnor, che Arvedui era riuscito a salvare, furono dispersi sul fondo dell'oceano.

VI. CONTROFFENSIVA dell'ARMATA OCCIDENTALE

Oltre al principe Aranarth, numerosi esuli dell'Arthedain trovarono rifugio nel Lindon, compresi alcuni Hobbit. Per la prima volta nella loro storia, gli Elfi Grigi aprirono le loro frontiere a degli stranieri che non fossero Nani delle Montagne Azzurre. Nondimeno, la situazione del Lindon era gravemente compromessa: nel Nord, gli Elfi dei Rifugi sembravano essere l'ultimo baluardo contro il Re-Stregone, e la rovina dell'Arthedain li lasciava scoperti.

La liberazione arrivò da Gondor. Il re Earnil non aveva dimenticato la sua promessa: aveva inviato una grande armata, formata in particolare dalla nobiltà del Rhovanion. Earnur, il principe ereditario di Gondor in persona, comandava queste truppe. Questi rinforzi arrivarono troppo tardi per soccorrere Arvedui, ma potevano ancora salvare il Lindon; i vascelli della flotta erano talmente tanti che Harlindon e Mithlond, i due Rifugi Oscuri, furono appena sufficienti allo sbarco delle truppe.

L'arrivo di questa armata fece rinascere la speranza nel Nord. Cirdan radunò un esercito nel Lindon, e una grande armata elfica si congiunse così ai principi di Gondor; anche

gli esuli dell'Arthedain si unirono in massa – e anche la Piccola Gente formò dei contingenti d'arcieri. Infine, sembra che anche Elrond venne avvertito dell'arrivo delle truppe di Gondor, in quanto Glorfindel radunò in suo nome le forze di Gran Burrone e marciò verso l'ovest, sull'esercito del Re-Stregone.

L'Armata Occidentale, che comprendeva le forze coalizzate del Lindon, di Gondor e dei superstiti dell'Arthedain, passò il fiume Lhun. Il Re-Stregone riunì le sue forze, uscendo da Fornost (che aveva trasformato in una cittadella oscura) e marciò contro il nemico con la speranza di prenderlo vicino al fiume e di sbaragliarlo. Sfortunatamente per lui, l'Armata Occidentale gli avanzò contro troppo velocemente; lo scontro ebbe luogo ai piedi delle colline dell'Evendim, a nord del lago Nenuial. Le truppe del Lindon e di Gondor caricarono dall'alto delle colline, devastando le truppe di Angmar; la cavalleria operò un movimento sulla sinistra e attaccò il fianco nord delle truppe di Angmar. Il Re-Stregone riunì le truppe che non erano state annientate e batté in ritirata verso nord-est, con la speranza di rientrare a Carn Dûm. Ma la cavalleria di Gondor, condotta dal principe Earnur, raggiunse la sua retroguardia e compì una carneficina; nello stesso momento le forze di Gran Burrone, arrivarono come rinforzo da sud-est trasformando la ritirata di Angmar in una sanguinosa fuga.

Fu allora, quando tutto sembrava perduto, che il Re-Stregone fece dietro-front e caricò da solo la cavalleria di Gondor. Si narra che egli apparve con un manto ed una maschera neri, per dissimulare la sua invisibilità; l'orrore colse tutti coloro che lo videro. Ed egli attaccò il Principe Earnur; egli si apprestava a combattere, ma il suo cavallo si girò e si diede alla fuga, trascinando il principe via dal campo di battaglia. Il Re-Stregone rise della sua vittoria, pensando di essere rimasto solo sul campo, quando su di lui arrivò Glorfindel. Il Re-Stregone smise di ridere e fuggì davanti alla luce dell'Alto Signore degli Elfi. La notte cadde; il Re-Stregone si fuse nelle ombre, e nessuno lo vide più nell'Arthedain. Il principe Earnur, montò a cavallo desideroso di seguirlo, ma Glorfindel glielo impedì.

Fu proprio in quella sera che Glorfindel profetizzò che il Re-Stregone sarebbe caduto, ma che non sarebbe stata la mano di un uomo mortale ad ucciderlo.

VII. CONSEGUENZE della GUERRA

Questa guerra si concluse con una vittoria, ma una vittoria molto amara. Certo, le forze di Angmar erano state distrutte o disperse, e il Re-Stregone era scomparso. Eppure egli aveva completato la sua missione: distruggere il reame di Arnor. Ora non aveva più alcuna ragione di restare nel Nord, e così tornò a Mordor, per organizzare la rovina di Gondor.

Nell'Arthedain, solo la piccola gente della Contea e la popolazione del Paese di Brea ricostruì i suoi villaggi devastati. Fornost fu abbandonata; i Dunedain sopravvissuti diventarono raminghi, uomini senza terra che vegliano ancora sul ricordo del reame scomparso. Aranarth, il principe ereditario dell'Arthedain divenne il primo capitano di questi raminghi; Aragorn, alla fine della Terza Era, è il suo discendente diretto.

Nella Contea, gli Hobbit, privati del re, eleggeranno il loro primo Conte.

Earnur salì sul trono di Gondor alla morte del padre, il valoroso Earnil, nel 2043 TE. Nel 2000, i Nove Nazgûl, condotti dal Re-Stregone, uscirono da Mordor e presero d'assedio Minas Ithil. Dopo due anni di resistenza, la città cadde e venne ribattezzata Minas Morgul. Lo spettro della guerra minacciava oramai il cuore di Gondor... Inoltre, quando Earnur ricevette la corona, il Re-Stregone gli inviò una delegazione per ricordargli la sua fuga durante la guerra d'Arthedain, schernendo la sua viltà e sfidandolo a duello. Saggiamente consigliato dal suo Sovrintendente Mardil, Earnur rifiutò la sfida; ma sette anni più tardi, il Re-Stregone la lanciò di nuovo, aggiungendo insulti sullo scarso coraggio del Re. Folle di rabbia, il Re accettò la sfida, e marciò in compagnia di qualche cavaliere verso Minas Morgul. Nessuno di loro venne mai più visto; senza dubbio morirono in un'imboscata tesa dai Nazgûl e dai loro Orchetti. Earnur non aveva lasciato nessun erede: egli fu l'ultimo re di Gondor. Non potendosi però accertare la sua morte, il potere venne assegnato ai Sovrintendenti, in attesa del Ritorno del Re.

Tra l'altro, il coraggio di Aragorn e di Glorfindel che caricano (accompagnati da tre Hobbit!) i Nove, si spiega meglio se si pensa che Glorfindel aveva già fatto fuggire il Re-Stregone sul campo di battaglia, un millennio prima della guerra dell'Anello.

VIII. L'EPOPEA *per i* GIOCATORI

PERSONAGGI CONSIGLIATI

Il periodo tra il 1973 e il 1975 nell'Arthedain si presta bene alla mescolanza di diverse estrazioni culturali dei PG. I Dunedain sono assolutamente pertinenti, così come gli Uomini Comuni; anche la presenza di Hobbit è coerente, in quanto la Contea e i Paesi di Brea fanno parte del Reame dell'Arthedain. La presenza di Elfi dei Rifugi Oscuri oppure di Gran Burrone è molto credibile, considerato che il Lindon e Gran Burrone erano già alleati importanti nella grande guerra del 1409 TE contro Angmar.

I personaggi Nani hanno qualche ragione in meno di interessarsi all'avventura; ma i Nani spesso imboccano la Grande Via Est che attraversa Brea e la Contea, e qualche motivo personale che li leghi ai PG dell'Arthedain può benissimo collegarli alle azioni dei sudditi del Re.

L'unica restrizione assoluta riguarda i Rohirrim: nel 1973 TE, Rohan non esiste ancora. Si tratta per il momento di una regione di Gondor, denominata Calenardhon, dove Eorl il Giovane farà insediare i primi Eorlingas solo 600 anni più tardi...

GLI SCENARI

❖ 1, Una Passeggiata nel Bosco

Si tratta di uno scenario per personaggi appena creati, concepito per essere giocato in poche ore. Serve anche da prologo alla campagna della Rovina d'Arthedain.

❖ 2, Relitti sul Brandivino

Una breve avventura nel Decumano Est della Contea che porterà i PG a prendere parte ai conflitti tra Angmar e la corona d'Arthedain.

❖ 3, Un Messaggero in Pericolo

Terzo capitolo della campagna d'Arthedain, questo scenario mette i PG sulle tracce di Droctulf il Fortunato, un signore Nano che fa da emissario tra l'Arthedain e il Lindon. Purtroppo, i PG non saranno i soli a tentare di intercettare Droctulf...

❖ 4, La Fine di una Discendenza

Quarto capitolo della Campagna d'Arthedain, questo scenario spinge i PG sulla strada del Lindon, in compagnia di Droctulf. I PG visitano gli Elfi Grigi delle Torri delle Emyrn Beraid, ma rischiano di trovarsi nel bel mezzo di un conflitto fratricida indotto da infidi manipolatori mandati da Angmar.

❖ 5, Anime in pena

Quinto capitolo della Campagna, questo scenario propone un grigio vagabondaggio nelle terre dove vagano alcuni malinconici criminali...

❖ 6, Lo Specchio delle Ombre

Annuminas, deserta, presa e riconquistata all'epoca della guerra del 1409, nei secoli è sprofundata dolcemente nell'oblio, inghiottita dall'erba. Chi potrebbe credere che ancora, sotto i detriti e le lande, riposi un antico segreto?

Per ricordarlo, bisogna avere la memoria degli Elfi, o la non-vita del Re-Stregone... Ma losche ombre, e figure radiose, ricominciano proprio ora a vagare in quei dintorni. E così pure i PG, che più prosaicamente si trovano nei paraggi solo per guadagnare la riva opposta del Baranduin (il fiume Brandivino).

