
TERZA ERA

IL GIOCO DI RUOLO GRATUITO
DELLA TERRA DI MEZZO

I NUMENOREANI NERI



DI *Finculin* PER la *Cour d' Oberon*

Numenoreani Neri

Erudizione minima : Istruito

Possanza minima : Robusto

Bonus : il dado di CONSAPEVOLEZZA è maggiorato di un livello per tutti i test di “Navigare” e “Orientarsi” (in mare). Il dado di POSSANZA è maggiorato di un livello per tutti i test di “Resistenza” contro il calore, la malattia e la fatica (lavoro, marcia forzata etc...).

Svantaggi : considerati con diffidenza da tutti i popoli di Gondor, dell’Eriador, e delle Terre Selvagge (Rhovanion), come da tutti gli Elfi.

Identità culturale

Il termine Numenoreani Neri è utilizzato per descrivere umani d’origine Dunadan che discendono dai colonizzatori e dai conquistatori Numenoreani “Infedeli”, che sbarcarono nella Terra di Mezzo a partire dalla metà della Seconda Era. Questi infedeli avevano rotto tutte le relazioni con i Valar e con gli Elfi che avevano loro donato il reame insulare di Numenor agli albori della Seconda Era. Una parte di loro venera i propri idoli e rende omaggio a Sauron, il signore Tenebroso. Progressivamente gli infedeli presero il controllo di Numenor e delle sue colonie, la più potente tra queste era situata attorno ad Umbar. Quando Eru distrusse Numenor, 3319 S.E., un gran numero d’infedeli che erano rimasti nelle colonie della Terra di Mezzo sopravvisse. Per conseguenza, i Numenoreani Neri, sono molto simili ai Dunedain, sia fisicamente che culturalmente. Sicuramente, certi cambiamenti ci sono stati nel corso dei secoli, ma i due gruppi si sono preoccupati di restare relativamente puri, e fedeli alle proprie origini.

Lingua natale : Adunaico

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza	-	Punti saggezza	-	Resistenza alla stregoneria
- Resistenza	-	Architettura	-	Res. alle tenbre
- Uso della Spada	-	Studi esoterici	-	Percepire il male
- Uso della Lancia	-	Geografia	-	Senso dell’onore
- Nuotare	-	Lingue	-	Taumaturgia reale
- Saltare	-	Lettura delle rune		
- Rissa	-	Leggende		
	-	Leggere/Scrivere	Presenza	- Comandare
Grazia	-	Pronto soccorso	-	Eloquenza
- Acrobazia	-	Sortilegio	-	Insegnare
- Uso dell’Arco	-	Stregoneria	-	Intimidire
- Chirurgia	-	Strategia		
- Equitazione	-	Tattica		
- Scalare				
- Schivare	Poesia			
- Parare	-	Punti sogno		
- Uso del Pugnale	-	Canto		
- Nascondersi	-	Calligrafia		
	-	Talento musicale		
Consapevolezza	-	Talento poetica		
- Orientarsi	-	Incantamento		
- Empatia marina	-	Strumento musicale		
- Memorizzare	-	Oreficeria		
- Navigare	-	Pittura e miniatura		
- Percepire	-	Sogno		
- Seguire piste				
Erudizione	Nobiltà			
- Magia runica	-	Doni taumaturgici		
	-	Punti malizia		

Regione d'origine del vostro personaggio Numenoreano.

1.Umbar

Città Fortifica, fondata da Tar-Atanamir di Numenor nel 2280 S.E., Umbar è il centro politico ed economico (costruzione e riparazione delle navi; produzione manifatturiera; centro di commercio a destinazione lontana). Umbar è la più grande colonia di Numenor che non sia caduta sotto il comando dei Fidi dopo la caduta dell'Ovesturia. La sua popolazione è stata rinforzata con l'afflusso di molti corsari di Castamir dopo la "lotta delle stirpi" di Gondor. Corsari, Haradrim e Numenoreani Neri vivono insieme ad Umbar, nemici comuni di Gondor.

