

“Angeli custodi”

avventura per GiRSA

Soggetto

Alessio “Geko” Forlone
&
Manuel “Ossian” Pirino

Scritta da

Alessio “Geko” Forlone
&
Manuel “Ossian” Pirino

realizzata in occasione di
“Atmosfere tolkieniane”
Castello di Gusciola (Modena)
28-29 settembre 2012

è una produzione “GiRSA crew”

www.girsacrew.it

INDICE

PROLOGO	pag. 3
1.1 FONTI STORICHE	pag. 4
1.2 PREMESSA	pag. 4
2 ANTEFATTO	pag. 5
2.1 LO STREGONE BIANCO	pag. 5
2.2 IL GRIGIO PELLEGRINO, ARAGORN ED I RAMINGHI	pag. 5
2.3 NANI	pag. 5
3 INTRECCIO	pag. 5
3.1 I "CATTIVI": LA BANDA DI ARCEO	pag. 5
3.2 I "BUONI": PRIMA DI DIVENTARE LA GRIGIA COMPAGNIA...	pag. 6
3.3 I NANI (PARTE SECONDA)	pag. 6
3.4 UN'OFFERTA CHE NON SI PUÒ RIFIUTARE ...	pag. 6
3.5 I NANI (PARTE TERZA)	pag. 7
4 SI GIOCA	pag. 7
4.1 LA RIUNIONE	pag. 7
4.2 HANNO AMMAZZATO UN NANO ... UN NANO E' VIVO	pag. 8
4.3 INDAGINI ...	pag. 8
4.3.1 ULF E KURT	pag. 9
4.3.2 LA STANZA DI TORFA E FUNDIN	pag. 9
4.4 INDIZI	pag. 9
4.5 LA FUGA	pag. 10
4.6 RESA DEI CONTI	pag. 11
4.7 IL PIANO E' SVELATO ... O FORSE NO	pag. 12
5 LA SEQUENZA	pag. 12
APPENDICE A – I PNG	pag. 13
BOGRIN FORRALUNGA	pag. 13
GLI HILLOCKS	pag. 13
TORFA FIGLIO DI GORFA (DECEDUTO)	pag. 14
FUNDIN FIGLIO DI HUNDIN	pag. 14
MARBRAND IL TROLL	pag. 14
LA BANDA DEI DUNLANDIANI	pag. 14

PROLOGO

Chi siamo?

Siamo uomini solitari, Raminghi delle zone selvagge, cacciatori ... ma ostinati cacciatori dei servi del Nemico, che si trovano in molti luoghi, non soltanto a Mordor.

Vi sono molte cose malvagie che le forti mura e le spade splendenti non arrestano.

Sapete poco dei paesi oltre i vostri confini.

Pace e libertà? Poco le avrebbe conosciute il Nord, se non fosse stato per noi. Sarebbero state distrutte dalla paura.

Ma quando cose oscure vengono fuori dai colli senza case, o strisciano fuori dai boschi senza sole, esse fuggono da noi.

Quali strade si oserebbe percorrere, quale la sicurezza delle silenziose campagne, o delle case dei semplici uomini nella notte, se i Nùmenòreani dormissero, o riposassero tutti nella tomba?

Eppure i viaggiatori ci guardano torvi e i contadini ci danno nomi dispregiativi. "Granpasso" mi chiama un uomo grasso che vive ad un giorno di viaggio dai nemici che gli raggelerebbero il cuore o distruggerebbero la sua cittadina, se non fosse incessantemente protetta.

Non desideriamo tuttavia che le cose stiano altrimenti. Se la gente semplice non conosce preoccupazioni e paura, rimarrà tale, e noi per aiutarli dobbiamo restare segreti.

Questo è stato il compito della mia gente, con l'accumularsi degli anni, mentre l'erba è cresciuta.

da "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien

1.1 - FONTI STORICHE

Saruman voleva estendere il proprio potere, soprattutto nella zona di Gandalf, e constatava che il denaro di cui poteva disporre per l'acquisto di "foglia" gli conferiva appunto potere e serviva a corrompere alcuni degli Hobbit, soprattutto i Serracinta che disponevano di molte piantagioni, ma anche i Sackville-Baggins. Come se non bastasse, cominciava ad avere la certezza che, in qualche modo, nella mente di Gandalf la Contea fosse connessa all'Anello. Perché altrimenti tanta vigilanza su di essa? Cominciò pertanto a raccogliere informazioni particolareggiate sulla Contea, le principali personalità e famiglie, le strade ed altri aspetti. A tale scopo si servì di Hobbit abitanti nella Contea e al soldo dei Serracinta e dei Sackville-Baggins ma i suoi agenti erano Uomini di origine Dunlandiana. Quando Gandalf si era rifiutato di scendere a patti con lui, Saruman aveva raddoppiato i propri sforzi. I Guardiani erano sospettosi, ma in effetti non impedivano l'ingresso ai servi di Saruman, e ciò perché Gandalf non era libero di avvertirli, e quando se ne fu andato da Isengard Saruman continuò a essere considerato un alleato.

Qualche tempo prima, uno dei più fedeli servi di Saruman (che tuttavia era un tipo losco, un fuorilegge cacciato da Dunland, dove molti dicevano che avesse nelle vene sangue di Orco) era tornato dai confini della Contea dov'era stato a trattare l'acquisto di "foglia" e altri generi. Saruman stava cominciando a preparare Isengard per la guerra. L'uomo in questione era adesso sulla via del ritorno per riprendere le fila dell'affare e provvedere al trasporto di molte merci prima che l'autunno finisse. Aveva inoltre ordine di entrare, se possibile, nella Contea e di informarsi se di recente ne erano partite persone ben note. Era abbondantemente munito di mappe, elenchi di nomi e annotazioni riguardanti la Contea.

J.R.R. Tolkien - "I Racconti Incompiuti"

"Incominciasti a rendermi conto che spie di ogni genere, persino bestie e uccelli, circondavano la Contea, e la mia paura crebbe. Chiesi l'aiuto dei Dúnedain ed essi raddoppiarono la sorveglianza; aprii il mio cuore ad Aragorn, l'erede di Isildur."

Gandalf Il Grigio da "Il Signore degli Anelli – Il Consiglio di Elrond"

1.2 - PREMESSA

Raccogliendo notizie ed informazioni dalle sempre affascinanti pagine de "I Racconti Incompiuti", e cercando ulteriori conferme in brevi ma significativi passi estratti da "Il Signore degli Anelli", abbiamo ideato e scritto un'avventura ambientata nel nord-ovest della Terra di Mezzo, precisamente nella regione di Brea e nella terra degli Hobbit, La Contea.

Il nostro scritto si basa su solide fonti storiche, se così vogliamo chiamare le opere del Prof. Tolkien, e possiede delle forti connotazioni investigative.

Ci siamo concessi la licenza di non prestare troppa attenzione alla cronologia degli eventi descritti nei succitati brani; in effetti abbiamo preso spunto da episodi che non si sono verificati esattamente nello stesso identico periodo storico. Ad ogni modo, la differenza temporale è davvero minima e siamo certi che il nostro sia un accorgimento che non cambia minimamente il significato né la struttura degli avvenimenti.

