

# La leggenda del maiale molto setoloso

Mauro Longo

Avventura introduttiva amatoriale per il *Gioco di Avventura del Signore degli Anelli*, sviluppata tramite il “Generatore di Cinghiali” di Caponata Meccanica, con citazioni sparse di *Attila il Flagello di Dio* e *Occhio, Malocchio, Prezzemolo e Finocchio*.

L'avventura è ambientata cinque anni dopo la Riconquista di Erebor (come *L'Unico Anello*), a Brea e nei dintorni, ed è adatta a 3-6 personaggi che possano ritrovarsi in quei giorni alla - ovviamente - Locanda del Puledro Impennato.

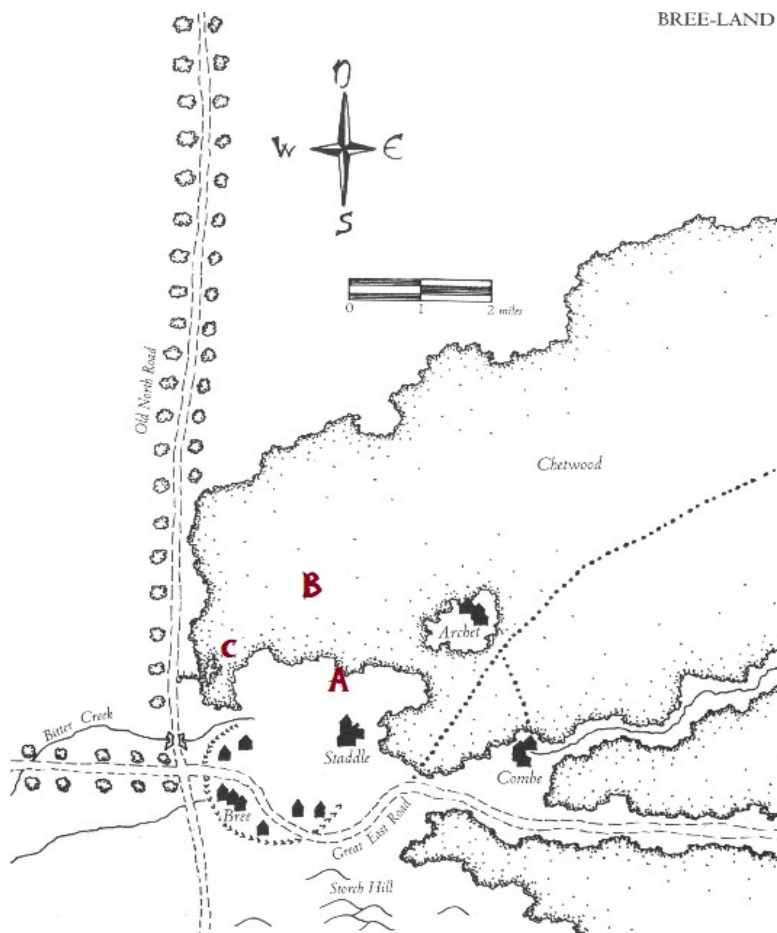
È stata realizzata per Sentieri Tolkieniani 2019 – Castello di Osasco, in collaborazione con Mondiversi – It's a Different World e l'associazione La Pentola del Drago.

Nell'ambito dell'evento, l'avventura è stata giocata da cinque impavidi avventurieri, che si sono spontaneamente costituiti nella Compagnia della Zucca, benemerita e capace di sconfiggere il male annidato nel Bosco Cet.

Ecco l'inno creato da loro per l'occasione:

*Noi siamo la compagnia della zucca  
Un cinghiale assai strano noi cerchiamo  
Quando lo troveremo...  
Quando lo troveremo...  
Quando lo uccideremo...  
Quando lo uccideremo...  
Baruffo gran compenso ci darà!*

Onore e gloria alla Compagnia della Zucca!