MAPPA DELLA CONTEA



UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO

INDICE

Introduzione: una tappa nella Terra di Buck.....pag. 11

Un albero molto vecchio e qualche sgherro.....pag. 12

Vagabondaggi Hobbit.....pag. 12

I PG alla ricerca di Milone.....pag. 12

L'atmosfera della Vecchia Foresta

1. L'ingresso nella Vecchia Foresta.....pag. 14

2. Indizi sparpagliati da Milone Serracinta.....pag. 14

3. Segnali inquietanti della malevolenza della Foresta.....pag. 14

4. Indizi della presenza degli scagnozzi di Angmar.....pag. 14

5. Indizi della presenza degli Elfi.....pag. 14

6. Disavventure dei PG.....pag. 14

Interazioni con i PNG

1. Incontro con gli Elfi.....pag. 14

2. Incontro con gli scagnozzi di Angmar.....pag. 14

3. Ritrovare Milone Serracinta.....pag. 15

4. Il Vecchio Ontano.....pag. 15

Ritorno alla Terra di Buck.....pag. 15

I PNG

Il cinghiale solitario.....pag. 15

Boëmund, spia di Angmar.....pag. 16

Gli sgherri di Angmar.....pag. 17

Sidhellion.....pag. 18

I compagni di Sidhellion, Findall e Tinmereth.....pag. 19

Milone Serracinta.....pag. 20

Il Vecchio Ontano.....pag. 21

SCENARIO I

UNA PASSEGGIATA NEL BOSCO

(PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS)

Questo scenario è concepito per essere giocato nel giro di poche ore, con dei personaggi alla loro prima avventura, al fine di familiarizzare con il sistema di gioco. Tuttavia vengono introdotti dei PNG che giocheranno un ruolo nei successivi capitoli: Sidhellion, l'Elfo Grigio (che riapparirà nel quarto scenario, "La Fine di una Discendenza") o Boëmund, la spia di Angmar (che riapparirà nel terzo scenario, "Un Messaggero in Pericolo"). Fate attenzione, dunque, affinché possano uscire vivi da questo scenario.

I puristi noteranno che ho collocato l'azione dello scenario nella Terra di Buck nel 1973 TE (372 del calendario della Contea) anche se i Vecchiobeco arriveranno ad occupare questa regione solo nel 2340 TE (739 del calendario della Contea). Si tratta di un'eresia che alcuni mi rimprovereranno: me ne assumo la più completa responsabilità - e pregherei i miei detrattori di non spingersi sino alla mia denuncia alla FEE... Sono partito dal principio che i Vecchiobeco, pur non avendo dichiarato l'indipendenza della Terra di Buck prima del 739 del calendario della Contea, avessero già potuto impiantare fattorie e frutteti sulla riva orientale del Brandivino alcuni secoli prima.

INTRODUZIONE:

una TAPPA nella TERRA di BUCK

La storia comincia nel mese di marzo del 1973 (TE). I PG hanno appena lasciato il Decumano Est della Contea e si riposano un po' nella Terra di Buck prima di riprendere la strada in direzione di Brea. Possono avere numerose ragioni per attraversare la Contea e recarsi ad est: un Dunadan o un guerriero si potrebbe dover recare a Fornost (Roccanorda) per arruolarsi nell'esercito reale; un Nano potrebbe viaggiare per affari commerciali tra le Montagne Nebbiose e le Montagne Azzurre; un Elfo potrebbe recarsi dal Lindon a Gran Burrone per un viaggio di piacere o per portare un messaggio; infine, uno Hobbit potrebbe andare alla festa di compleanno di un cugino di Brea (nel 1973 TA, 372 secondo il computo della Contea, i legami familiari tra gli "antichi" Hobbit di Brea e i "coloni" della

Contea possono essere ancora abbastanza forti).

Per quel che riguarda la mappa della zona, riferitevi alla mappa della Contea riportata a pag.9 (basata sulla mappa che apre tutte le edizioni inglesi di "the Lord of the Rings" e misteriosamente assente in quella italiana ndt). I personaggi vengono dal Decumano Est e attraversano Scorta, prima di passare il Brandivino sul traghetto di Buckburgo. A Scorta, incontrano un viaggiatore Hobbit della Terra di Buck; si tratta di Fortebraccio Serracinta, un Hobbit importante di Crifosso, di ritorno da un viaggio di affari a Fossobianco (Fortebraccio ha negoziato l'acquisto all'ingrosso di una varietà di patate, la "Rotondetta di Fossobianco", che conta di coltivare negli appezzamenti recentemente dissodati ai margini della Vecchia Foresta). Lungo la strada, la curiosità ed il suo gusto per la convivialità lo spingono a chiacchiere con i PG; per spirito di patria, fa loro gustare un certo numero di appetitosi prodotti di Crifosso che trasporta in un grosso tascapane, in caso di improvvisi languorini (torta fredda ai funghi, pollo affumicato alle erbe, torta di mele allo zucchero di cannella, ed un po' di liquore di ribes per aiutare la digestione...). Messer Fortebraccio Serracinta è molto ciarlierò, ma la cucina di sua moglie è veramente deliziosa, e scommettiamo che saprà risvegliare la simpatia dei PG.

Al momento di passare il Brandivino sul Traghetto, il signor Serracinta è un po' a disagio. È ben noto, per la Piccola Gente: "sulle navi stai appeso a un filo". Il nostro degno Hobbit si fa dunque coraggio col suo liquore di ribes, che fa girare tra i PG, pensando che tutti quanti condividano la sua paura... la traversata del fiume ha luogo senza problemi, ma i PG scorgono ben presto un gruppo abbastanza nutrito di Hobbit sulle banchine di Villa Brandy; sembrano attendere il traghetto, e lanciano grida non appena scorgono Fortebraccio. Costui è sorpreso di vedere gran parte della sua famiglia raccolta sul pontile, tanto più che Crifosso, il suo villaggio, non si trova sulla sponda del Brandivino. Egli non può tuttavia resistere alla tentazione di presentare ai PG i suoi figli, figlie, generi, nuore, nipoti, cugini, cugini acquisiti dai primi cugini ed altri lontani parenti (prendete gli alberi genealogici alla fine del SdA e sforzatevi di dare complesse spiegazioni sui rapporti di parentela di una quindicina di Hobbit)...

Nel frattempo, gli stessi parenti di Fortebraccio cominciano a dare segni d'impazienza. Uno dei suoi figli finisce per interrompere Fortebraccio ed annuncia: "Milone è scomparso nella Vecchia Foresta".

Fortebraccio sembra costernato; tutta la famiglia Serracinta prende allora la parola in una logorrea collettiva molto ingarbugliata e spesso contraddittoria. Ne esce - per i PG - che Milone dev'essere il figlio più giovane di Fortebraccio, e che il giorno precedente, per una ragione poco chiara, ha litigato coi suoi fratelli Rorimac e Sadoc, nonché coi loro cugini Hamson e Tolman (Tom) Cotton, mentre si fumavano una canna (nel vero senso agricolo del termine, ma lasciate i vostri PG alle loro fantasie tossicologiche... Ciò permetterà agli Hobbit di considerarli veramente come della "gente bizzarra"). Dopodiché, Milone sarebbe corso via verso la Vecchia Foresta, portando con sé solo un piccolo spuntino avvolto in un gran fazzoletto.

Fortebraccio è sconvolto. In primo luogo, teme la morte per stenti del suo rampollo, che se n'è andato con appena un piccolo spuntino dal giorno precedente; inoltre, la Vecchia Foresta ha una pessima reputazione, ed

egli ha paura che il giovane incosciente possa fare cattivi incontri. Gli Hobbit di Crifosso hanno già fatto ricerche su un'ampia fascia ai margini della Foresta, ma non hanno trovato tracce.

Chiedendo ulteriori informazioni, i PG finiranno per ottenere alcuni dettagli sulla personalità di Milone e sulle circostanze della sua partenza. Milone viene descritto come il piccolo, ultimo bimbo della famiglia: un Hobbit sognatore e sbadato, proprio per nulla sveglio. Nella sua infanzia, si è già smarrito nella Vecchia Foresta andando a far legna, ma la sua avventura è durata solo qualche ora. All'epoca, fu una piccola truppa di cavalieri del Re di passaggio, impietositi dallo sconforto dei Serracinta, ad averlo cercato e trovato. In seguito alla sua bravata, Milone ha ricevuto una severa punizione; ma il giovane Hobbit sostenne anche di aver scoperto una vecchia cantina di vino in una zona oscura della foresta. Tutti si presero gioco di lui, ma Milone si ostinò; la "Cantina di Milone" divenne così il soggetto di ricorrenti prese in giro sul suo conto, ed il giovane Hobbit spesso si offendeva quando la sua storia veniva derisa. Alla vigilia dell'arrivo dei PG, sembra che i fratelli Serracinta abbiano rinnovato le loro prese in giro; punto nel vivo, Milone ha abbandonato forcone e letame, e ha lasciato l'appezzamento. I suoi fratelli hanno creduto che egli se ne fosse andato per tenere il broncio, ma alcuni vicini lo hanno visto passare dalla cucina della famiglia, per poi proseguire dritto tra i campi arati, verso la Vecchia Foresta. Siccome Milone non è rientrato durante la notte, la famiglia è in questo stato di agitazione...

Fortebraccio ha naturalmente intenzione di chiedere ai PG, che egli considera dei grandi viaggiatori, di lanciarsi alla ricerca del figlio scomparso. Il resto della famiglia appoggerà con forza la sua richiesta - gli Hobbit si sentiranno sollevati per non doversi far carico di una battuta nella Vecchia Foresta... In cambio, i Serracinta offriranno ai PG alloggio (piccolo, ma confortevole) e vitto (abbondante). In caso di contrattazioni, Fortebraccio accetterà di pagare fino a 10 pezzi d'argento - ma il vitto offerto ai PG sarà meno abbondante...

Con ogni probabilità, i PG si dirigeranno dunque verso il limitare della Vecchia Foresta.