I PG sono dunedain del nord, Raminghi per la precisione. Questo permette di avere un gruppo di gioco omogeneo e affiatato ed inoltre rende tutto più coerente con l'ambientazione.

Alessio aka Geko
&
Manuel aka Ossian

2 - ANTEFATTO

2.1 – Lo Stregone Bianco

Saruman è interessato alla Terra dei Mezz'uomini per i motivi descritti nel cap. 1.1; incarica così alcuni suoi uomini di recarsi nella Regione di Brea e, facendo base nei piccoli villaggi di quella zona (Arceto, Conca e Brea), di informarsi sulle abitudini degli hobbit della Contea, esplorare i luoghi in cui vivono, raccogliere informazioni su eventuali episodi particolari e stabilire un contatto con uno o più produttori di erbapipa per acquistare diversi barili di quella pregiata foglia.

Reclutati tra le popolazioni di dunlandiani che vivono non lontano da Isengard, lo Stregone Bianco ha scelto quelli che sembrano essere gli individui meno rozzi e selvaggi, dotati di un livello di intelligenza accettabile ed in grado di esprimersi in maniera chiara utilizzando la lingua comune (l'Ovestron). Non si è rivelata un'impresa semplice, ma alla fine è riuscito a selezionare alcuni soggetti le cui caratteristiche fisiche, mentali e fisionomiche fossero abbastanza idonee ai suoi piani. Saruman però è troppo astuto per fidarsi completamente dei suoi scagnozzi e decide quindi, di tanto in tanto, di recarsi nei pressi della Contea, in incognito, senza farsi notare, per verificare di persona cosa accade da quelle parti senza tuttavia interagire con nessuno.

2.2 – Il Grigio Pellegrino, Aragorn ed i Raminghi

Gandalf è preoccupato per Frodo e per la Contea intera. Di recente il pensiero del risveglio di Sauron non gli dà pace ed inizia a nutrire sospetti sull'anello in possesso del suo amico hobbit. Teme che qualcosa di terribile possa accadere nella pacifica terra dei Mezz'uomini e decide così di aprire il suo cuore ad Aragorn e di confidargli tutti i suoi timori. L'erede di Isildur assicura al Grigio Pellegrino che si metterà alla ricerca di Gollum e, al tempo stesso, cosa assai importante, affiderà ad alcuni dei suoi Uomini, i Raminghi del Nord, il compito di effettuare una discreta ma attenta sorveglianza di tutti i confini della Contea.

2.3 - Nani

C'è un gruppo di nani provenienti dalla Montagna Solitaria in viaggio verso i Monti Azzurri per questioni commerciali: sono circa una ventina e possiedono quattro carri e diversi pony. Percorrono la Via Est da diversi giorni e decidono di concedersi una ristorante tappa nel villaggio di Brea. Un paio di loro (Torfa e Fundin) sono a conoscenza che gli Hobbit della Contea producono un'ottima erbapipa e sono intenzionati ad acquistarne una buona scorta. I loro affari, però, sono urgenti ed inoltre hanno accumulato parecchio ritardo a causa di alcuni imprevisti nelle Terre Selvagge; ogni ulteriore deviazione dal loro cammino, quindi, seppur minima, non è assolutamente contemplabile.

I due nani decidono così di separarsi dal gruppo e, utilizzando un paio di pony, di recarsi nella Terra dei Mezz'uomini con l'intenzione di acquistare l'erbapipa; una volta concluso l'affare hanno intenzione di rimettersi subito in marcia, accelerare l'andatura il più possibile e ricongiungersi infine al loro gruppo.

3 – INTRECCIO

Proponiamo qui di seguito un riassunto della prima parte dell'avventura che illustrerà sommariamente tutti gli eventi che si verificheranno immediatamente dopo l'antefatto, descritto nei precedenti tre paragrafi, fino all'entrata in scena dei PG.

3.1 – I "cattivi": la banda di Arceto

Celtigar, il capo degli scagnozzi di Saruman, giunge nel villaggio di Brea sotto il falso nome di Karl Malden ed inizia a prendere confidenza con il luogo, gli abitanti e le abitudini locali. Dopo pochi giorni, individua un paio di individui che potrebbero tornargli utili: si tratta di Ulf e Kurt, due poco di buono la cui pessima reputazione è ben nota agli abitanti del piccolo villaggio. Questi, sotto lauto compenso, procurano a Celtigar un luogo sicuro dove sistemarsi: una casa padronale abbandonata da più di trent'anni, ai confini meridionali di Arceto, persa al confine tra due vasti poderi dove pascolano vacche e bufale (Arceto è a nord-nord-ovest di Brea). Inoltre si occupano di acquistare periodicamente gli approvvigionamenti necessari a Celtigar e ai suoi uomini (che nel frattempo lo hanno raggiunto).

Gli uomini di Saruman, scoprono ben presto l'ubicazione della Contea ed imparano in fretta le varie strade, vie e sentieri che vi conducono. Raccolgono informazioni di varia natura ma tutti

gli episodi di cui vengono a conoscenza, e che hanno come protagonisti i bizzarri abitanti di quel luogo, ai loro miopi occhi non hanno rilevanza di sorta; nemmeno i racconti e le storie più singolari e stravaganti riescono a solleticare la loro scarsa curiosità. In compenso, però, sono riusciti a scoprire qual'è l'hobbit che produce la migliore erbapipa ed hanno iniziato ad ideare un piano per avvicinarlo e convincerlo a vendergli tutti i barili della sua pregiata erba.

3.2 – I "Buoni": prima di diventare la Grigia Compagnia...

Aragorn, prima di partire per la sua ricerca¹, ha posto Halbarad² a capo della missione assegnatagli da Gandalf e gli ha affidato una ventina di abili raminghi del nord (tutti di sangue dunedain, ovviamente).

Halbarad divide i suoi uomini in quattro gruppi, ognuno dei quali avrà il compito di controllare uno dei Decumani che compongono la terra dei mezz'uomini. Da loro l'incarico di non farsi notare dagli abitanti della Contea e di tenere gli occhi e le orecchie ben aperte. Una volta ogni dieci giorni uno o più messaggeri di ognuno dei quattro gruppi deve recarsi a Brea a fare rapporto direttamente a lui. Rimane inteso che se dovesse avvenire qualcosa di insolito e/o importante il fatto dovrà essere comunicato il più rapidamente possibile. I venti raminghi partono immediatamente.

3.3 – I Nani (parte seconda)

I due nani (Torfa e Fundin) si separano dal gruppo e si dirigono di gran carriera verso il Decumano Sud presso la fattoria di Mastro Bogrin, buon amico e ottimo produttore di erbapipa. Giunti sul luogo riceveranno un'amara sorpresa: il buon vecchio hobbit, in maniera piuttosto evasiva, dice loro di esser rimasto con una scorta decisamente ridotta di erbapipa, talmente poca da soddisfare appena le sue esigenze e quelle di alcuni cari amici e parenti; da la colpa alle piogge, al maltempo, ai parassiti delle piante, alla sfortuna, ecc... In definitiva Mastro Bogrin non è intenzionato a vendere neanche una foglia di quell'erba.