## Retroscena per il Narratore

C'è un problema di cinghiali nel Bosco Cet e a Staddle, ma le cose non sono quello che sembrano (vedi Mappa). Lo hobbit Baruffo assolda gli avventurieri per indagare su "Vecchiogrugno", l'enorme e sfuggente cinghiale che distrugge sistematicamente le sue zucche (A). Sulle tracce dell'animale, gli eroi scopriranno che questi ha il corpo piagato da ferite di ascia e che "grattarsi" contro le zucche è l'unico modo per alleviare il proprio fastidio (B). Il vero nemico non è dunque la povera bestia, ma Ardarico, il feroce braconiere che lo ha ferito più volte. Costui è un Verro Malefico, una creatura capace di mutarsi in cinghiale come Beorn in orso, ma animata dai peggiori istinti, che uccide i cinghiali della zona perché istintivamente vuole essere l'unico maschio in circolazione e alimentare il proprio nero potere.

Il vero nome di Ardarico è Eofor ("cinghiale" in Rohirrim) ed egli è l'ultimo discendente di una famiglia afflitta dal medesimo maleficio che si è spostata nella regione dalle Terre Selvagge alcune generazioni orsono. Al termine della loro indagine, dopo aver scoperto la verità sul povero "Vecchiogrugno", gli eroi dovranno anche affrontare Eofor in una lotta all'ultimo sangue (C).

## Scena 1 – Al vostro servizio!

Baruffo Anchemeno, uno hobbit di Staddle, è a Brea per vendere le sue zucche ed entra alla Locanda sbraitando proprio mentre i personaggi sono all'interno, ristorandosi dalle ultime fatiche.

Al suo arrivo, è palese che Baruffo è considerato "un vecchio tocco e brontolone" da parte degli altri avventori, e che sia noto per raccontar panzane, lamentarsi continuamente e affliggere tutti quelli che lo ascoltano con la storia del "maiale molto setoloso" che distrugge i suoi campi di zucche.

Anche adesso, Baruffo entra strepitando contro questo cinghiale, che chiama "Vecchiogrugno", mentre tutti gli avventori del Puledro Impennato, sputano in terra e fanno gli scongiuri ogni volta che lui pronuncia quel nome.

L'incontro deve essere ironico e scanzonato. Baruffo è effettivamente ossessionato da questo "maiale setoloso" ed è disposto a pagare a chi verrà a liberarlo da questa piaga una zucca a testa a scelta dal suo campo (e le sue zucche sono *enormi*) e una sacca di erbapipa di buona qualità a testa, che basterebbe per un paio di mesi a dei fumatori incalliti.



Gli avventurieri possono mercanteggiare un po', poi è implicito che accettino la missione. Baruffo ha delle faccende da sbrigare e li rimanda alla sera o all'indomani a mezzogiorno alla sua fattoria, a Staddle.

**Note:** Nonostante i buffi impropri di Baruffo e il fatto che quasi nessuno gli creda, c'è qualcosa di strano nell'atteggiamento degli avventori e nella vicenda di Vecchiogrugno. Effettivamente, qualcosa che distrugge i campi di Baruffo deve esserci, ma lui non ha mai visto il cinghiale davvero, se non in lontananza o di notte. Ma ogni volta che lui pronuncia il nome "Vecchiogrugno", gli avventori si guardano tra loro con una vena di preoccupazione, fanno gli scongiuri in segreto, sputano a terra per scaramanzia o succede sempre un piccolo guaio: casca un bicchiere, qualcuno starnutisce sullo stufato, la cameriera inciampa, la birra si inacidisce di colpo. Quale che sia la verità, dietro le buffe lamentele di Baruffo vi è davvero qualcosa di sinistro.

## Scena 2 – Dicerie e Maldicenze

Se, durante o dopo l'incontro con Baruffo, gli eroi vogliono chiedere informazioni aggiuntive sulla questione ai presenti nella Locanda, ai cittadini di Brea o allo stesso contadino che li ha ingaggiati, ecco un elenco di fatti veri e falsi collegati a Vecchiogrugno.