UN ALBERO *molto* VECCHIO *e qualche* SGHERRO...

Il giovane Milone era sincero quando sosteneva di aver scoperto una cantina nella Vecchia Foresta... Ma aveva commesso un pericoloso errore, che potrebbe mettere a rischio la sua vita, oltre a quella dei PG lanciati sulle sue tracce.

Da bambino, Milone si era effettivamente smarrito nella Foresta. I suoi passi l'avevano condotto sino ad una scarpata rocciosa, dove stillava una sorgente mezza prosciugata e dove un vecchissimo ontano affondava le sue radici ramificate. Il fogliame secco dell'albero sussurrava strani mormorii, e Milone, attirato fin lì, aveva scoperto una grossa tana tra le sue radici; egli aveva intravisto, alla svolta di una galleria rozzamente scavata, qualche brocca e qualche bicchiere polveroso disposti al suolo. Stava per intrufolarsi nel buco, quando venne ritrovato dai nobili Dunedain che lo stavano cercando. Egli dunque non ebbe

mai potuto esplorare questo misterioso anfratto, ma ne aveva dedotto che doveva trattarsi di un'antichissima cantina di vini, poiché aveva intravisto tutto ciò che era necessario per bere. Col tempo, l'idea di poter restare in fondo a quel buco pieno di vecchie bottiglie, riempite di inestimabili vini d'annata, aveva finito per trasformarsi in ossessione...

In effetti, quella buca non era una cantina, ma l'entrata di un'antica tomba, scavata nel corso della Prima Era per un signore della guerra umano che aveva servito nelle fila del Signore Oscuro. In seguito, un ontano era spuntato al di sopra del sepolcro, le sue radici si erano insinuate fino alle ossa, e si era instaurata una malefica simbiosi tra l'anima del defunto e l'albero. L'ontano era diventato un Ucorno nero, un'escrescenza tenebrosa nella foresta, un predatore paziente, ma vorace. Fa parte di quegli alberi malevoli, molto numerosi lungo il Sinuosalice, che odiano gli stranieri ed hanno adottato una dieta carnivora. Milone aveva già rischiato di soccombere al suo sortilegio durante l'infanzia; ed egli potrebbe davvero soccombere in questa occasione, se i PG non lo soccorreranno in tempo.

Inoltre, il rischio corso dal giovane Hobbit è aggravato dalla presenza di un altro pericolo. Alcuni scagnozzi di Angmar si sono introdotti nella Vecchia Foresta. Sono guidati da Boëmund, una spia di Carn Dûm, incaricata di una missione molto precisa. Il Re-Stregone è a conoscenza della presenza degli Ucorni neri della Vecchia Foresta, e desidera tentare di convertirli alla sua causa. Boëmund è incaricato di contattarli e di consegnar loro un messaggio: se gli Ucorni neri estenderanno l'influsso della Vecchia Foresta verso nord e taglieranno la strada dell'est tra la Contea ed il Villaggio di Brea, il Re-Stregone s'impegnerà a rispettare l'invulnerabilità dei boschi, oltre che a lasciare qualche prigioniero all'appetito degli alberi... Boëmund è il suo emissario; ma un enorme problema di comunicazione si pone d'innanzi all'agente di Angmar. Gli alberi neri non possono leggere le lettere, e non prestano alcuna attenzione ai discorsi. Inoltre sono pericolosi anche per gli emissari del potere oscuro. Si tratta dunque di trovare un sistema per consegnare il messaggio del Re-Stregone, superando questi ostacoli.

Boëmund ha trovato una soluzione; egli conta di catturare una vittima isolata, obbligarla ad imparare il messaggio del Re-Stregone, ricorrendo alla tortura per imprimerlo indelebilmente dentro al suo cervello. Poi, dopo aver stampato il messaggio nella testa della sfortunata vittima, intende abbandonarla agli appetiti di un Ucorno nero; Boëmund spera che il messaggio del suo sire tenebroso venga digerito insieme al suo portatore, e che venga in seguito diffuso di ramo in ramo e di radice in radice in tutta la Vecchia Foresta. La spia di Angmar non si è fatta ancora nessuna idea su quale persona poter sacrificare in questo modo, ma è inutile dire che un Hobbit sperduto nel bosco rappresenterebbe il bersaglio ideale...

Fortunatamente per lui, il giovane Hobbit ha fatto un buon incontro: alla sera, è stato avvicinato da tre Elfi Grigi: Sidhellion ed i suoi due compagni, Findall e Tinmereth. Le Belle Genti infatti vagano per l'Arthedain come "osservatori" inviati da Cirdan il Carpentiere, per aggiornarlo sull'evoluzione della situazione. Abbastanza spesso, essi fungono anche da messaggeri tra il Lindon e Gran Burrone. Stavano valutando l'avanzata del male nella Vecchia Foresta, quando hanno incrociato per caso Milone. Molto stupiti, hanno un po' scherzato sul conto dello Hobbit, ma gli hanno anche offerto di passare la notte in loro compagnia. Milone li ha lasciati il mattino seguente, con le tasche piene di *lembas*, per riprendere la sua esplorazione.

Nel momento in cui i PG si lanciano alla sua ricerca, egli è dunque ancora libero, possiede qualche vettovagliamento, e anche se si è completamente smarrito, non dispera ancora di ritrovare la sua cantina. E non a torto. Egli comincia infatti ad avvicinarsi pericolosamente al vecchio ontano nero... Ed è lo stesso ontano nero che Boëmund cerca di trovare, poiché egli evita di avvicinarsi al Sinuosalice, che considera troppo pericoloso, anche per delle spie di Angmar.

I PG alla RICERCA di MILONE

Milone è scomparso da circa un giorno e mezzo quando i PG vengono reclutati per ritrovarlo. A Crifosso, i PG potranno ottenere qualche informazione che confermerà i discorsi della famiglia Serracinta; la vicina "di caverna" di Fortebraccio Serracinta, la vecchia May Boffin, il giorno prima sgusciava i suoi fagioli sulla soglia di casa sua, ed ha visto Milone filar via verso i terreni dissodati di fresco. Altri vicini, Dudo e Adelardo Tassi, raccoglievano nello stesso momento un po' di legna per il fuoco sui terreni appena arati, ed hanno visto Milone infilarsi nella Vecchia Foresta; non si sono scandalizzati, perché hanno creduto che Milone andasse semplicemente per funghi...

Siccome tutte le indicazioni portano alla Vecchia Foresta, i PG non possono che dirigersi in quella direzione. A partire da questo momento, lo scenario è aperto: sta a voi organizzare il campo di gioco e gli attori dello scenario come meglio credete. Le note che seguono sono solo suggerimenti, che potete utilizzare a vostro piacimento ed adattare al comportamento dei vostri giocatori...

VAGABONDAGGI *Hobbit*

Milone non si ricorda più molto bene dove si trovi la sua "cantina"; la sua precedente gita risale ad un po' di tempo addietro, e gli alberi della Vecchia Foresta hanno un'inquietante propensione a confondere piste e sentieri... Milone ha dunque vagabondato un po' a casaccio, con molta imprudenza.

L'ATMOSFERA della VECCHIA FORESTA

Qui vengono riuniti alcuni elementi descrittivi per rendere l'atmosfera della Vecchia Foresta:

❖ 1. L'entrata nella Vecchia Foresta

Fate attenzione a rendere opprimente il limitare della Foresta: gli alberi sono vecchi, nodosi, silenziosi, ed emanano dalla loro ispida mole un'aura vagamente ostile. Appena entrati nel sottobosco, i PG saranno colpiti dalla spessa penombra che vi regna, dai tronchi e dalle cortecce decrepiti, dall'atmosfera soffocante, dal senso di vigilanza diffusa che si avverte nelle zone più oscure...

❖ 2. Indizi sparpagliati da Milone Serracinta

Conducendo delle ricerche approfondite e riuscendo in alcuni test di *Seguire Piste*, i PG potranno ritrovare di tanto in tanto alcune tracce del passaggio di Milone: un'impronta in un pantano, un fazzoletto a quadretti, delle incisioni nei tronchi per ricordarsi il cammino del ritorno, delle molliche di pane e delle ossa di coniglio sotto un albero.

❖ 3. Segnali inquietanti

della malevolenza della Foresta

A mano a mano che si inoltreranno nella Vecchia Foresta, i PG saranno consapevoli (in seguito a qualche test di *Empatia Silvestre*) dell'ambiente sempre più oppressivo che li circonda: silenzio pesante; rumori furtivi tra i rami; rovi impigliati nei vestiti; pietre muscose segnate da vecchi simboli erosi; ossa di selvaggina di grossa taglia mezze sprofondate tra le radici dei vecchi alberi; crudeli borbottii mischiati al canto freddo dei ruscelli; banchi di nebbia dai turbinii vagamente antropomorfi; figure malevole percepibili sotto certe angolature nei tronchi nodosi di vecchi alberi...

❖ 4. Indizi della presenza degli scagnozzi di Angmar

Mischiati agli indizi della malvagità della foresta, potete anche disseminare qualche traccia della presenza degli sgherri: fischi sinistri che risuonano nel sottobosco; ghigni malvagi; odore di legna bruciata che porta ad un bivacco abbandonato (disseminato di lordure, escrementi, ossa rosicchiate...).

❖ 5. Indizi della presenza degli Elfi

Potete anche lasciar cadere qua è là degli indizi della presenza degli Elfi: luci lontane (ed inafferrabili) nel sottobosco; eco di una melodiosa aria di flauto; zone fiorite in mezzo al sottobosco marcescente ed oscuro...

❖ 6. Disavventure dei PG:

☞ Dopo aver sentito per un momento degli scricchiolii e il rumore di fronde scosse a destra e a sinistra, si trovano davanti a un vecchio cinghiale coperto di cicatrici e molto aggressivo...