La cosa suona strana perché il vecchio hobbit è un eccellente agricoltore ed ha sempre avuto delle buone scorte, sufficienti per soddisfare tutti. I nani lo conoscono da tantissimi anni, da un'intera vita si potrebbe dire, ed il suo atteggiamento risulta alquanto insolito e misterioso al punto che i due si insospettiscono.

I nani si rivolgono quindi a Fredegar, altro coltivatore, il quale è ben felice di vendere parte del suo raccolto (che è andato piuttosto bene, e non pare abbia risentito delle condizioni atmosferiche ne della sfortuna); quando i due stanno per andarsene con le loro provviste il figlio di Fredegar, che ha assistito a tutta la trattativa e ai vari discorsi, confessa di aver visto un paio di *forestieri del sud* (per gli hobbit tutti i forestieri, elfi e nani esclusi, *sono del sud*) recarsi in più di un'occasione da Mastro Bogrin: "*Gente strana, niente affatto rispettabile ... mai vista prima!*". A questo punto i due nani, per via dell'amicizia che li lega al vecchio hobbit, il quale probabilmente si è cacciato in qualche guaio di cui non vuole/può parlare, decidono di scoprirne di più e far luce sulla questione. Lasciano le scorte di erbapipa appena comprate e decidono di mettersi ad indagare. Passano la notte in una locanda nei pressi della tenuta di Bogrin. Qui le voci dicono che tre grossi uomini del Sud (sono dunlandiani) si sono fermati ad abbeverare i cavalli per poi dirigersi a Brea (un errore da parte di uno dei dunlandiani dire verso dove erano diretti).

3.4 – Un'offerta che non si può rifiutare ...

Gli scagnozzi di Saruman si ritrovano costretti a far visita a Mastro Bogrin in più di un'occasione perché il vecchio hobbit, inizialmente, non era intenzionato a far affari con forestieri (*dall'aspetto poco rispettabile*) e, soprattutto, non era assolutamente disposto a vendere quasi tutta la sua erba per soddisfare l'ordinativo richiestogli.

Le canaglie, alla fine, mostrandosi disposti a sborsare diversi pezzi d'argento e d'oro, ma soprattutto utilizzando qualche ricatto e minaccia sottointesa (neanche tanto sottointesa) riescono a convincere (terrorizzandolo) Mastro Bogrin e gli concedono qualche giorno per preparare tutta la merce.

¹ Si tratta di un episodio descritto ne "Il Signore degli Anelli"; è la "cerca di Gollum" che ha tenuto impegnato Aragorn per molto tempo, costringendolo a viaggiare a lungo e lontano, fino ai confini di Mordor!

² Halbarad è citato ne "Il Signore degli Anelli"; faceva parte della Grigia Compagnia che raggiunse Aragorn a Rohan, forse ne era a capo. A noi piace pensare che in assenza di Aragorn fosse lui a guidare i Raminghi del Nord.

3.5 – I Nani (parte terza)

Dopo un breve viaggio (compresa una notte di campeggio all'aria aperta) i due nani giungono a Brea. Qui iniziano a fare domande cercando di capire se gli "stranieri del sud" sono ancora in zona; sanno che ogni giorno che passa li allontana dalla loro carovana e iniziano ad intensificare l'attività. Riescono a scoprire che un gruppo di uomini del sud con uno strano accento si è installato in una casa abbandonata poco fuori Arceto. Malden (ovvero Celtigar) se ne accorge quasi subito e medita l'omicidio, ma non osa per via del vespaio che genererebbe. Quando Torfa sente che a Brea stanno arrivando un po' alla volta dei raminghi, si affretta a raggiungerli per chiedere aiuto. Lascia Fundin a sorvegliare Arceto. Celtigar ne viene a conoscenza e segue Torfa lungo la strada.

4 - SI GIOCA

4.1 - La riunione

L'avventura giocata comincia in una sera di inizio autunno, con i messaggeri di tre dei quattro gruppi di Raminghi inviati a sorvegliare i confini della Contea che si ritrovano a Brea, per la precisione alla Locanda del Puledro Impennato: hanno tutti un appuntamento con Halbarad per fare rapporto e scambiarsi notizie ed informazioni.

Questo significa che ogni gruppo di gioco deve esser composto da almeno tre giocatori; se il loro numero fosse maggiore, vorrà dire che uno o più gruppi di Raminghi hanno inviato due messaggeri anziché uno.

La prima cosa che dovrebbe saltare all'occhio ai giocatori è che manca il messaggero del gruppo inviato al confine nord³: è un episodio assai insolito perché un Ramingo non manca un appuntamento, ne vi giunge in ritardo, se non per motivi di vitale importanza. Questo fatto merita un'attenta valutazione da parte dei giocatori; sono gradite ipotesi e congetture. Se la faccenda verrà liquidata troppo in fretta, senza che le venga dato il giusto peso, il Master ne dovrà tener conto in fase di valutazione.

La riunione avverrà nella saletta riservata della taverna. L'oste, Omorso Cactaceo, ha assistito all'arrivo alla spicciolata dei vari raminghi con occhio preoccupato e infastidito: nutre in effetti un profondo sospetto che sconfinava nella paura verso queste enigmatiche figure che vagano per le Terre Selvagge e sono latrici di notizie di paesi remoti, storie fantastiche e racconti affascinanti. Da una parte apprezza la loro presenza, perché attira un gran numero di avventori desiderosi di ascoltare storie di ogni sorta; dall'altra preferirebbe non aver niente a che fare con gente misteriosa e pericolosa come loro!

Una volta riuniti, Halbarad prenderà la parola, riassumendo velocemente quello che già tutti sanno:

"Il nostro Capitano, Aragorn figlio di Arathorn, mi ha affidato il compito di effettuare una discreta ma attenta sorveglianza di tutti i confini della Terra dei mezz'uomini. Io ho scelto una ventina di voi e vi ho divisi in quattro gruppi, ognuno dei quali ha avuto il compito di controllare uno dei decumani che compongono la Contea. Vi ho incaricato di non farvi notare dagli abitanti del posto e di tenere gli occhi e le orecchie ben aperte. Vi ho inoltre dato appuntamento qui a Brea, una volta ogni dieci giorni, affinché un messaggero (o più di uno) di ognuno dei quattro gruppi venisse a fare rapporto direttamente a me". N.B. Il Master può adattare questo discorso nel modo in cui ritiene più opportuno, lasciandone però invariato il senso.