Per ogni personaggio che vuole indagare sulla questione, il Narratore chiede come questi voglia agire ed eventualmente richiede una Manovra: Intelligenza  $\Delta 7$  per ottenere una Diceria.

Se l'eroe riesce (una sola prova a testa), il Narratore lancia 1d6; sottrae 3 se le domande vengono rivolte a Baruffo; aggiunge 1 per ogni Diceria (di qualsiasi tipo) ottenuta in precedenza da un compagno; aggiunge 1 se gli avventurieri trovano qualcuno davvero affidabile.

0. (o meno) I suoi zoccoli sembrano rivolti al contrario e le sue orme vanno all'inverso. Quale maleficio è mai questo? **Falso!**
1. Vecchiogrugno perseguita la fattoria di Baruffo da generazioni. Cos'hanno fatto di male gli Anchemeno per meritarsi tutto questo? **Vero/Falso:** i cinghiali danneggiano la fattoria perché è quella più vicina ai confini del Bosco Cet.
2. I guardaconfini non riescono a venire a capo del problema, nonostante questa storia sia vecchia di anni: cosa c'è sotto? **Vero**, ma non c'è niente sotto se non sincera incompetenza.
3. Ogni volta che si cita il nome della creatura avviene qualcosa di terribile; quel dannato animale deve essere maledetto! - **Vero**, ma si tratta poco più che di buffe coincidenze, dovute in genere al fatto che la gente che sente è spaventata.
4. Vecchiogrugno è solo una leggenda della zona, che viene ripetuta da generazioni. Ma nessun cinghiale può vivere tanto a lungo, non è vero? **Vero**, ma la leggenda potrebbe riferirsi a Eofor e ai suoi misteriosi antenati, giunti nella regione decenni orsono.
5. Un bracconiere sfregiato afferma di essere l'unico ad avere il diritto di uccidere quella creatura, dopo quello che gli ha fatto. Si aggira sempre attorno a Bosco Cet. **Vero!**
6. Il bracconiere si chiama Ardarico ed è un uomo selvaggio e violento: meglio non averci a che fare! **Vero!**
7. (o più) Dicono che Vecchiogrugno sia discendente del Grande Cinghiale di Everholt, cacciato da Re Folca secoli orsono, lontano a oriente. **Falso** (a meno che non si parli di Eofor stesso...)

## Scena 3 – Alla fattoria

Il viaggio verso Staddle e la fattoria degli Anchemeno avviene senza alcun problema.

Staddle sorge sul fianco sud-orientale della Collina di Brea e, data l'alta concentrazione di Hobbit nell'abitato, la maggior parte delle costruzioni è costituita da smial, le tipiche case hobbit scavate nel terreno sul fianco delle colline.

Come negli altri villaggi della Terra di Brea, anche a Staddle sia Uomini che Hobbit convivono in armonia gli uni accanto agli altri. Gli hobbit del villaggio vivono di agricoltura e coltivano le uniche piantagioni di erba-pipa ad est del Brandivino.

La fattoria è una bassa costruzione di pietra in stile umano, ma semiscavata nel terreno, e circondata da diversi ettari di campi, orti e giardini, con pozzi, rimesse, stalle e quant'altro. Nonostante sia un buzzurro, è facile capire (Manovra: Intelligenza  $\Delta 6$ ) che Baruffo il suo mestiere lo sa fare.

È anche il terreno più vicino ai confini meridionali di Bosco Cet e gli avventurieri potrebbero intuire che è questo il motivo degli attacchi.

