

---

# TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO  
DELLA TERRA DI MEZZO

## I BEORNIANI



DI *Etai-Lion* E *Guzim* PER la *Cour d'Oberon*

---

*Caratteristiche minime  
della razza Beorniana :*

**Possanza:** Robusto  
**Nobiltà:** Onesto  
**Consapevolezza:** Attento

---

*Estrazione Cultrale*

POSSANZA :  
Resistenza  
Uso dell' Ascia  
Uso della Lancia  
Saltare.

GRAZIA :  
Acrobazia  
Uso dell' Arco  
Scalare  
Schivare  
Lanciare  
Pescare  
Nascondersi  
Lavorazione del Legno  
Cucito & Ricamo

CONSAPEVOLEZZA :  
Scamanesimo  
Empatia animale  
Empatia silvestre  
Orientarsi  
Percezione  
Seguire piste  
Caccia  
Magia naturale  
Punti comunione

ERUDIZIONE:  
Giardinaggio/Erboristeria  
Pronto soccorso.

POESIA:  
Canto.

NOBILTÀ':  
Taumaturgia  
Taumaturgia Reale

Percepire il male  
Senso dell'onore  
Punti nobiltà

PRESENZA:  
Addestrare

---

*Infanzia*

**Scavezzacollo :**

POSSANZA :  
Rissa  
Resistenza  
Uso dell' Ascia  
Uso della Lancia  
Lotta  
Saltare  
Nuotare  
Forzare  
Armi a 2 mani

GRAZIA:  
Acrobazia  
Scalare  
Schivare  
Parare

CONSAPEVOLEZZA :  
Empatia silvestre  
Seguire piste  
Cacci  
Magia naturale  
Punti comunione

PRESENZA :  
Addestrare  
Intimidire

§§§

**Solitario :**

POSSANZA :  
Resistenza  
Uso dell' Ascia  
Saltare

GRAZIA :  
 Acrobazia  
 Cucito & Ricamo  
 Scalare  
 Schivare  
 Lanciare  
 Pescare  
 Nascondersi  
 Lavorazione del Legno

CONSAPEVOLLEZZA :  
 Sciamanesimo  
 Empatia animale  
 Empatia agricola  
 Empatia silvestre  
 Memorizzare  
 Orientarsi  
 Percepire  
 Seguire piste  
 Magia naturali  
 Punti Comunione

POESIA :  
 Canto  
 Cucina

NOBILTA' :  
 Percepire il male.

§§§

**Studioso :**

POSSANZA :  
 Uso della Lancia

GRAZIA :  
 Chirurgia  
 Cucito & Ricamo  
 Danza  
 Schivare  
 Uso del Pugnale  
 Nascondersi.

CONSAPEVOLEZZA :  
 Sciamanesimo  
 Empatia animale  
 Empatia silvestre  
 Memorizzare

Percezione  
 Perspicacia  
 Magia naturale  
 Punti comunione.

ERUDIZIONE :  
 Giardinaggio/Erboristeria  
 Lingue  
 Leggende  
 Leggere/Scrivere  
 Pronto soccorso

POESIA:  
 Canto.

NOBILTA' :  
 Percepire il male  
 Taumaturgia  
 Taumaturgia reale  
 Punti nobiltà

PRESENZA :  
 Insegnare.

---

### *Ambiente di Vita*

**Ambiente Animale, Foresta Estesa ed ambiente Selvaggio :**

POSSANZA  
 Armi a 2 mani  
 Rissa  
 Resistenza  
 Forzare  
 Uso dell'Ascia  
 Lotta  
 Saltare

GRAZIA:  
 Acrobazia  
 Parare  
 Scalare  
 Pesca  
 Nascondersi  
 Lavorazione del Legno

CONSAPEVOLEZZA :

Sciamanesimo  
Empatia animale  
Empatia silvestre  
Orientarsi  
Percezione  
Seguire piste  
Caccia  
Magia naturale  
Punti comunione

POESIA :

Canto  
Cucina.