A quel punto Halbarad interrogherà i messaggeri chiedendo ad ognuno di loro quali informazioni reca. Nessuno ha notizie clamorose, ma possiedono tutti un'informazione diversa, un piccolo dettaglio che unito a quello degli altri potrebbe dar adito a sospetti e ad indagini approfondite:

- nel Decumano Ovest è stato avvistato un folto gruppo di nani in viaggio verso nord-ovest; pare provenissero dalla Montagna Solitaria; avevano sicuramente fatto tappa a Brea;
- nel Decumano Est è stato avvistato un folto gruppo di nani in viaggio verso occidente; provenivano sicuramente dalla Montagna Solitaria; avevano fatto tappa a Brea. Inoltre sono stati avvistati, in un paio di occasioni, alcuni uomini del Sud (Uomini delle Colline, dunlandiani) che si sono limitati a perlustrare la zona;

³ Saruman si trovava da quelle parti, incuriosito dagli spostamenti di Gandalf (vedi cap. 2.1)

- sia nel Decumano Sud che in quello Est sono stati avvistati, in un paio di occasioni, due uomini del Sud che sono entrati ed usciti dalla Contea con fare tranquillo, come se sapessero perfettamente dove andare e cosa fare;

N.B.: le informazioni in possesso dei vari PG devono essere consegnate ai rispettivi giocatori tramite apposito foglio prima che il prologo venga letto.

N.B.2: in uno dei due gruppi che ha scorto la carovana di Nani c'è un ramingo che ne ha riconosciuto la provenienza (Montagna Solitaria) in base, per esempio, ad alcuni simboli sulle corazze e/o scudi, a determinati modi di esprimersi, o a particolari acconciature della barba, o alla fattura degli abiti o delle armi. Questo tomerà utile in seguito, quando verrà ritrovato il cadavere di un nano (vedi cap. 4.2, qualche riga più sotto).

Bisognerà lasciare ai giocatori un po' di tempo per ragionare su questi scarsi indizi. Halbarad parlerà molto poco e solo se interpellato: apparirà pensieroso ed in effetti sta rimuginando sulle informazioni ricevute cercando un eventuale nesso. Se incalzato dai giocatori, mediante osservazioni pertinenti e, in generale, attraverso una buona interpretazione, il Master potrà far confessare ad Halbarad che il Capitano Aragorn gli ha affidato questo compito dopo aver avuto un incontro/riunione con lo stregone Mithrandir: pare che in Contea ci sia qualcosa o qualcuno di importante che deve esser protetto e custodito fino a nuovo ordine.

4.2 – Hanno ammazzato un nano ... un nano è vivo.

Quando i giocatori avranno esaurito le loro elucubrazioni nella sala comune della Taverna scoppierà il finimondo. Se i PG si rederanno a vedere cosa è accaduto scopriranno, interrogando i vari avventori (tutti piuttosto scossi), che è stato ritrovato un nano ucciso. Se i PG rimarranno nella saletta riservata sarà l'oste (molto, ma molto spaventato) ad andarli ad avvertire dell'accaduto chiedendogli in qualche modo di intervenire.

Il corpo privo di vita del nano si trova presso le stalle. Uno dei due pony dei nani è ancora terrorizzato e sporco di sangue. Il nano presenta un taglio netto alla gola che ha asportato anche un pezzo della lunga barba. Ad un occhio avvezzo a tali situazioni risulterà evidente che è stato praticato da qualcuno pratico nell'uso della lama, giunto alle spalle dello sfortunato. Uno dei PG osservando bene il cadavere scorderà degli indizi (vedi quanto detto poco sopra nel "N.B.2") che lo porteranno ad affermare che il nano giunge sicuramente dalla Montagna Solitaria.

Halbarad intuisce che questo episodio ha qualcosa a che fare con la missione affidata ai Raminghi e decide che è il caso di scoprirne di più. Incarica così i PG di fare delle indagini. Se nessuno dei giocatori ci penserà (tenerlo in considerazione in fase di valutazione) sarà Halbarad a suggerir loro di recarsi anche nei pressi del Decumano Nord per verificare quali motivi hanno impedito al messaggero di giungere all'appuntamento (non subito, certo, ma prima o poi sarà il caso di controllare). Lui dovrà assentarsi per andare in cerca di Aragorn; probabilmente viaggerà per un giorno o due verso Colle Vento, per informarlo subito che la situazione è davvero grave e chiedergli di inviare almeno qualche scout elfo di Imladris per stringere il cordone intorno alla Contea (ma quasi certamente di tutto ciò non farà parola ai suoi uomini).

4.3 – Indagini ...

Abbiamo volutamente evitato di inserire in questo capitolo troppe indicazioni perché riteniamo sia più utile, ai fini di un buon svolgimento della giocata, lasciare libertà di scelta ai master e, soprattutto, ai giocatori.

In effetti, questo è il momento in cui bisogna darsi da fare per raccogliere informazioni e notizie. Ci saranno alcuni PnG disposti a parlare (mentre altri no), ma solo se i giocatori utilizzeranno i metodi giusti, ovvero sceglieranno i momenti più appropriati e le domande più pertinenti. Dovranno esser convincenti, astuti, a volte un po' duri. Dovranno usare l'ingegno, la diplomazia, ma anche l'autorità.

E' sulla base di come verrà giocato questo capitolo che i master si potranno fare un'idea della bravura dei giocatori. Quindi, si auspica che i PG facciano parecchie domande in giro, nei modi e nei tempi più pertinenti possibili.

Alla fine, in un modo o nell'altro, potranno scoprire che:

- il nano alloggiava a Brea da pochi giorni (facile)
- durante il giorno era quasi sempre fuori, rientrava la sera (facile)
- era accompagnato da un altro nano (facile)

- qualcuno, pur non essendone sicuro, afferma che faceva parte di un gruppo giunto al villaggio giorni prima e poi ripartito verso ovest (**difficile**)
- qualcun altro sosterrà di avere visto dei carri guidati da dei nani passare il Brandivino giorni prima, diretti al decumano sud (**difficilissima**)
- qualcuno sosterrà di averlo visto confabulare con un uomo di nome Karl Malden⁴ (**molto difficile**). La conversazione sembrava tesa, ed i nani evidentemente sospettavano di Malden. Questi era molto insistente con le sue domande, sebbene nessuno ricordi bene di cosa stessero parlando (**difficilissima**)
- qualcuno sosterrà che Malden è stato visto in un paio di occasioni confabulare con un paio di Breatini poco raccomandabili (**molto difficile**)
- qualcuno asserirà di conoscere i nomi dei Breatini poco raccomandabili: Ulf e Kurt (**molto difficile**)
- i due supposti Breatini poco raccomandabili hanno effettuati acquisti ripetuti di diversi generi alimentari e non solo (**molto difficile**);
- collegata alla precedente: i due supposti Breatini sembrano essersi diretti spesso e volentieri ad Arceto, con carri ed asini carichi di provviste (**difficilissima**);
- in più di un'occasione, i due supposti Breatini poco raccomandabili sono stati visti alla Taverna del Puledro Impennato dove hanno mangiato, bevuto e, soprattutto, pagato (con monete sonante) come non mai (**molto difficile**) - se si chiede ad Omorso aggiungere un bonus casuale di +1d50 (Omorso ha una memoria labile, ma pressoché infinita, e potrebbe benissimo ricordare vivamente il sorprendente pagamento)
- i due supposti Breatini poco raccomandabili vivono presso il cancello Est di Brea, in due case adiacenti (**difficile**). Non hanno un lavoro fisso, sono dei "tuttofare" ma abbastanza sfaticati (**media**)
- di Malden si sa che è arrivato in città da un paio di settimane, e che è un tipaccio col quale è meglio non avere a che fare. È alto, grosso, pelato, e gira sempre con un coltellaccio nella cintura (**media**).
- l'altro nano non si vede da almeno un giorno (**media**)