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza	- Schivare	Poesia
- Rissa	- Parare	- Canto
- Resistenza	- Uso del pugnale	- Cucinare
- Uso della spada	- Nascondersi	- Oreficeria
- Forgiare	- Lavorazione del legno	
- Uso della lancia	- Lavorazione del cuoio	
- Lotta		Nobiltà
- Vetreria	Consapevolezza	- Doni taumaturgici
	- Percezione	- Punti maestà
Grazia	- Perspicacia	- Senso dell'onore
- Acrobazia	- Seguire piste	- Taumaturgia reale
- Uso dell'arco		
- Guidare carri	Erudizione	Presenza
- Cucito & Ricamo	- Architettura	- Raggiare
- Danza	- Lingue	- Comandare
- Equitazione	- Lettura delle rune	- Addestrare
	- Leggende	- Intimidire
	- Strategia	- Contrattare

2.Castelli, città, o villaggi costieri sulla baia d'Umbar

Tutte le fortezze, centri urbani, porti di pesca, si sono stabilite attorno alla baia di Umbar con dei settori d'attività distinta : il castello d'Eradas (dove si beve il miglior vino del Gondor meridionale), Isigir (produzione d'erbe forti), Pellardur (fornisce il legno per la flotta d'Umbar), l'isola di Tol Glingal (superbo avorio dei Mumakhil marini), Ardumir (ed il suo meraviglioso pesce d'acqua dolce), e poi la superba Dusalan, città costiera e centro del commercio per i traffici verso e dal sud (spezie, schiavi etc).

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza	Consapevolezza	Poesia
- Rissa	- Magia naturale	- Punti sogno
- Resistenza	- Punti comunione	- Canto
- Uso della spada	- Sciamanesimo	- Calligrafia
- Uso della lancia	- Empatia marina	- Recitare
- Lotta	- Empatia rocciosa	- Talento musicale
- Nuotare	- Stimare	- Talento poetico
- Saltare	- Navigare	- Strumento musicale
	- Percepire	- Sogno
	- Perspicacia	
Grazia	Erudizione	Nobiltà
- Acrobazia	- Architettura	- Inspirare confidenza
- Uso dell'arco	- Geografia	- Res. Alle tenebre
- Cucito & Ricamo	- Lingue	- Percepire il male
- Danza	- Lettura delle rune	
- Scalare	- Leggende	Presenza
- Schivare	- Leggere/Scrivere	- Carisma
- Pesca		- Raggiare
- Uso del pugnale		- Eloquenza
- Nascondersi		- Insegnare
- Lavorazione del legno		- Contrattare

3. Feudo di Tharagron ad Anfalas.

Non resta che una sola cittadina Numenoreana intatta, e questa possiede un ruolo unico a Gondor. Tharagron è stata una cittadina reale all'epoca della caduta di Numenor, sotto il controllo del presuntuoso re Ar-Pharazon. In quel tempo, il signore di Tharagron ebbe pietà verso i Fidi e gli offrì un rifugio dopo che essi erano fuggiti dall'isola di Numenor. In cambio della sua bontà, Elendil fece il Signore Principe del reame di Gondor, libero da tutte le autorità nelle proprie terre e responsabile solo nei confronti del Re. Dopo di questo Tharagron è restato l'ultimo porto dei Numenoreani Neri al nord d'Umbar. Le loro relazioni con Gondor sono buone, infatti, sono nemici giurati degli altri Numenoreani Neri, ma i loro interessi per le ricchezze minerarie (oro) della regione, danno loro una buona ragione per resistere.

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza	Consapevolezza	- Tattica
- Rissa	- Magia naturale	
- Resistenza	- Punti comunione	Poesia
- Uso della spada	- Sciamanesimo	- Canto
- Forgiare	- Orientarsi	- Strumenti musicali
- Uso della lancia	- Empatia animale	- Sogno
- Lotta	- Empatia rocciosa	
- Nuotare	- Percepire	Nobiltà
- Saltare	- Seguire piste	- Doni taumaturgici
	- Cacciare	- Punti maestà
Grazia	Erudizione	- Res. alla Stregoneria
- Uso dell'arco	- Geografia	- Res. Alle Tenebre
- Equitazione	- Lingue	- Percepire il male
- Scalare	- Lettura delle rune	- Senso dell'onore
- Schivare	- Leggende	- Taumaturgia reale
- Parare	- Leggere/Scrivere	
- Pesca	- Pronto soccorso	Presenza
- Uso del pugnale	- Strategia	- Comandare
- Nascondersi		- Eloquenza
		- Intimidire