☞ Se preferiscono passare nella parte bassa di qualche canalone, si impantanano e rischiano di essere risucchiati in una torbiera. Uno dei personaggi ha la sensazione che qualcosa si attorcigli attorno ai suoi piedi e lo tiri verso il basso...

☞ Se preferiscono camminare in costa e sui rilievi, i rami stridono, i tronchi gemono e per un momento le foglie consumate dalla muffa emettono sinistri rumori... Poi, un lieve smottamento del terreno li farà precipitare in una piccola frana, durante la quale saranno ghermiti dai rami ed avranno la sensazione di essere quasi impiccati (test in *Arrampicarsi* o in *Acrobazia* per divincolarsi).

INTERAZIONI coi PNG

I PG si interesseranno senza dubbio agli indizi della presenza degli Elfi e a quelli della presenza degli sgherri. Se seguono la pista di uno dei due gruppi, finiranno per incontrarlo (con molte difficoltà per ciò che riguarda gli Elfi, che si sottrarranno a lungo alla loro vista, al fine di avere tutto il tempo di osservare i PG e di valutare se essi rappresentino un pericolo).

❖ 1. Incontro con gli Elfi

Sidhellion ed i suoi due compagni dimostreranno una simpatia proporzionale alla cortesia dei PG. Essi potranno render noto che Milone Serracinta ha passato la notte in loro compagnia, ed indicare ai PG la direzione approssimativa che lo Hobbit ha preso dopo averli salutati. Se i PG non avranno dimostrato buone maniere, i tre Elfi non si preoccuperanno più di loro, proseguendo per il proprio cammino; di contro, se i PG si saranno mostrati affabili, Sidhellion ed i suoi compagni veglieranno su di loro senza farsi notare, per tutto il seguito dello scenario, ed interverranno in caso di gravi pericoli.

❖ 2. Incontro con gli scagnozzi di Angmar

Se i PG incrociano Boëmund ed i suoi compagni, in un primo momento gli sgherri non si dimostrano aggressivi; Boëmund è in primo luogo una spia, abituata ad utilizzare una falsa cortesia coi suoi interlocutori, e cercherà di sapere il più possibile sulle ragioni della presenza dei PG nella foresta. Da parte loro, i PG potrebbero rischiare di domandargli che cosa ci faccia nella Vecchia Foresta: egli cercherà di far credere di essere uno straniero al servizio del re dell'Arthedain, in cerca di alberi dal legno raro e prezioso per la fabbricazione di mobili destinati alla corte, e domanderà ai PG se conoscono l'ubicazione del vecchio ontano nero... Se i PG hanno la cattiva idea di parlargli di Milone, la spia comprenderà immediatamente che lo Hobbit rappresenta la preda ideale per attuare il suo piano. Tenterà di sviare i PG mentendo su delle tracce di Hobbit che avrebbe trovato in una zona lontana della foresta, e cercherà nel frattempo di ritrovare e catturare il mezz'uomo per farne il suo messaggero e sacrificarlo all'ontano nero.

3. Ritrovare Milone Serracinta

Per rendere la situazione più drammatica, i PG ritroveranno Milone proprio nei pressi del vecchio ontano. Potete scegliere tra due possibilità: nel primo caso, Milone è ancora libero, ma gli sgherri sono molto vicini, e si apprestano a tentare un diversivo qualsiasi per isolare Milone o un PG debole, al fine di catturarlo e farne una vittima del vecchio albero; nell'altro caso, Milone è già stato catturato, e gli sgherri cominciano a maltrattarlo e a insegnargli il messaggio. Scegliete la soluzione che preferite, e la più adatta ai vostri PG. Equilibrate il numero di sgherri in modo da renderlo leggermente superiore alla forza dei vostri PG, e fate eventualmente intervenire gli Elfi in caso di difficoltà.

Naturalmente Milone è completamente inconsapevole di tutto, ed ora che ha quasi raggiunto il suo scopo, ha il solo desiderio di vedere la sua "cantina" e di esplorarne gli angoli più reconditi per riportare, in trionfo, le bottiglie che è convinto di scovarvi...

4. Il Vecchio Ontano

La zona della foresta che circonda il vecchio ontano è particolarmente opprimente: una bruma languida spande i suoi banchi sinuosi tra i tronchi; delle grosse pietre, coperte di licheni malati e di muschi spugnosi, sono disseminate nel sottobosco; gli alberi sembrano marcescenti, perdono la loro corteccia e brulicano di parassiti; tra le rocce ai piedi dell'ontano, la sorgente è mezza intasata da muschi ed abbondanti alghe, che pendono in lunghi ciuffi scuri. L'ontano è indifferente al conflitto tra i diversi esseri viventi che si incontrano nei suoi paraggi; i suoi unici moventi sono la malvagità e l'appetito. Appena i PG, gli sgherri o gli Elfi si imbattono nel passaggio, il suo fogliame appassito si metterà a stormire dolcemente, come se fosse agitato da una leggera brezza - sarà necessario superare un test in *Empatia Silvestre* per capire che in realtà non soffia alcun vento nella foresta. In effetti, il vecchio ontano impiega il *Dono di Tenebre Ammalimento* per attirare i curiosi. Se alcuni dei PG rimangono vittima di questa malia, modificate d'un tratto la loro percezione della foresta: il suo aspetto non cambia, ma la sua antica origine sembra adesso mirabile, rassicurante, quasi materna... Se qualche PG scende nelle profondità del terreno ai piedi dell'albero, scoprirà una tomba primitiva, dotata di un antico corredo funerario, di un sarcofago di rozza pietra, spaccato e sollevato da alcune grosse radici. Il numero di ossa animali e umane sparpagliate attorno al sarcofago è impressionante: in certe zone, esse formano un tappeto di vecchio avorio che scricchiola sotto i piedi - si tratta dei resti delle vittime dell'albero. Ed è sempre all'interno della tomba che i malcapitati sono fatti bersaglio di un attacco di *Soffio Nero*; è solo quando le persone sono in stato di incoscienza che le radici del vecchio albero cominciano subdolamente ad avvolgerle per imprigionarle, penetrarle e digerirle nel corso di una lenta agonia.

RITORNO alla TERRA di BUCK

Il finale dello scenario dipende dalle azioni dei PG e dalla vostra messa in scena. Si suppone che i PG riportino Milone a Crifosso; la famiglia Serracinta, molto riconoscente, farà festa ai PG. Verranno invitati ad un banchetto pantagruelico, drante il quale Fortebraccio prenderà come una questione d'onore "riempire gli ultimi angoli" dei suoi ospiti... Per i PG seguiranno giorni difficili, con la bocca impastata, il fegato congestionato e la perdita d'appetito per qualche tempo... Ma i Serracinta offriranno loro un'ospitalità calorosa, sia per curarli da eventuali ferite, che per lasciar loro il tempo di rimettersi dai festeggiamenti.

E quando, dopo alcuni giorni, i PG saranno di nuovo in piedi, sarà solo per essere invitati dalla Piccola Gente a svolgere un nuovo servizio. Ma questa è un'altra storia, che scoprirete nel secondo episodio di questa campagna: "Relitti sul Brandivino".

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Il Cinghiale Solitario

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
<i>Vigoroso</i>	<i>Agile</i>	<i>Distratto</i>
d 12	d 10	d 8

COMPETENZE DI BASE

FATICA 5	AZIONI/TURNO 2	MAGIA NATURALE 0
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 4	PUNTI COMUNIONE 0
FERITE GRAVI 5	CORSA 4	
BONUS AL DANNO +1		

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	Gestione del Combattimento
<input type="checkbox"/> Rissa: 6	<input type="checkbox"/> Schivare: 2	FATICA
<input type="checkbox"/> Resistenza: 6		[5][4][3][2][1]
ARMI		FERITE LEGGERE
<input type="checkbox"/> Zanne: 1d4+1		[5][4][3][2][1]
ARMATURA		FERITE GRAVI
<input type="checkbox"/> Cuoio: danno -1		[5][4][3][2][1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

BOËMUND, SPIA DI ANGMAR

Boëmund è un uomo snello, di media altezza, dal colorito pallido e dal volto segnato dalle occhiaie. Porta dei vecchi indumenti da viaggio, un mantello scuro, una giubba di cuoio, un cinturone d'armi dove sono infilate una daga e una spada corta. Si esprime con voce dolce, falsamente amichevole.

Boëmund possiede 2d10 pezzi d'argento, oltre a una lettera scritta nella Lingua Nera, marcata dal sigillo contorto di Carn Dûm, nella quale il Re-Stregone propone un'alleanza tra Angmar e gli Ucorni Neri della Vecchia Foresta.

Boëmund,
Spia di Angmar

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Ululato

ARMI

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

ARMATURA

☐ Corpetto di Cuoio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

GLI SGHERRI DI ANGMAR

(BOSON, GACHET, ERNOALD...)

Gli sgherri sono dei viandanti dalle vesti sbiadite o scure, segnate dalle intemperie. Sono abbastanza alti, di carnagione olivastra, dai rozzi lineamenti. Ognuno possiede 1d6 pezzi d'argento.

Gli sgherri di Angmar
(Boson, Gachet, Ernoald...)

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ Corpetto di Cuio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

SIDHELLION

Sidhellion è un Elfo biondo, dagli occhi grigi, vestito di un giustacuore verde e oro ed eleganti braghe finemente ricamate. Ama scherzare rimanendo apparentemente serio, è piuttosto ironico, sempre pronto a giocare scherzi (non troppo cattivi), ostentando una compassata superbia. D'altro canto, è di buon cuore, e caritatevole in caso di bisogno. Viaggia coi suoi compagni in direzione di Gran Burrone per misurare l'estensione del potere del Re-Stregone sul Rhudaur ed il Cardolan.