4.3.1 – Ulf e Kurt

Ulf e Kurt hanno indizi importanti sulla composizione della banda di Celtigar, sui loro scopi e sulla loro locazione. Sanno che Celtigar ed i suoi uomini si sono spesso recati nel Decumano Sud per affari poco puliti (informazioni ottenute quando sia i due ceffi che gli scagnozzi di Celtigar erano troppo ubriachi per tenere la lingua a freno). Vale certamente la pena battere la loro pista e scoprire dove abitano. Il master potrà decidere se farli trovare o meno, in base a come se la stanno cavando i giocatori: se questi ultimi brancolano nel buio, allora forse è meglio far trovare Ulf e Kurt nascosti da qualche parte; se i giocatori, invece, stanno procedendo bene ed hanno scoperto diverse informazioni forse è meglio che i due brutti ceffi non vengano scoperti (diciamo che, visti gli ultimi episodi, hanno pensato bene di sparire per un po' di tempo). Nel caso in cui vengano trovati, Ulf e Kurt asseriranno di non aver mai sentito parlare dei nani, ma confesseranno di aver sentito uno degli scagnozzi di Celtigar dire che da un po' "si sentiva osservato".

4.3.2 – La stanza di Torfa e Fundin

I due nani alloggiavano in taverna, al terzo piano, in una bella stanza (sono molto benestanti). Omorso dovrà esser convinto con un po' di parlantina (e magari qualche velata allusione su come episodi del genere danneggino gli introiti, e come sia meglio fare luce al più presto). La manovra è di difficoltà media. Se l'oste cederà (e sarà meglio che lo faccia), i PG avranno accesso alla stanza dei due nani. Il luogo è ben tenuto (Nob, l'aiutante hobbit di Omorso, ha rifatto la camera la mattina).

4.4 – Indizi

Non ci sono moltissimi indizi da scoprire in giro ed in effetti per i PG il prossimo passo dovrebbe essere quello che li porta ad Arceto. Il Master può metterli sulla giusta strada facendo trovare nella stanza dei nani le seguenti tracce:

⁴ Nome falso assunto da Celtigar durante la sua permanenza a Brea.

- I nani sono effettivamente due: ci sono infatti solo due set di cambi, ed uno deve appartenere ad un nano più giovane e robusto di quello morto. Forse un guerriero, a giudicare dai materiali e dal taglio della giacca all'altezza delle spalle (**facile**);
- I nani si chiamano Torfa (deceduto) e Fundin. I nomi sono cuciti in ovestron sopra la fodera del mantello appeso nell'amadio (**media**);
- I nani sono normalmente amati, ma hanno lasciato le loro cose in camera; Torfa stava appunto andando a prenderle, sospettando di doverle usare presto (vedi equipaggiamento nell'Appendice A);
- I nani andavano e venivano da Arceto. Lo prova un tozzo di pane lasciato sul tavolo. È duro, di due giorni, ma ancora reca il "timbro" di un fomo che si trova al cancello sud di Arceto (**molto difficile da notare, facile da identificare se si chiede in locanda, difficile se ci si basa sulle proprie conoscenze**);
- Ci sono degli abiti bagnati ancora appesi davanti al camino. Appartengono a Fundin (taglia da guerriero). Il camino non è stato usato (quindi non si sono asciugati). L'ultima pioggia che i raminghi ricordano non è stata molto tempo prima. Non dovrebbero aver grosse difficoltà a ricordarsi la data esatta (**media**), mentre potrebbe non esser altrettanto facile ricordarsi che la pioggia è caduta SOLO sulla zona a nord di Brea (che, al momento, è asciutta), proprio dove si trova Arceto (**difficile**). Questa, in effetti, è una giocata un po' alla Sherlock Holmes!

4.5 - La fuga

I banditi di Celtigar si sono sparpagliati. Celtigar è rimasto alla fattoria abbandonata per "sistemare" Fundin senza i suoi uomini in mezzo ai piedi (che sono contrari all'omicidio a sangue freddo e per questo Celtigar ha promesso loro che si limiterà ad abbandonare il nano là, al suo destino). Se i PG arriveranno subito ad Arceto, occorrerà loro almeno un giorno per raccogliere le informazioni necessarie a scoprire dove si siano rintanati i briganti (a meno che non abbiano in precedenza scovato Ulf e Kurt che hanno sicuramente confessato l'ubicazione del covo). Comunque vadano le cose, non arriveranno in tempo per vederli partire, ma un gruppo svelto e ben coordinato non darà loro un grande vantaggio. La scelta sarà tra inseguirli (o intercettarli) o cercare prima Fundin (dopotutto un nano ancora manca all'appello e se i criminali sono in fuga, la sua vita potrebbe essere in pericolo). **Il master dovrà penalizzare i giocatori se questi nemmeno pensano alla sorte del nano.** Per essere equi, siccome fino a questo punto il nano potrebbe essere nascosto ovunque, è giusto mettere la pulce nell'orecchio dei PG: al crocevia che porta dentro Arceto, a meno di 400 metri dalla porta Sud, i PG incapperanno in una serie di impronte molto chiare, dirette verso Ovest (sono i dunlandiani, in una fuga abbastanza disordinata); sempre al crocevia, troveranno una fibbia di cintura (strappata dalla cintura stessa) in argento con l'emblema di Dain Piediferro. Fundin, catturato poche decine di metri più a nord, l'ha gettata per terra al crocevia sperando che Torfa la trovasse (**ok, l'indizio della fibbia è piuttosto "regalato", ce ne rendiamo conto, quindi suggeriamo ai master di utilizzarlo solo se i loro giocatori stanno brancolando nel buio**). Dovrebbe essere ovvio che il nano si trovi quantomeno in pericolo mortale imminente, se non è già troppo tardi (dopotutto, se i rapitori scappano...). Se i giocatori decideranno di inseguire i banditi, purtroppo Fundin morirà, Celtigar se la svignerà e non sarà più rivisto. Tornerà dopo una settimana da Mastro Bogrin e se i PG non saranno riusciti a intercettare i banditi concluderà l'affare e se ne andrà col carico.

Se i PG andranno prima alla fattoria, arriveranno giusto in tempo per spaventare Celtigar (che li vedrà arrivare da lontano, visto che la fattoria è circondata da un campo aperto senza erba alta) subito prima che giustizi Fundin. Il dunlandiano scapperà a cavallo (è l'unico a possederne uno). I PG dovrebbero prima soccorrere il nano e dopo inseguire il bandito o i suoi scagnozzi.

A questo punto i PG saranno a un bivio (con o senza Fundin). Poco dopo il crocevia, le tracce si dividono. Un folto gruppo a piedi e di corsa devia verso Sud, e una serie di impronte di cavallo va dritta filata verso Nord. Seguendole a Sud, intercetteranno probabilmente la banda di Celtigar poco fuori dalla proprietà di Mastro Bogrin. Questo però vorrà dire che avranno perso Celtigar irrimediabilmente. Si sono messi a caccia dei pesci piccoli, ed il segreto di Saruman resterà tale per un bel po'...