Infanzia del vostro personaggio

1. Educazione aristocratica.

E' il premio dei bambini allevati nelle vicinanze dei grandi principi Numenoreani e degli alti signori Corsari. Si può trattare di essere il paggio d'uno dei sei oligarchi d'Umbar oppure un marinaio vicino al grande Corsaro Angmaitë, oppure d'un altro nobile di rango inferiore. L'infanzia può essere un po' meno giocosa degli altri giovani, ma in compenso, il bambino beneficerà della quintessenza dell'educazione numenoreana

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza	- Caccia	- Talento musicale
- Resistenza	Erudizione	- Talento poetico
- Uso della spada	- Magia runica	- Strumento musicale
- Forgiare	- Punti saggezza	- Oreficeria
- Uso della lancia	- Architettura	- Pittura & Miniatura
- Nuotare	- Studi esoterici	- Sogno
Grazia	- Geografia	Nobiltà
- Uso dell'arco	- Lingue	- Doni taumaturgici
- Danza	- Lettura delle rune	- Punti maestà
- Equitazione	- Leggende	- Inspirare confidenza
- Schivare	- Leggere/Scrivere	- Res. Alla stregoneria
- Parare	- Pronto soccorso	- Res. Alle Tenebre
- Uso del pugnale	- Sortilegio	- Percepire il male
Consapevolezza	- Tattica	- Senso dell'onore
- Empatia animale	- Strategia	- Taumaturgia reale
- Memorizzare	Poesia	Presenza
- Navigare	- Canto	- Comandare
- Percepire	- Calligrafia	- Addestrare
- Perspicacia	- Recitare	- Eloquenza
- Seguire piste		- Intimidire

2. Educazione militare sotto tutela numenoreana o corsara.

Il vostro personaggio ha servito dalla sua giovinezza il valore delle armi: ha accompagnato i guerrieri nel vasto deserto di Talath Naur, al fine d'assoggettare la tribù nomade degli Haradrim e i loro incessanti pattugliamenti. Ha ben servito sulle navi della bella flotta d'Umbar attaccando senza tregua la costa Gondoriana. Ha familiarizzato troppo presto con le armi e l'etica della guerra secondo i Numenoreani.

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza

- Armi a due mani
- Rissa
- Resistenza
- Uso della spada
- Uso della lancia
- Lotta
- Saltare

Grazia

- Uso dell'arco
- Equitazione
- Schivare
- Parare
- Uso del pugnale

Consapevolezza

- Empatia marina
- Orientarsi
- Percepire
- Seguire piste

Erudizione

- Geografia
- Lingue
- Pronto soccorso
- Strategia
- Tattica

Poesia

- Canto

Nobiltà

- Doni taumaturgici
- Punti maestà
- Senso dell'onore
- Taumaturgia reale

Presenza

- Comandare
- Intimidire

3. Apprendista di un maestro artigiano.

Il vostro personaggio ha prestato servizio fin dalla sua più giovane età come apprendista artigiano. Cercando di ritrovare quella perfezione dei prodotti della vecchia Ovesturia, dell'epoca in cui il grande Ar-Pharazon faceva fabbricare armi e utensili di gran qualità al fine di conquistare tutta la Terra di Mezzo. Egli dispone di ottime fucine dove l'acciaio di Umbar è tra i migliori del mondo, dei grandi carpentieri che fabbricano le navi e le galere da guerra, senza dimenticare tutte le piccole professioni di cui Umbar ha bisogno.

Distribuire 15 punti tra le seguenti abilità

Possanza

- Rissa
- Resistenza
- Forzare
- Forgiare
- Uso dell'ascia
- Taglio della pietra
- Arte vetraia

Grazia

- Condurre carri
- Cucito & Ricamo
- Chirurgia
- Danza
- Rimuovere trappole
- Lanciare
- Vaselleria
- Lavorazione del legno
- Lavorazione del cuoio

Consapevolezza

- Trovare trappole
- Stimare
- Memorizzare
- Percepire
- Perspicacia

Erudizione

- Architettura
- Lingue
- Lettura delle rune
- Leggere/Scrivere

Poesia

- Calligrafia
- Cucina
- Strumenti musicali
- Liutaio
- Oreficeria
- Pittura & Miniatura

Nobiltà

- (nessuna)

Presenza

- Raggiare
- Stillare
- Contrattare



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*