Baruffo mostra agli avventurieri il suo campo di zucche, con le tracce dei danni del cinghiale sparse tra le zolle e i filari. Un avventuriero esperto di tracce e animali può capire (Manovra: Percezione  $\Delta 7$  + Intelligenza  $\Delta 7$ ) che il "maiale molto setoloso" danneggia le zolle con la schiena e non con le zanne, come se ci si strisciasse sopra. In questo modo, le zucche vengono distrutte e schiacciate contro la schiena dell'animale. Questo atteggiamento non è naturale e non ci sono tiri speciali che permettano di capire il perché di questa pratica.

Una Manovra: Percezione  $\Delta 8$  permette di seguire le tracce del cinghiale dentro il Bosco.

**Note:** Vecchiogrugno è pieno di cicatrici sulla schiena e ferite aperte, provocate da Eofor. In questo modo, con la polpa fresca delle zucche, ottiene un temporaneo sollievo dal prurito e dalle piaghe.

#### Scena 4 - Peli irti e setosi

L'esplorazione di Bosco Cet dovrebbe essere un po' libera, ma presto portare a una scelta, che a sua volta conduce a una differente Prova:

- Seguire i valloni più bui (Trappole di cacciatori / Ardarico). Manovra: Percezione  $\Delta 7$  + Agilità  $\Delta 7$ , Danni: XXX
- Passare lungo il crinale terroso (Frana). Manovra: Generale  $\Delta 7$  + Agilità  $\Delta 7$ , Danni: XXX
- Seguire il fiume (Varie tecniche di superamento). Manovra: Generale, Agilità, Forza – 2x  $\Delta 7$ , Danni: XXX

Superata questa fase, è il momento di seguire delle tracce. Servirà una Manovra Percezione  $\Delta 8$  per trovare delle impronte di cinghiale e seguirle. Assieme a quelle si trovano degli strani “Peli Irti e Setosi” (che appartengono ad Ardarico).

Seguendo le tracce, si procede nel folto del bosco fino a quando non ci si accorge di essere spiati...

#### Scena 4 – Ardarico



E' il momento in cui gli eroi incontrano il vero nemico dell'avventura, che tuttavia adesso appare solo un buffo e rozzo cacciatore. Ardarico (vero nome Eofor “cinghiale”) sembra qui solamente un cacciatore di frodo ossessionato dallo stesso obiettivo degli eroi, ovvero trovare e uccidere il grande cinghiale che ha devastato i campi degli Anchemeno, seppure per motivi diversi.

Ardarico è armato di una grossa ascia e porta alla cintura legacci e trappole da cacciatore. Si capisce che è straniero e a un'analisi più attenta (Manovra: Intelligenza  $\Delta 9$ ) si può comprendere che discende da genti venute dall'est,

dalle terre dei Rohirrim. I Peli Irti e Setosi appartengono a lui, ma dovrebbe essere molto difficile notarlo (richiesta diretta e Manovra: Percezione  $\Delta 10$ ). Percepire la sua aura soprannaturale è una Manovra: Magia  $\Delta 13$ .

Ardarico può apparire come un ostacolo immediato, o un finto alleato degli eroi, per esempio accompagnandoli nella loro spedizione. Se gli eroi gli parlano di Vecchiogrugno, lui ben presto capisce che si tratta del cinghiale a cui lui stesso dà la caccia (il “maiale molto setoloso”) e fomenta gli eroi con ogni storia sul suo conto: è un mostro, soffia fuoco dalle froge, ha ucciso decine di cacciatori...

#### Scena 6 - Le rive del Pantano Piccolo

Ardarico non è mai riuscito ad avvicinarsi al povero cinghiale ferito per un motivo ben preciso: l'area dove Vecchiogrugno si rifugia è benedetta da forze positive e lui non riesce in alcun modo a trovarla da solo, o a penetrarvi.

Gli eroi invece sì, e basta un'ultima Manovra: Percezione  $\Delta 7$  per trovare le tracce e raggiungere il Pantano Piccolo. Ardarico è costretto a fermarsi fuori lungo la pista, con una scusa.