NOBILTA' :

Percepire il male

PRESENZA :

Addestrare  
Intimidire

§§§

**Educato in mezzo ai gruppi di raccoglitori della sua tribù :**

POSSANZA :

Resistenza  
Rissa  
Uso dell' Ascia  
Uso della Lancia  
Saltare

GRAZIA :

Acrobazia  
Chirurgia  
Cucito & Ricamo  
Scalare  
Schivare  
Uso del Pugnale  
Nascondersi

CONSAPEVOLEZZA :

Sciamanesimo  
Empatia agricola  
Empatia silvestre  
Stimare  
Orientarsi

Percezione  
Perspicacia  
Magia naturale  
Punti comunione

ERUDIZIONE :

Giardinaggio/Erboristeria  
Pronto soccorso

POESIA :

Canto  
Cucina

NOBILTA' :

Percepire il male

PRESENZA :

Intimidazione

§§§

**Ambiente druidico :**

POSSANZA :

Uso della Lancia  
Saltare

GRAZIA :

Chirurgia  
Cucito & Ricamo  
Danza  
Schivare  
Lanciare  
Uso del Pugnale  
Lavorazione del legno

CONSAPEVOLEZZA:

Sciamanesimo  
Scoprire trappole  
Empatia animale  
Empatia silvestre  
Memorizzare  
Orientarsi  
Percezione  
Magia Naturale  
Punti comunione.

## ERUDIZIONE :

Giardinaggio/Erboristeria  
 Geografia  
 Lingue  
 Leggende  
 Leggere/Scrivere  
 Pronto Soccorso.

## NOBILTA' :

Senso dell'onore  
 Percepire il male  
 Taumaturgia  
 Taumaturgia reale  
 Punti nobiltà

## POESIA:

Canto.

## PRESENZA:

Insegnare

**ATTENZIONE !**

I beorniani non possono accedere a tutte le vocazioni contrarie all'etica beorniana (dunque niente cacciatori...)

### *Dono Beorniano*

*(dono taumaturgico)*

Questo dono è accessibile solo ai Beorniani epuò funzionare solo se il taumaturgo ha successo in un preliminare test di "Empatia animale".

1. *Il taumaturgo è capace d'identificare precisamente i sentimenti di un orso.*
- 2-4. *Il taumaturgo è in grado di ottenere una vaga informazione da un orso su quello che ha fatto o percepito nelle 24 ore precedenti.*
5. *Il taumaturgo può domandare un semplice servizio a un orso (vattene, vai là, resta tranquillo...).*
- 6-8. *La pelosità del taumaturgo aumenta considerevolmente, guadagna un livello di Prestanza per i suoi test d'intimidire, ma ne perde uno per tutti gli altri usi della Presenza; questo fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*
9. *Il taumaturgo può richiedere a un orso di combattere al suo fianco per la durata di uno scontro.*
- 10-12. *La pelosità del taumaturgo aumenta considerevolmente, il suo viso si allunga e delle zanne escono dalla bocca. Guadagna due livelli di Presenza per i suoi test d'intimidire e ne perde due per tutti gli altri usi della Presenza; questo fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*
13. *Le mani del taumaturgo si trasformano in zampe d'orso. Egli non può più manipolare, ma può battersi con i suoi artigli (1d8 danni); questo fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*
- 14-16. *La testa del taumaturgo si copre di una pelliccia d'orso. Il taumaturgo perde un livello di Presenza. Può mordere con le sue zanne, causando 1d10 danni, fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*
17. *Il personaggio diventa sensibile all'ambiente tanto quanto un orso e guadagna un livello di Consapevolezza.*
- 18-20. *La forza dell'orso risiede nel personaggio; egli guadagna un livello di possanza (massimo: Colossale), fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*
21. *La forza dell'orso risiede nel personaggio; egli guadagna due livello di possanza (massimo: Colossale), fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*
- 22-24. *Il personaggio si trasforma in un orso (prendi le caratteristiche dell'animale dal bersaglio), fino alla prossima alba o finché non riesca in un test di "senso dell'onore".*



# 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*

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

---