Sidhellion

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 3	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 4	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 5	OVESTRON 4	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 9		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 8	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	P.T. SAGGEZZA 2	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Grande Runa Elfica

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

I COMPAGNI DI SIDHELLION,

FINDAL E TINMERETH

Findal e Tinmereth sono Elfi dai capelli chiari e dagli occhi verdi, spesso scherzosi e inclini al riso. Sono vestiti con giustacuori dalle tinte autunnali e braghe ricamate.

I compagni di Sidhellion,
Findal e Tinmereth

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

FATICA 3	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 2	SINDARIN 5	MAGIA ELFICA 3	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 4
FERITE LEGGERE 3	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 5	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 3	CORSA 9		MAGIA RUNICA 0	PUNTI SOGNO 6	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO 0			ALTA MAGIA 0	Pt. SAGGEZZA 1	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 6	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3	<input type="checkbox"/> Raggirare: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4	<input type="checkbox"/> Adunaico: 2	<input type="checkbox"/> Recitare: 3	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 4
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Danza: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3	<input type="checkbox"/> Incantamento: 5	<input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4	<input type="checkbox"/> Suonare Flauto: 5		
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3	<input type="checkbox"/> Sogno: 6		
	<input type="checkbox"/> Schivare: 6	<input type="checkbox"/> Navigare: 4				
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 5				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4				

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1, Runa Elfica Minore

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

MILONE
SERRACINTA

Milone Serracinta è uno Hobbit di origine Pelopiede, abbastanza conosciuto a Crifosso per la sua testardaggine ed il suo temperamento sognante. Ha i capelli rossi e ricci, porta un gilet verde chiaro con bottoni di cuoio ed un paio di pantaloni a righe gialle e verde scuro. Se ne va in giro coi resti del suo spuntino del mattino, un acciarino di selce ed un vecchio mozzicone di candela, il tutto avvolto in un grande fazzoletto a quadri rossi e bianchi.

Milone Serracinta

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Gracile	Veloce	Curioso	Incolto	Sensibile	Onesto	Insignificante
d 6	d 12	d 12	d 8	d 10	d 10	d 8

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 2	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2	<input type="checkbox"/> Giardinaggio: 4	<input type="checkbox"/> Canto: 3	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 3	<input type="checkbox"/> Raggirare: 4
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Guidare Carri: 3	<input type="checkbox"/> Emp. Agreste: 4	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 3	<input type="checkbox"/> Cucina: 3	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 1	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 2
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Scassinare: 3	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 1		<input type="checkbox"/> Sogno: 4	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	
	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 4	<input type="checkbox"/> Memoria: 2				
	<input type="checkbox"/> Schivare: 4	<input type="checkbox"/> Percezione: 3				
	<input type="checkbox"/> Lanciare: 5					
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 2					
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 4					

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[2] [1]

FERITE LEGGERE

[2] [1]

FERITE GRAVI

[2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

IL VECCHIO ONTANO

Il vecchio ontano sembra una scultura generata da uno spirito maligno: mangiato dalla muffa e dai funghi, il tronco aperto, il cuore marcio, i rami ossuti ed artigliati lanciati verso il cielo come tante imprecazioni, si erge nella foresta come un urlo muto, un totem appassito del male elementare.

Il vecchio ontano non parla - al massimo le sue foglie morte cantano dolcemente dei mormorii che attirano o minacciano quando sta usando i suoi Doni di Tenebra... Per prudenza, non investe mai più di 4 punti Malizia nell'impiego di un Dono di Tenebra.

Non si sposta mai; le sue radici si animano solo per imprigionare una vittima addormentata dal Soffio Nero. Si batte solo quando è attaccato con ferro o fuoco; cerca in primo luogo di respingere il nemico col Dono di Tenebra Orrore. In corpo a corpo, tenta preferibilmente di neutralizzare i suoi avversari (competenza Rissa) piuttosto che ferirli, al fine di poterli stringere in un secondo momento in un intrico di radici e digerire lentamente le loro carni...

Il Vecchio Ontano

DISPERAZIONE 10

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
Colossale	Impedito	Ignaro	Ignorante	Terra Terra	Criminale	Raggiante
d 30	d 4	d 4	d 6	d 8	d 4	d 20

COMPETENZE DI BASE

FATICA 7	AZIONI PER TURNO 1 ogni 2	MAGIA NATURALE	OVESTRON (ARCAICO) 1	MAGIA ELFICA	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA
FERITE LEGGERE 7	INIZIATIVA	0	MAGIA RUNICA 0	0	TENEBRE 3	6
FERITE GRAVI 7	1	PUNTI COMUNIONE	ALTA MAGIA 0	MAGIA DI AMAN 0	PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO+3	CORSA 0 (immobile)	3	STREGONERIA 0	PUNTI SOGNO 2	PUNTI MALIZIA 16	
			Pt. SAGGEZZA 0			

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 2 <input type="checkbox"/> Resistenza: 10 <input type="checkbox"/> Forzare: 10 <input type="checkbox"/> Lotta: 2		<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 6 <input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 10 <input type="checkbox"/> Memoria: 2 <input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> Sortilegio: 5	<input type="checkbox"/> Canto: 2		<input type="checkbox"/> Intimidire: 5

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Soffio Nero, Orrore

ARMI

☐ Rami: 1d4+3

ARMATURA

☐ Corteccia: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]



RELITTI SUL BRANDIVINO

INDICE

L'intrigo.....pag. 23

Le scoperte degli Hobbit.....pag. 24

Le avventure per i PG

1. La chiatta di Buckburgo.....pag. 24

2. Il ponte di Arcoinpietra.....pag. 24

3. Pattuglie al nord del ponte di Arcoinpietra.....pag. 24

4. I vasai di Chianarana.....pag. 25

5. La fattoria di Basse-Terre.....pag. 25

6. La tomba di Thoroncar.....pag. 25

Una sconosciuta a Cava.....pag. 25

Per i colori di una Dama.....pag. 25


Salvata mentre infuria la battaglia...pag. 25

I PNG

Dama Vanimeldë.....pag. 27

Il Principe Belegorn.....pag. 28

I guerrieri di Angmar.....pag. 29



SCENARIO II

RELITTI SUL BRANDIVINO

(EPAVES SUR LE BRANDEVIN)

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

L'INTRIGO

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

Alla morte di Ondoher (1944 TE), Arvedui rivendicò la corona di Gondor. Ma i nobili del regno meridionale si finsero sordi, e preferirono elevare alla dignità reale Earnil, un lontano parente del re defunto. Questo causò un affievolimento dei rapporti diplomatici tra i due regni. Nello stesso momento, Angmar raddoppiava l’offensiva contro l’Arthedain, e Arvedui aveva molto da fare per difendere le sue terre; tra i suoi capitani si mise in luce il Principe Belegorn, rimasto fedele alla regina Fíriel.

Sfortunatamente, Belegorn fu battuto in un sanguinoso scontro nel nord-est di Fornost, e fu dato per morto nell’Arthedain. In realtà egli non era stato ucciso, ma solo ferito gravemente; tuttavia fu catturato e portato a Carn Dûm, dove il Re-Stregone corruppe il suo animo per fare di lui uno dei suoi luogotenenti.

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

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

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

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

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

Le SCOPERTE degli HOBBIT

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

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

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

Le AVVENTURE per i PG

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

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

❖ 1. La chiatta di Buckburgo

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

❖ 2. Il ponte di Arcoimpietra

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

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

❖ 3. Pattuglie al nord del ponte di Arcoimpietra

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



4. I vasai di Chianarana

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



5. La fattoria di Basse-Terre

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



6. La tomba di Thoroncar

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

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

Una SCONOSCIUTA a CAVA

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

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

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

PER I COLORI di una DAMA

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

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

§§§

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

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

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

Salvata mentre INFURIA la BATTAGLIA...

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

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

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

DAMA VANIMELDË

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

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

Dama Vanimeldë

DISPERAZIONE 1

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Resistenza: 3 <input type="checkbox"/> Nuotare: 1	<input type="checkbox"/> Cucito/Ricamo: 5 <input type="checkbox"/> Danza: 5 <input type="checkbox"/> Equitazione: 5 <input type="checkbox"/> Schivare: 2 <input type="checkbox"/> Pugnale: 2 <input type="checkbox"/> Schivare: 6 <input type="checkbox"/> Nascondersi: 2	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 2 <input type="checkbox"/> Memoria: 6 <input type="checkbox"/> Percezione: 4 <input type="checkbox"/> Perspicacia: 6 <input type="checkbox"/> Caccia: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 5 <input type="checkbox"/> Sindarin: 4 <input type="checkbox"/> Leggende: 5 <input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 5 <input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3 <input type="checkbox"/> Strategia: 5	<input type="checkbox"/> Canto: 3 <input type="checkbox"/> Calligrafia: 3 <input type="checkbox"/> Recitare: 4 <input type="checkbox"/> Suonare Liuto: 3 <input type="checkbox"/> Sogno: 3	<input type="checkbox"/> Isp. Fiducia: 5 <input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3 <input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 5 <input type="checkbox"/> Senso Onore: 2 <input type="checkbox"/> Perc. Male: 4 <input type="checkbox"/> Taumat. Reale: 1	<input type="checkbox"/> Raggiare: 3 <input type="checkbox"/> Doti Comando: 4 <input type="checkbox"/> Eloquenza: 6 <input type="checkbox"/> Insegnare: 2 <input type="checkbox"/> Intimidire: 2

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

BELEGORN, IL PRINCIPE DI CELOS

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

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

Belegorn,
il Principe di Celos

DISPERAZIONE 5

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia:** danni -4

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

GUERRIERI DI ANGMAR

(VAAST, BEROLDT, HARAW...)