Se invece seguiranno le impronte di cavallo⁵, lo troveranno azzoppato e mezzo morto sull'altra sponda del fiume Brandivino, dove un Celtigar bagnato fradicio lo avrà abbandonato a morire. Qui verranno intercettati da due raminghi assegnati al Decumano Nord (i quali hanno visto il presunto Mithrandir qualche giorno prima ma senza riuscire a parlargli), che ancora aspettano il ritorno del collega inviato a Brea a fare rapporto ad Halbarad. I PG scopriranno dunque che il messaggero, di nome Haldir, era stato effettivamente inviato (*regolarsi con le date e i tempi*) e che portava le seguenti notizie: *nel Decumano Nord è stato avvistato in lontananza, in due rare occasioni, un viandante solitario, vestito di grigio (o con abiti color ruggine); all'avvicinarsi dei raminghi si è dileguato. Ai loro occhi sembrava esser sicuramente Mithrandir.* Quando salterà fuori che il messaggero non è mai arrivato a Brea, i due raminghi PnG chiederanno ai PG di aiutarli a cercare Haldir. I PG possono scegliere se restare alle calcagna di Celtigar (ma probabilmente lo perderanno) o se fare una azione nobile e cercare il compagno perduto. La vita è fatta di scelte difficili, e qui la decisione (più) giusta sarà appunto quella di cercare Haldir. Con la forza combinata di 4 o 5 raminghi (e forse Fundin) non ci metteranno molto. Lo troveranno non lontano dalla strada, in direzione Decumano Nord, presso un fiume tributario del Brandivino. Sarà morto da un bel po' e dunque non in buone condizioni. Se esploreranno la zona intorno al corpo di Haldir, noteranno un triplo gruppo di impronte. Quelle che portano al luogo dell'agguato (*appartengono sicuramente ad un troll, tre cani, un corpo trascinato*). Sul luogo dell'agguato vedono un quarto tipo di impronte: quelle di un uomo alto ma leggero, con buoni stivali da viaggio. Se le seguiranno fino all'origine (o seguiranno quelle del Troll), arriveranno ad una grotta; da lì le tracce proseguono verso Sud. Se le seguiranno, le impronte si fermeranno parecchio più a Sud, al confine con Hobbiville. Un cartello indicherà "Via Saccoforino" (dove Saruman sa che Gandalf bazzica spesso). Lo Stregone Bianco non vi si soffermerà, e si avvierà verso Sud per sorvegliare l'operato di Celtigar. Se le seguiranno fino alla tana vi trovano il Troll Marbrand (di giorno è SEMPRE nella tana, con i suoi cani, anche se lui probabilmente starà dormendo). Potranno provare a sottometterlo e in effetti dovrebbero riuscirci.

Marbrand, nel suo Ovestron sconnesso, parlerà di una voce alla quale non ha saputo resistere e di un uomo che brancicava nella foresta presso la sua grotta. La voce gli ha detto che quell'uomo era un nemico e che voleva uccidere i suoi cani. A ben pensarci, l'uomo sembrava cieco e stordito, ma lì per lì Marbrand non si è fermato a riflettere (è un troll!) e lo ha randellato a morte. Come se fosse una scusa, o un'attenuante, dirà che "però non lo ho mangiato!". La ricompensa per la dura scelta fatta dai PG (cercare Haldir, per dargli degna sepoltura se non altro, e dunque abbandonare quasi ogni speranza di raggiungere Celtigar) arriverà per via di Marbrand stesso ... sempre che non lo uccidano! Marbrand ha un'informazione di valore cruciale: ha visto Celtigar da pochissimo (*regolarsi coi tempi*) e sa che il brutto ceffo ha effettuato "un taglio" verso sud, all'altezza di una quercia cresciuta a cavallo di due rocce, presso il letto di un torrente omai secco da secoli (il luogo è ben noto ai raminghi, sebbene non sia la via più facile per andare a sud, e questa informazione può fare recuperare ai PG quasi tutto lo svantaggio accumulato).

4.6 - Resa dei conti

I PG potranno raggiungere Celtigar ed affrontarlo, ma è più probabile che non lo trovino subito, o che non riescano a scoprire esattamente quel che Marbrand sa. Passando dalla scorciatoia indicata dal troll, potranno raggiungere gli scagnozzi di Celtigar mentre stanno caricando l'ultima cassa di erba pipa su una chiatta sul Brandivino, e se non altro sistemare i conti con loro. Idealmente, potrebbero raggiungere Celtigar quando sta a un tiro di sasso dai suoi uomini. Celtigar cercherà di scappare sulla chiatta, con o senza carico, dileguandosi a valle del guado e molto a sud di esso. Ad ogni modo, se non faranno un massacro (*sono Raminghi, diamine, mica macellai, e questa è pur sempre la Contea!*), scopriranno qualcosa in più su Celtigar (dalla sua voce, o forse interrogandone gli uomini) e sull'intrigo di Saruman. Avranno la gratitudine di Mastro Bogrin che di certo non restituirà l'argento pagatogli da Celtigar, ma sicuramente si riprenderà tutta la merce. Lo hobbit donerà tre giorni di ospitalità sacra ed un'abbondante scorta di erbapipa a tutti i raminghi ed a Fundin (se ancora vivo), ed una cassa omaggio a Fundin, come indennizzo parziale per la morte di Torfa.

⁵ Il Master eviti ad ogni costo che il gruppo si divida in due per inseguire sia Celtigar (un guerriero forte e pericoloso) che la sua banda (numerosa, e fatta di gente che se messa alle strette venderà cara la pelle!

4.7 – Il piano è svelato ... o forse no

Lasciamo al master la scelta di dare o meno ai giocatori la possibilità di scoprire che dietro all'operato di Celtigar (e dei suoi scagnozzi) c'è la mano di Saruman. Esistono tre scuole di pensiero in merito ad episodi come questi:

- 1) i piani escogitati da grandi Personaggi, come appunto lo Stregone Bianco, non devono mai esser scoperti dai PG, a prescindere dal livello della giocata (non è una punizione, ma un modo per far sì che determinati "disegni" rimangano celati e che i Png "storici" non perdano di fascino e importanza);
- 2) i PG, in base agli indizi raccolti, dovrebbero poter arrivare a formulare delle ipotesi e delle congetture senza però avere in mano prove tangibile che gli diano la certezza delle loro supposizioni (soluzione affascinante, anche se non da ai giocatori le conferme che vorrebbero);
- 3) i giocatori, in base alla qualità della giocata, devono poter arrivare a scoprire tutta la verità. Saruman non ha certo spiegato i suoi piani in dettaglio a dei bifolchi come la banda di Celtigar. Quest'ultimo non ha che una vaga idea degli interessi del Bianco Stregone. Celtigar (se riusciranno a interrogarlo) confesserà di avere avuto la brutta sensazione di essere seguito e che secondo lui Saruman si trova ancora in zona. Lo stregone ha reso ben chiaro a tutti quanto ci tenga ad un carico di erba pipa, ma anche a delle informazioni, quante più possibile, su partenze ed arrivi dalla Contea, specialmente se connessi a personalità di rilievo.