Avanzando, gli Eroi possono notare (Manovra: Percezione  $\Delta 9$ ) un vecchio ceppo di pietra ricoperto dai muschi e dai rampicanti che nasconde (Manovra: Magia o Intelligenza  $\Delta 9$ ) simboli benefici.

Se i giocatori sono furbi, dovrebbero cominciare a capire che c'è qualcosa di strano in tutta questa vicenda, se Ardarico non può entrare in questa zona e Vecchiogrugno sì...

A quel punto, proprio sulla spiaggia del Pantano Piccolo, si trova l'anfratto in cui si nasconde Vecchiogrugno, con una piccola famiglia di altri cinghiali piccoli e grandi. Gli Eroi hanno il tempo di esplorare quell'angolo di riva quando arriva Vecchiogrugno.

Non appena vede gli intrusi, il vecchio cinghiale carica a testa bassa!

## Scena 7 – Vecchiogrugno e Ardarico

La situazione in cui si svolgono questi conflitti finali dipenderà molto da quanto accaduto in precedenza.

Il migliore degli scenari possibili prevede che gli Eroi si accorgano che Vecchiogrugno è solo un vecchio capobranco tormentato dai cacciatori, con numerose ferite di ascia sul suo corpo (Manovra: Percezione  $\Delta 7$  + Intelligenza  $\Delta 7$ ), decidano di risparmiarlo e cerchino di calmarlo (Manovra: Intelligenza  $\Delta 10$  o Forza  $\Delta 10$  – o idee varie), e infine debbano affrontare Ardarico, che è finalmente riuscito a distruggere il cippo di protezione del Pantano e adesso può finalmente attaccare e distruggere Vecchiogrugno e chi prova a difenderlo.



In qualsiasi scenario, Ardarico appare dapprima come umano, al massimo della sua ira violenta, poi, una volta messo fuori combattimento Vecchiogrugno, inizia a trasformarsi in Verro Malefico!

Cinghiale generico		Vecchiogrugno		Ardarico		Verro Malefico	
Forza	+2	Forza	+3	Forza	+2	Forza	+4
Agilità	+1	Agilità	+2	Agilità	+2	Agilità	+2
Intelligenza		Intelligenza		Intelligenza	-	Intelligenza	+2
Movimento	+2	Movimento	+3	Movimento	+2	Movimento	+3
BD	+2	BD	+3	BD	+2	BD	+4
BO (mischia)	+3	BO (mischia)	+4	BO (mischia)	+2	BO (mischia)	+4
Generale	+1	Generale	+2		(+2 Ascia)	Generale	+3
Resistenza	40	Resistenza	60	BO (lancio)	-	Sotterfugio	+2
				Generale	+1	Percezione	+2
				Sotterfugio	+2	Magia	+2
				Percezione		Resistenza	80
				Magia			
				Resistenza	50		

*Note:* a parte il confronto fisico e la magia, esiste un altro modo di sconfiggere il Verro Diabolico. Se gli Eroi si accorgono che questo mostro ha un ciuffo di Peli Irti e Setosi sulla schiena (Manovra: Percezione  $\Delta 7$ ), capiscono che quello potrebbe essere il suo punto debole (Manovra: Magia o Intelligenza  $\Delta 9$ ), e riescono a mozzargliela con un colpo di lama (Manovra: BO Speciale  $\Delta 10$ ), allora il Verro Malefico cade a terra sconfitto e si tramuta in un Ardarico morente e incapace di trasformarsi ulteriormente.

La sconfitta del Verro Malefico rappresenta in ogni caso la fine dell'avventura.

## Epilogo

Dopo questa serie di incontri finali, i sopravvissuti tra gli eroi possono fare ritorno a Staddle, portando le notizie che ritengono opportune al vecchio Baruffo.

Lungo la via del ritorno c'è un ultimo incontro che gli Eroi faranno, un bambino irsuto e inselvaticito di circa otto anni, figlio di Ardarico, con un ciuffo di Peli Irti e Setosi sulla schiena.

Cosa accadrà...?