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

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

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

DISPERAZIONE 2

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

UN MESSAGGERO IN PERICOLO

INDICE

Prologo

Alla ricerca di Droctulf.....	pag. 31
Alcuni inseguitori poco amichevoli.....	pag. 32
Qualche Hobbit industrioso.....	pag. 32
La trappola.....	pag. 32

L'avventura dei PG

Gente Alta nella Contea.....	pag. 33
Passaggio a Grantano.....	pag. 33
Viaggio nei Luoghi Lontani.....	pag. 34
Hobbit in difficoltà!.....	pag. 35
L'assedio.....	pag. 35
L'attacco delle truppe di Bran.....	pag. 36
E gli Uomini di Dun?.....	pag. 37
Conclusione: la strada delle Torri.....	pag. 37
Esperienza.....	pag. 37

Appendici

Le rovine della Dimora Elfica.....	pag. 38
Mappa.....	pag. 39

I PNG

I Nani

Droctulf Il Fortunato.....	pag. 40
I Nani del gruppo di Droctulf.....	pag. 41

Gli Hobbit

Teodoro Rintanati (il padre).....	pag. 42
Paladino & Pavaldo Rintanati (i figli).....	pag. 43

Le Truppe di Angmar

Bran, luogotenente del Re-Stregone.....	pag. 44
Guerrieri Orchetti (Gurush, Cromog, Kraag, etc...).....	pag. 45
Predoni Goblin (Pish, Croful, Gughy, etc...).....	pag. 46
Boëmund e gli emissari di Angmar.....	pag. 16 / 17

Gli Uomini del clan di Mérowig

Sindold la Volpe e Gewilib l'Arciere.....	pag. 47
Manfrid il Guercio.....	pag. 48

SCENARIO III

UN MESSAGGERO IN PERICOLO

(COURRIER EN SOUFFRANCE)

«Barouk Khazad !
Khazad ai-mênou !»

Grido di Guerra nanesco

PROLOGO

ALLA RICERCA di DROCTULF

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

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

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

ALCUNI INSEGUITORI

poco AMICHEVOLI

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

LA TRAPPOLA

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

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

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

§§§

Qualche HOBBIT *industrioso*

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

L'AVVENTURA DEI PG

GENTE ALTA *nella* CONTEA

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

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

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

PASSAGGIO a GRANTANO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

VIAGGIO *nei* LUOGHI LONTANI

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

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

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

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

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

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

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

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

HOBBIT *in* DIFFICOLTÀ!

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

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

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

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

L'ASSEDIO

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

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

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

L'ATTACCO delle truppe di BRAN

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E gli UOMINI di DUN?

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

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

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

CONCLUSIONE: *la STRADA delle TORRI*

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

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

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

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

ESPERIENZA**Obiettivo principale dello scenario:**

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

Obiettivi secondari dello scenario:

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

APPENDICI

Le ROVINE della DIMORA ELFICA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

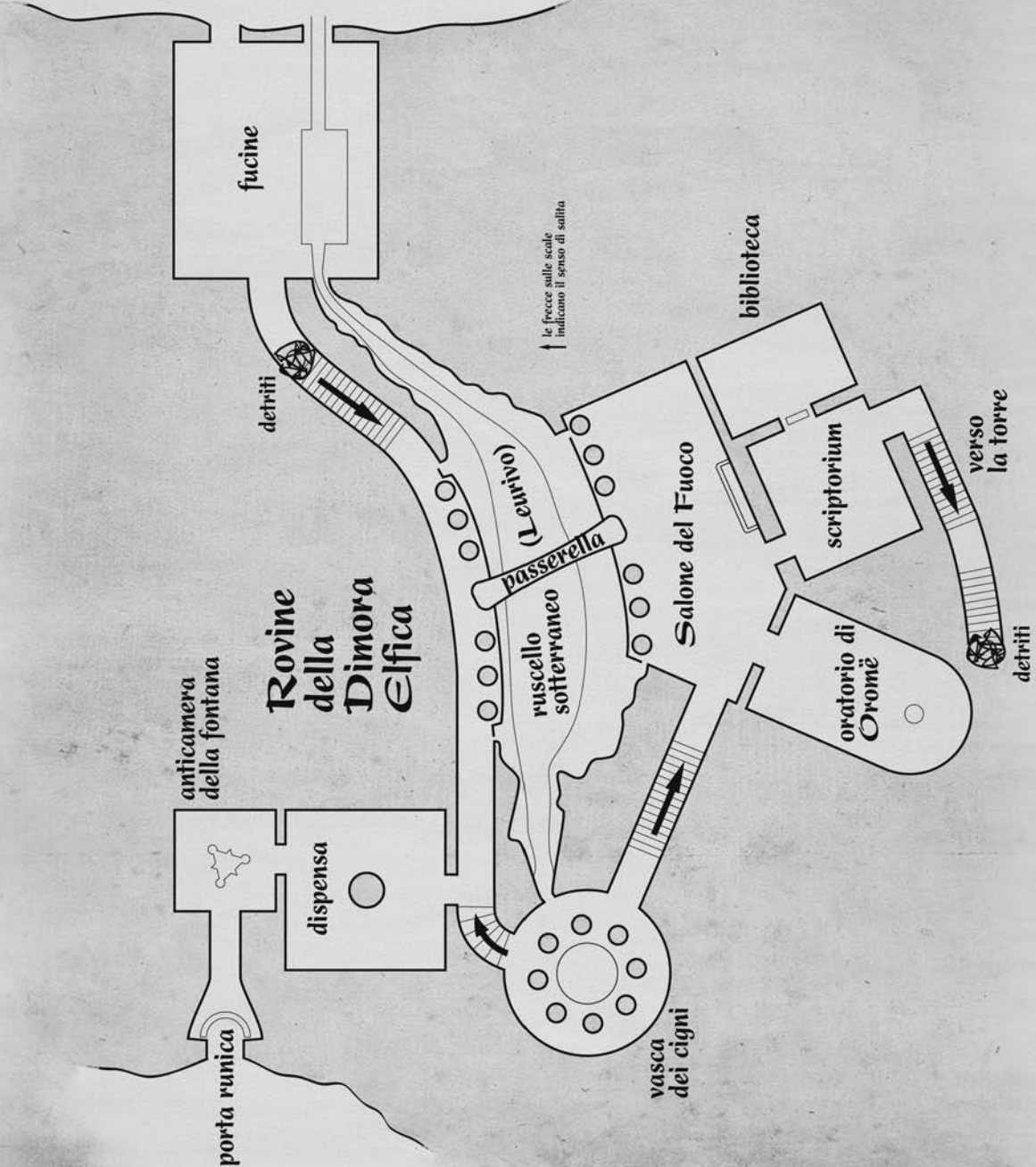
Magia runica:

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

Alta Magia:

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

MAPPA



PERSONAGGI NON GIOCANTI
I NANIDROCTULF
IL FORTUNATO

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

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

Droctulf
il Fortunato

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

☐ **Cotta di Maglia nanica:** danni -5

☐ **Parma:** Parata +1, Runa Minore di Difesa

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI I NANI

I NANI

DEL GRUPPO DI DROCTULF (OTTAR, REGINN, THORMOD)

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

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

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

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI
GLI HOBBITTEODORO
RINTANATI
(IL PADRE)

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

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

Teodoro Rintanati
(il padre)

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del
Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI
GLI HOBBIT

PALADINO E PAVALDO (I FIGLI)

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

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

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

Paladino e Pavaldo Rintanati
(i figli)

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[2] [1]

FERITE LEGGERE

[2] [1]

FERITE GRAVI

[2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI
LE TRUPPE DI ANGMARBRAN,
LUOGOTENENTE
DEL RE-STREGONE

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

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

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

Bran,
Luogotenente del Re-Stregone

DISPERAZIONE 6

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Orrore, Invocare Tempesta

ARMI

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

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

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

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

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

Guerrieri Orchetti
(Gurush, Cromog, Kraag etc.)

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI
LE TRUPPE DI ANGMAR

PREDONI

GOBLIN

(PISH, CROFUL, GUGHY ETC.)

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

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

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

Predoni Goblin (Pish, Croful, Gughy etc.)

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

[2] [1]

FERITE LEGGERE

[2] [1]

FERITE GRAVI

[2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI
GLI UOMINI DEL CLAN DI MÉROWIG

SINDOLD LA VOLPE E GEWILIB L'ARCIERE

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

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

Sindold la Volpe
e Gewilib l'Arciere

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ **Cuoio:** danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI
GLI UOMINI DEL CLAN DI MÉROWIGMANFRID
IL GUERCIO

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

Manfrid
il Guercio

DISPERAZIONE 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

☐ **Cuoio:** danni -1
☐ **Parma:** parata +1
Gestione del
Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

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

LA FINE DI UNA DISCENDENZA

INDICE

Introduzione

La trama della storia.....pag. 51

Traditori all'interno della casata
di Tyrn Gorthad.....pag. 52

L'Azione

La situazione iniziale.....pag. 53

Inseguiti dai Mannari.....pag. 53

La banda di Tyrn Gorthad alla riscossa.....pag. 54

L'accampamento dei profughi.....pag. 54

In cammino verso le torri delle Emyrn Beraid.....pag. 55

L'accoglienza alle Torri.....pag. 55

Notte elfica.....pag. 56

Le tensioni si inaspriscono.....pag. 56

E i PG?.....pag. 57

Il fallimento della conciliazione di Laurëlos.....pag. 57

Tutto si regge sulle spalle dei PG.....pag. 57

L'indagine dei PG.....pag. 58

Smascherare i traditori.....pag. 59

Conclusione.....pag. 59

Appendici: Le torri delle Emyrn Beraid

Storia delle torri delle Emyrn Beraid.....pag. 60

Breve descrizione di Elostirion.....pag. 60

I PNG

Telemnar il Monco.....pag. 61

Narmacil il Giovane.....pag. 62

Ostoher lo Storiografo.....pag. 63

Dama Telperiën.....pag. 64

Combattenti Dunedain di Tyrn Gorthad.....pag. 65

Laurëlos di Forlindon,
signore delle torri delle Emyrn Beraid.....pag. 66

Nimfalas l'Impetuoso,
capitano delle torri delle Emyrn Beraid.....pag. 67

Le dieci guardie elfiche
della compagnia di Nimfalas.....pag. 68

Sindhellion.....pag. 69

Findal, Tinmereth
e altri Elfi residenti nelle Torri.....pag. 70

I Mannari.....pag. 71

SCENARIO IV

LA FINE DI UNA
DISCENDENZA

(FIN DE L'IGNÉE)

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

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

INTRODUZIONE

La TRAMA della STORIA

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

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

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

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

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

TRADITORI *all'interno* della CASATA di TYRN GORTHAD

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

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

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

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

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

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

§§§

L'AZIONE

LA SITUAZIONE *Iniziale*

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

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

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

INSEGUITI *dai MANNARI*

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

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

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

Indizi:

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

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

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

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

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

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

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

La banda di TYRN GORTHAD alla RISCOSSA

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

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

L'ACCAMPAMENTO dei PROFUGHI

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

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

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

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

In cammino VERSO le torri delle EMYN BERAID

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

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

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

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

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

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

L'ACCOGLIENZA alle TORRI

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

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

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

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

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

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

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

Notte ELFICA

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

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

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

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

Nimfalas e Laurëlos si ritireranno rapidamente nella

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

Le TENSIONI si Inaspriscono

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

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

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

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

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

E i PG?