5 - LA SEQUENZA

È una semplice successione di eventi in ordine cronologico per aiutare il master nel caso dovesse improvvisare. I giocatori spesso fanno domande inaspettate, ed è bene non lasciarsi sorprendere per non rovinare l'atmosfera. Non ci sono date (giorno, mese e anno) ma numeri. Ognuno rappresenta un giorno, a partire dal giorno zero (G0).

G0: Gandalf incontra Aragorn e gli confida i suoi timori; Aragorn decide di allertare i Raminghi affinché proteggano i confini della Contea.

G1: Aragorn incontra Halbarad e gli affida il compito di sorvegliare la Terra dei Mezz'uomini; dopodiché parte;

G2 e G3: Halbarad raduna una ventina di uomini, li divide in quattro gruppi e gli affida la missione; tutti i raminghi partono;

G4: Celtigar arriva a Brea ed inizia a prendere confidenza con il luogo, la regione, le usanze, la gente, ecc...

G5 e G6: tutti e quattro i gruppi di raminghi sono in "posizione", operativi;

G6: Celtigar fa amicizia con Ulf e Kurt e continua le sue esplorazioni/indagini;

G7: Ulf e Kurt procurano un nascondiglio a Celtigar (la fattoria abbandonata di Arceto); Celtigar manda uno dei due ad avvisare il resto dei suoi uomini accampati a mezza giornata di marcia a sud di Brea;

G8: tutti gli scagnozzi di Saruman sono radunati ad Arceto e sono operativi; inizia la loro missione;

G9: Prima visita di Celtigar, con un compagno, a Mastro Bogrin.

G10: Seconda visita di Celtigar & Co. a Mastro Bogrin, con ulteriori minacce; Saruman, che poco si fida di Celtigar, arriva nella Contea, e controlla il Decumano Nord

G11: la comitiva di nani si ferma a Brea per la notte; riparte l'indomani mattina; Saruman viene avvistato dai raminghi del gruppo del Decumano Nord.

G12: Torfa e Fundin si staccano dalla carovana per andare a parlare con mastro Bogrin Forralunga. Questi rifiuta di vendere loro il tabacco, sostenendo di aver esaurito le scorte. I nani lo conoscono da tantissimi anni, da un'intera vita si potrebbe dire, ed il suo atteggiamento risulta alquanto insolito e misterioso al punto che i due si insospettiscono; i nani si rivolgono quindi a Fredegar Hillocks, altro coltivatore, il quale è ben felice di vendere parte del suo raccolto; quando i due stanno per andarsene con le loro provviste, il figlio di Fredegar, che ha assistito a tutta la trattativa e ai vari discorsi, confessa di aver visto un paio di *forestieri del sud* (per gli hobbit tutti i forestieri, elfi e nani esclusi, *sono del sud*) recarsi in più di un'occasione dal Vecchio Mastro Bogrin: "*Gente strana, niente affatto rispettabile ... mai vista prima*". A questo punto i due nani, per via dell'amicizia che li lega al vecchio Mastro Bogrin, il quale probabilmente si è cacciato in qualche guaio di cui non vuole/può parlare, decidono di scoprirne di più e far luce sulla questione. Spendono la notte in una locanda nei pressi della tenuta di Bogrin. Qui le voci sono che tre grossi uomini del Sud (sono dunlandiani) si sono

femati ad abbeverare i cavalli per poi dirigersi a Brea (un errore da parte di uno dei dunlandiani, dire verso dove erano diretti).

G9 – G12, i Raminghi avvistano degli stranieri nel sud della Contea. La esplorano ma senza dare fastidio a nessuno (sono uomini di Celtigar). Fanno solo qualche domanda in giro.

G13 - Saruman tende un agguato a Haldir, il ramingo inviato a Brea dal gruppo del Nord, a meno di 6km da Bag End (Casa Baggins). Lo acceca con un lampo, poi conduce in zona il troll Marbrand, ammaliandolo con la sua Voce. Il troll, indispettito e confuso dal sortilegio, uccide il ramingo con una randellata; i nani si rimettono in viaggio per Brea.

G14 – G17: Dopo un breve viaggio (compresa una notte di campeggio all'aria aperta) i due nani giungono a Brea. Qui iniziano a fare domande cercando di capire se gli 'stranieri del sud' sono ancora in zona. Malden (ovvero Celtigar) se ne accorge quasi subito. I nani sanno che ogni giorno che passa li allontana dalla loro carovana, e iniziano a fare parecchie domande. Malden medita l'omicidio, ma non osa per via del vespaio che genererebbe. Quando però vede arrivare i raminghi del nord alla locanda del Puledro, si spaventa e teme che i nani si mettano in contatto con loro per stanarlo. Ha ragione. Torfa e Fundin hanno scoperto che un gruppo di uomini del sud con uno strano accento si è installato in una casa abbandonata poco fuori Arceto. Quando Torfa sente che a Brea stanno arrivando un po' alla volta dei raminghi, si affretta a raggiungerli per chiedere aiuto. Lascia Fundin a sorvegliare Arceto. Celtigar ne viene a conoscenza e segue Torfa lungo la strada.

G18: Arrivano i PG ed Halbarad. La sera si riuniscono (vedi prologo). Celtigar uccide Torfa nelle stalle, nel momento in cui questi arriva, la sera, da Arceto. Celtigar si dilegua nelle strade di Brea, e torna ad Arceto dove ha la sua base. Ormai è inutile cercare di restare nella Contea e Celtigar inizia ad organizzare la fuga.

G19 – Celtigar decide che i tempi sono maturi e organizza con la sua gang il trasporto di erba pipa lungo il Brandivino. Spera che, mandandoli via tutti assieme, i raminghi li seguano e si decidano a lasciar cadere l'incidente una volta scoperto che erano là per affari. La sua missione come messo di Saruman è di rifarsi una copertura e continuare ad investigare sulla Contea, per capire cosa Gandalf vi trovi di tanto interessante da circondarla di sentinelle. La sera stessa, cattura Fundin al crocevia poco fuori Arceto e lo lascia imprigionato nella cantina della fattoria abbandonata dove hanno fatto la base e si avviano verso il punto di incontro con Bogrin. Celtigar, che non è stupido, immagina che i PG arriveranno di lí a poco, e manda i suoi uomini a Sud, per poi prendere lui stesso la via del Decumano Nord. Intende assicurarsi che la spedizione abbia avuto luogo, ma con calma e dopo che le acque si saranno calmate.

G 20 ed oltre – I PG si recano nel Decumano Nord, e vi trovano il corpo di Haldir, buttato in un fiume. Incontro con il troll.