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

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

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

Il FALLIMENTO della Conciliazione di LAURËLOS

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

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

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

TUTTO si Regge sulle SPALLE dei PG

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

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

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

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

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

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

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

❖ Se i PG sono rimasti con i Dunedain:

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

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

L'INDAGINE dei PG

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

❖ Informazioni su Telemnar:

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

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

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

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

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

❖ Informazioni su Ostoher:

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

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

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

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

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

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

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

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

❖ Informazioni su Dama Telperiën:

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

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

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

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

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

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

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

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

Smascherare i **TRADITORI**

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

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

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

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

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

CONCLUSIONE

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

§§§

APPENDICI

LE TORRI DELLE EMYN BERAID

STORIA *delle* TORRI *delle* EMYN BERAID

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

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

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

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

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

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

Breve DESCRIZIONE di ELOSTIRION

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

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

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

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

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

TELEMNAR IL MONCO

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

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

Telemnar
il Monco

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHADNARMACIL
IL GIOVANE

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

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

Narmacil
il Giovane

DISPERAZIONE 1

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

☐ **Armatura a piccole placche:** danni -5
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
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

OSTOHER LO STORIOGRAFO

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

tracolla un astuccio di cuoio con le sue pergamene.

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

Ostoher
lo Storiografo

DISPERAZIONE 5

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

- ☐ **Daga:** 1d4, iniziativa +1

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHADDAMA
TELPERIËN

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

Dama Telperiën

DISPERAZIONE 5

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doni di Tenebra: Ululato

ARMI

(nessuna)

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[1]

FERITE LEGGERE

[1]

FERITE GRAVI

[1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI
I DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

COMBATTENTI DUNEDAIN DI TYRN GORTHAD

(ARAVAL, DEOR, THOROND ETC.)

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

di combattenti nella loro età migliore.

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

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

DISPERAZIONE 1

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 3	<input type="checkbox"/> Memoria: 2	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 3	<input type="checkbox"/> Ispirare Fiducia: 2	<input type="checkbox"/> Intimidire: 2
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 2	<input type="checkbox"/> Orientamento: 3	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 1		<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 1	
<input type="checkbox"/> Spada: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 3	<input type="checkbox"/> Percezione: 3	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 2		<input type="checkbox"/> Senso Onore: 2	
<input type="checkbox"/> Lancia: 3	<input type="checkbox"/> Schivare: 2	<input type="checkbox"/> Seguire Piste: 1				
<input type="checkbox"/> Lotta: 3	<input type="checkbox"/> Parata: 3					
<input type="checkbox"/> Nuotare: 3	<input type="checkbox"/> Pugnale: 3					
<input type="checkbox"/> Saltare: 2	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 2					

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

☐ **Corpetto di Cuoio:** danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

LAURÈLOS DI FORLINDON

SIGNORE DELLE TORRI
DELLE EMYN BERAID

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

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

Laurëlos di Forlindon,
Signore delle Torri delle Emyn Beraid

MALINCONIA 2

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

NIMFALAS

L'IMPETUOSO

CAPITANO DELLE TORRI DELLE EMYN BERAID

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

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

Nimfalas l'Impetuoso,
Capitano delle Torri delle Emyn Beraid

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

LE DIECI GUARDIE ELFICHE
DELLA COMPAGNIA
DI NIMFALAS

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

Le Dieci Guardie Elfiche
della Compagnia di Nimfalas

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

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

Gestione del
Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

SIDHELLION

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

Sidhellion

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

FINDAL E TINMERETH

E ALTRI ELFI RESIDENTI NELLE TORRI

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

Findal e Tinmereth
altri Elfi residenti nelle Torri

MALINCONIA 0

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> Rissa: 3	<input type="checkbox"/> Acrobazia: 3	<input type="checkbox"/> Sciamanesimo: 5	<input type="checkbox"/> Geografia: 3	<input type="checkbox"/> Canto: 6	<input type="checkbox"/> Res. Stregoneria: 3	<input type="checkbox"/> Raggirare: 5
<input type="checkbox"/> Resistenza: 4	<input type="checkbox"/> Tiro con l'Arco: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Animale: 4	<input type="checkbox"/> Adunaico: 2	<input type="checkbox"/> Recitare: 3	<input type="checkbox"/> Res. Tenebre: 4	<input type="checkbox"/> Eloquenza: 4
<input type="checkbox"/> Spada: 3	<input type="checkbox"/> Danza: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Marina: 4	<input type="checkbox"/> Leggere Rune: 3	<input type="checkbox"/> Incantamento: 5	<input type="checkbox"/> Perc. Male: 2	
<input type="checkbox"/> Nuotare: 4	<input type="checkbox"/> Equitazione: 4	<input type="checkbox"/> Emp. Silvestre: 4	<input type="checkbox"/> Leggende: 2	<input type="checkbox"/> Suonare Flauto: 5		
<input type="checkbox"/> Saltare: 4	<input type="checkbox"/> Arrampicarsi: 6	<input type="checkbox"/> Memoria: 5	<input type="checkbox"/> Legg./Scriv.: 4	<input type="checkbox"/> Sogno: 6		
	<input type="checkbox"/> Schivare: 6	<input type="checkbox"/> Navigare: 4	<input type="checkbox"/> P. Soccorso: 3			
	<input type="checkbox"/> Pugnale: 5	<input type="checkbox"/> Percezione: 5				
	<input type="checkbox"/> Nascondersi: 5	<input type="checkbox"/> Perspicacia: 4				

ABILITÀ SPECIALI

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

ARMI

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

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

WARG (MANNARI)

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

Warg (Mannaro)

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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


COMPETENZE GENERALI

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



ANIME IN PENA INDICE

La storia.....	pag. 73
Voci a Caernall.....	pag. 74
La vecchia via di Annuminas.....	pag. 74
Il sogno dei PG.....	pag. 74
Il racconto dei tre fantasmi.....	pag. 75
Il cavaliere nero.....	pag. 75
In viaggio verso Ilmos.....	pag. 76
Ilmos.....	pag. 76
L'assalto delle truppe di Angmar.....	pag. 77
O le tenebre, o la salvezza.....	pag. 77
Il risveglio.....	pag. 78
 I PNG	
Romencar, cavaliere delle milizie del Nenuial.....	pag. 79
Cyriandil, scudiero delle milizie del Nenuial.....	pag. 80
Maselos il Pellicciaio.....	pag. 81
Ferreol/Boëmund onirico.....	pag. 82
Servi di Ferreol.....	pag. 83



SCENARIO V

ANIME IN PENNA

(AMES EN PEINE)

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

Il Signore degli Anelli, I, 8

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

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

LA STORIA

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

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

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

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

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

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

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

VOCI a CAERNALL

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

Personalità:

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

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

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

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

La VECCHIA Via di ANNUMINAS

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

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

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

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

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

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

Il SOGNO dei PG

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

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

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

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

Il RACCONTO dei Tre FANTASMI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Il CAVALIERE Nera

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

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

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

In VIAGGIO Verso ILMOS

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

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

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

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

ILMOS

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

Tuttavia, i PG non potranno difendersi da una costante

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

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

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

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

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

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

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

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

L'ASSALTO delle TRUPPE di ANGMAR

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

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

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

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

❖ 1. Possono scegliere di organizzare le difese.

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

❖ 2. Possono occuparsi del caso dei tre assassini.

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

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

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

Ole TENEBRE, Ola SALVEZZA

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

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

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

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

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

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

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

Il RISVEGLIO

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

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

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

§§§

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

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

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

ROMENCAR

CAVALIERE DELLE MILIZIE DEL NENUIAL

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

Romencar
Cavaliere delle Milizie del Nenuial

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ **Cotta di Maglia:** danni -4

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

CYRIANDIL

SCUDIERO DELLE MILIZIE DEL NENUIAL

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

Cyriandil
Scudiero delle Milizie del Nenuial

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

- ☐ **Lancia:** 1d8, iniziativa +1, portata 10 passi se lanciata
☐ **Daga:** 1d4+1, iniziativa +1

ARMATURA

- ☐ **Corpetto di Cuoio:** danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

PERSONAGGI NON GIOCANTI

MASELOS IL PELLICCIAIO

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

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

Maselos
il Pellicciaio

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

☐ Daga: 1d4+1, iniziativa +1

ARMATURA

(nessuna)

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

FERREOL

BOËMUND ONIRICO

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

Ferreol / Boëmund onirico

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

☐ Doti di Tenebra: Ammalimento, Ululato

ARMI

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

ARMATURA

☐ Corpetto di Cuoio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

[3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[3] [2] [1]

PERSONAGGI NON GIOCANTI

SERVI DI FERREOL

(BOSON, GACHET, ERNOALD...)

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

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

DISPERAZIONE 4

CARATTERISTICHE

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

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

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

ABILITÀ SPECIALI

(nessuna)

ARMI

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

ARMATURA

- ☐ Corpetto di Cuoio: danni -1

Gestione del Combattimento

FATICA

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

FERITE LEGGERE

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

FERITE GRAVI

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

LO SPECCHIO DELLE OMBRE

INDICE

La storia

La visione di Galadriel.....	pag. 85
La visione del Re-Stregone.....	pag. 86
Cancellare le tracce.....	pag. 86
Saccheggio tenebroso.....	pag. 86
Inquietudine elfica.....	pag. 87

Lo scenario

Discesa verso il lago.....	pag. 87
Arrivo ad Arminas.....	pag. 88
All'insegna de: "La Bentrovata"	pag. 88
Le chiacchiere di Ansegisel.....	pag. 89
Ansegisel scompare.....	pag. 90
Il rapimento.....	pag. 90
Imboscate nel buio.....	pag. 91
Razzia sulle banchine.....	pag. 91
Raccogliere informazioni.....	pag. 92
Discendere dentro le Rovine dei Re.....	pag. 92
Le ombre dello specchio.....	pag. 93
Proseguire il cammino.....	pag. 94

Il complesso sotterraneo di Annúminas

Descrizione della mappa.....	pag. 94
Mappa.....	pag. 95
Tesori dispersi tra le rovine sotterranee di Annúminas.....	pag. 98
Frammenti d'archivio.....	pag. 99

I PNG

Glorfindel.....	pag. 101
Gondorod il Franco-Arciere.....	pag. 102
raminghi delle Compagnie Erranti.....	pag. 103
Scaemar il Castrato.....	pag. 104
Grimwald Piaga-di-Lebbra.....	pag. 105

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; Celebrian 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 malvagia 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'Annúminas. 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 Ammalimento* 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 scoprirvi 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.

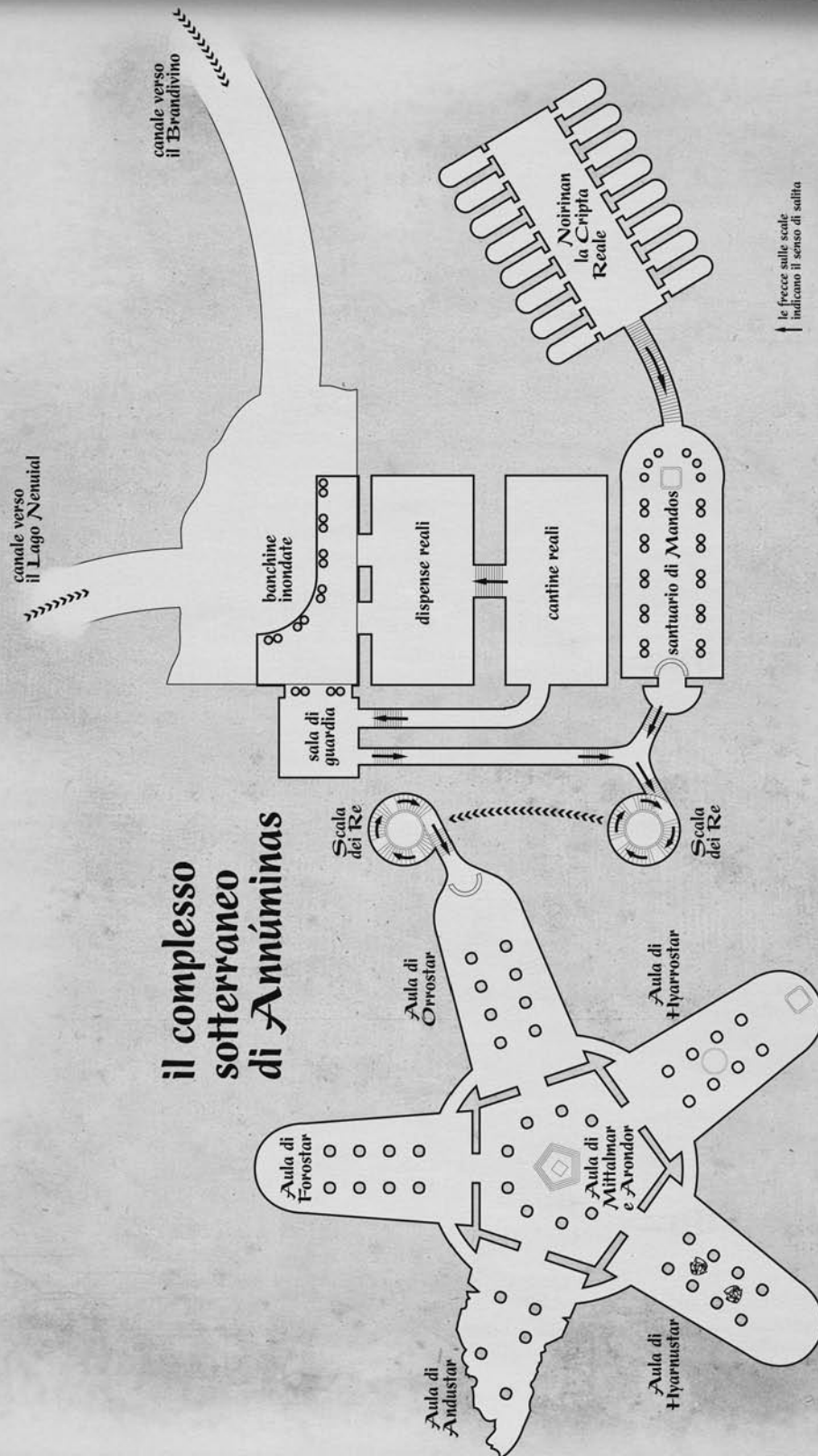
❖ **Banchine inondate:** un vasto salone sotterraneo; le banchine in pietra, sommerse sotto un piede d'acqua, occupano le parti ovest e sud della sala; sono fiancheggiate da un elegante colonnato di pietra coperto di alghe e di muschi putrescenti. Nel fango del fondo del bacino, si possono ancora scorgere 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 5	AZIONI PER TURNO 3	MAGIA NATURALE 2	ADUNAICO 3	MAGIA ELFICA 0	D.TAUMATURGICI 0	CARISMA 3
FERITE LEGGERE 5	INIZIATIVA 5	PUNTI COMUNIONE 6	OVESTRON 3	MAGIA DI AMAN 0	TENEBRE 0	
FERITE GRAVI 5	CORSA 5		MAGIA RUNICA 0		PUNTI MAESTÀ 0	
BONUS DANNO +1			ALTA MAGIA 0	PUNTI SOGNO 2	PUNTI MALIZIA 0	
			STREGONERIA 0			
			PT. SAGGEZZA 0			

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. Cuio: 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 cuio
☐ **Arco Lungo:** caricare 1, mirare 1, danni 1d8, portata 100 passi

ARMATURA

☐ **Corpetto di Cuio:** 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	Pt. SAGGEZZA 3	PUNTI MALIZIA 8	
			STREGONERIA 0			

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	
			STREGONERIA 4			

COMPETENZE GENERALI

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

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
d	d	d

COMPETENZE DI BASE

FATICA	AZIONI / TURNO	MAGIA NATURALE
FERITE LEGGERE	INIZIATIVA	
FERITE GRAVI		PUNTI COMUNIONE
BONUS AL DANNO	CORSA	

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :

ABILITÀ SPECIALI

ARMI

ARMATURA

Gestione del Combattimento

FATICA
[7][6][5][4][3][2][1]
FERITE LEGGERE
[7][6][5][4][3][2][1]
FERITE GRAVI
[7][6][5][4][3][2][1]

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
d	d	d

COMPETENZE DI BASE

FATICA	AZIONI / TURNO	MAGIA NATURALE
FERITE LEGGERE	INIZIATIVA	
FERITE GRAVI		PUNTI COMUNIONE
BONUS AL DANNO	CORSA	

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :
<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :	<input type="checkbox"/> :

ABILITÀ SPECIALI

ARMI

ARMATURA

Gestione del Combattimento

FATICA
[7][6][5][4][3][2][1]
FERITE LEGGERE
[7][6][5][4][3][2][1]
FERITE GRAVI
[7][6][5][4][3][2][1]

DISPERAZIONE
(MALINCONIA)

CARATTERISTICHE

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<i>d</i> <input type="text"/>	<i>d</i> <input type="text"/>	<i>d</i> <input type="text"/>	<i>d</i> <input type="text"/>	<i>d</i> <input type="text"/>	<i>d</i> <input type="text"/>	<i>d</i> <input type="text"/>

COMPETENZE DI BASE

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

COMPETENZE GENERALI

POSSANZA	GRAZIA	CONSAPEVOLEZZA	ERUDIZIONE	POESIA	NOBILTÀ	PRESENZA
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____
<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____	<input type="checkbox"/> _____ : _____

ABILITÀ SPECIALI

ARMI

ARMATURA

Gestione del
Combattimento

FATICA

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

FERITE LEGGERE

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]

FERITE GRAVI

[8] [7] [6] [5] [4] [3] [2] [1]



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


Seconda EDIZIONE ITALIANA




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

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





Or dunque, gentili signori e belle dame,
adesso che i vostri personaggi sono frementi di
vita, è tempo di pensare al loro destino
nella Terra di Mezzo.



Qui troverete i vari capitoli di una saga di
grande respiro, che mescolerà le vostre fragili
incarnazioni di carta e di sogno ad una delle
grandi guerre che sconvolsero la Terza Era.
Questa guerra è la devastante offensiva del
Re-Stregone di Angmar contro il regno
Dunadan d'Arthedain, l'ultimo bastione del
nord contro le malie di Carn Dûm.