APPENDICE A – I PNG

Bogrin Forralunga

Coltivatore di erba pipa del Decumano Sud, Bogrin ha circa 80 anni, ben portati, e da più di 40 è amico di Torfa. I nani sono sempre stati ottimi clienti. Bogrin è assolutamente terrorizzato da Celtigar. Con lui sta per concludere un affare davvero lucrativo, ma dai risvolti sinistri. Preferirebbe di gran lunga non averci nulla a che fare, ma tra i soldi e le minacce ha acconsentito a preparare un carico imponente di erba pipa. La commessa porterà via almeno una settimana, durante la quale due o tre membri della banda di Celtigar, a turno, si faranno vivi per ricordargli di non fare il furbo con loro. A Bogrin è dispiaciuto dover mandare via i nani a mani vuote, ma spera di fare ammenda l'anno successivo. Quando scopre che Torfa è stato ucciso, due o tre giorni dopo l'accaduto, è preso da terribili sensi di colpa e al tempo stesso inizia a temere per la propria incolumità e per quella della sua famiglia; si mette quindi a lavorare febbrilmente per soddisfare l'ordine. La consegna avverrà di notte, al limitare della sua fattoria, presso un piccolo fiume che si getta nel Brandivino a qualche miglio a sud del traghetto della terra di Buck.

Gli Hillocks

Ricchi hobbit, con piantagioni di erba pipa simili (ma non altrettanto estese) a quelle di Mastro Bogrin. Non sono rivali, ma nemmeno compagni, dei Forralunga. Il loro è un rapporto di competitivo vicinato, ma senza astio. Fredegar ha la stessa età di Bogrin, mentre sui figlio è di 30 anni più giovane. I nani chiedono a Fredegar informazioni sul comportamento di Mastro Bogrin, e suo figlio Wilibald riferisce di aver visto i forestieri.

Torfa figlio di Gorfa (deceduto)

Grande amico di Fundin e cugino di Thorin Scudo di Quercia. Torfa era un grande amante dell'erbapipa. Cresciuto sui Monti Azzurri, ha sempre trovato gli hobbit gente piacevole e affidabile. Sebbene non giovanissimo, ha combattuto nella Battaglia dei Cinque Eserciti. È stato Torfa ad insistere affinché lui e Fundin si staccassero brevemente dalla carovana per acquistare l'erbapipa da mastro Bogrin Forralunga, e sempre Torfa ha chiesto a Fundin di restare con lui finché non avessero scoperto la ragione dello strano comportamento del vecchio hobbit.

Fundin figlio di Hundin

Un nano adulto, con la testa sulle spalle. Borbotta e si lamenta, ma alla fine il senso del dovere lo spinge sempre a tenere d'occhio i suoi compagni più giovani ed inesperti, o i vecchi un po' spericolati come Torfa. Fundin è un buon carpentiere ed un discreto fabbro. Ha una bella voce da tenore e sa come distillare un idromele niente male. Quando è ora di combattere, Fundin indossa una corta cotta di anelli ed un elmo a scodella entrambi in ottimo acciaio. La sua arma preferita è il martello da guerra, che usa con perizia assieme allo scudo. Normalmente indossa abiti verdi e blu, con una cappa ed un berretto grigi, stivali e guanti neri con l'effigie dell'Arche Pietra. Alla cintura porta di solito un coltello.

Marbrand il troll

Marbrand è un troll delle foreste. Siccome siamo in una storia della Contea, sembra un gigantesco e forzutissimo uomo, dall'aspetto molto sgradevole, piuttosto che un colosso indemoniato come i troll delle caverne di Moria. È aggressivo, solitario, territoriale e vive con i suoi unici amici: tre fidati cani lupo. Tutto sommato, non è né più cattivo né più pericoloso di un orso bruno (che non è cosa da poco). Vuole mangiare, stare al caldo, evitare i raggi del sole e conciare le sue pelli. In effetti non gli dispiace essere temuto almeno un po' dagli hobbit del Decumano Nord. Se ne sta per conto suo, di solito, ed esce la notte per piazzare le trappole, che periodicamente controlla per vedere se ha preso cervi, cinghiali o magari qualche volpe. Di tanto in tanto, se ha davvero fame, ruba ed uccide una vacca o qualche pecora o, se necessario, qualche cucciolo di cane da addestrare quando perde uno dei suoi. La sua età è indefinibile, ma di certo ha più di 120 anni. In generale, si vede chiaramente che non è più un giovane troll. Il che lo rende quasi una creatura del folklore locale, un 'babau' (e di certo non una *'sacca di PX su gambe'* che aspetta di essere massacrato dai PG; **che i Master tengano ben presente questo aspetto: da un gruppo di raminghi ci si aspetta un comportamento saggio ed equilibrato**).

Per quanto forte, è possibile sottometterlo senza ucciderlo, dato che alla sua età preferisce vivere e starsene coi suoi cani piuttosto che vendere cara la pelle. La sua tana è una grotta naturale, aperta a nord, nel fianco di un ripido colle al confine tra il Decumano Nord e il Decumano Est. Marbrand indossa un giaco di pelle d'orso, che assieme alla sua spessa pelle di troll fornisce una buona protezione. La sua arma è un grosso randello di quercia, intagliato da lui stesso. I suoi tre cani sono dei meticci tra cane pastore e lupo grigio. Sono di taglia media, forti, veloci, molto aggressivi, fedeli a Marbrand, che vedono come il capo branco. Hanno i sensi acuti.

La banda dei dunlandiani

Celtigar (noto anche come Karl Malden) il loro capo, e **Unferth, Ulic, Scatha, Regi, Hagen, Gunnar, Gutthorm, Urfried, Bragi**: dei poco di buono al soldo di Saruman. Appartengono allo stesso clan di Celtigar. A parte Celtigar stesso, nessuno di loro è un vero guerriero. Sono ladri di bestiame, per lo più, e braccanieri. Il che non vuol dire che non siano individui pericolosi, anzi. Di certo però non hanno l'omicidio nel sangue. Il vero criminale è solo Celtigar, che di fatto ha ucciso Torfa all'insaputa dei suoi scagnozzi. Celtigar non è un sadico, ma a differenza dei suoi uomini se messo alle strette e spaventato, ricorrerà alla violenza piuttosto che alla fuga. Saruman, che li domina completamente con la forza della sua personalità, li ha scelti perché di aspetto abbastanza 'normale' e li ha resi presentabili prima di metterli per strada, affinché non attirassero troppa attenzione. Parlano l'ovestron abbastanza bene, seppure con forte accento. Celtigar è di sicuro il più scaltro. Parla Ovestron e Dunael (la sua madre lingua) in maniera perfetta e ha una maggiore abilità nel pianificare le mosse. Nessuno di loro indossa corazza e le loro armi sono coltelli e bastoni. Celtigar, tuttavia, indossa

un leggero corpetto di cuoio bollito sotto le vesti ed alla cintura porta un grosso coltello triangolare (di tipo 'dirk'). Nella sacca da sella cela un mazzafrusto che sa usare con buona destrezza ed un usbergo di maglia per proteggere la testa ed il collo. Celtigar ha, stoltamente, rubato l'anello al dito di Torfa. Un topazio in un castone di argento di grande valore, con inciso lo stemma della casata di Durin. Fundin, se esaminerà il corpo, noterà subito la sua assenza e lo saprà riconoscere tra mille anelli.