

# Uno Scenario per Capitolo

## Capitolo 8 - Nebbia sui Tumulilande

Scenario scritto da Barahir e LithiumJ

### DESCRIZIONE

Frodo e gli altri Hobbit si avventurano per i Tumulilande, dopo aver lasciato Tom Bombadil, ma cadono vittime dei sortilegi degli Spettri dei Tumuli, antiche e malvagie presenze che dimorano nei tumuli dei Re del Nord del passato per volere del loro padrone, il Re degli Stregoni di Angmar.

Una fitta nebbia li avvolge ed uno per uno cadono in un arcano sonno. Dopo un tempo indeterminato, Frodo riapre gli occhi all'interno di un buio tumulo e si trova coricato a fianco dei suoi compagni ancora dormienti. Una spettrale luce verde avvolge tutto, comprese le vesti rituali che indossano gli Hobbit, spade e scudi posti ai loro piedi. Una malvagia litania rompe il silenzio ed uno spettro compare da un corridoio alle loro spalle. Per gli Hobbit la fine sembra vicina e il ritorno di Tom Bombadil sembra essere la loro unica via di salvezza.

### PARTECIPANTI

Bene: Frodo, Sam, Merry, Pipino. Tutti i modelli del Bene partono disarmati.

Male: Spettro dei Tumuli

### DISPOSIZIONE

La partita viene giocata su un tabellone da gioco che rappresenta l'interno del tumulo. Ogni quadrato è di 1,5 cm di lato. L'uscita si trova a contatto dei 3 quadrati dalla parte opposta del corridoio, come in figura. Posizionare due segnalini per rappresentare le spade e gli scudi.

### POSIZIONI INIZIALI

Sam, Merry e Pipino partono coricati a terra e addormentati come rappresentato nella mappa. Frodo si trova dietro Merry in piedi. Lo Spettro dei Tumuli inizia in fondo al corridoio.

### OBIETTIVI

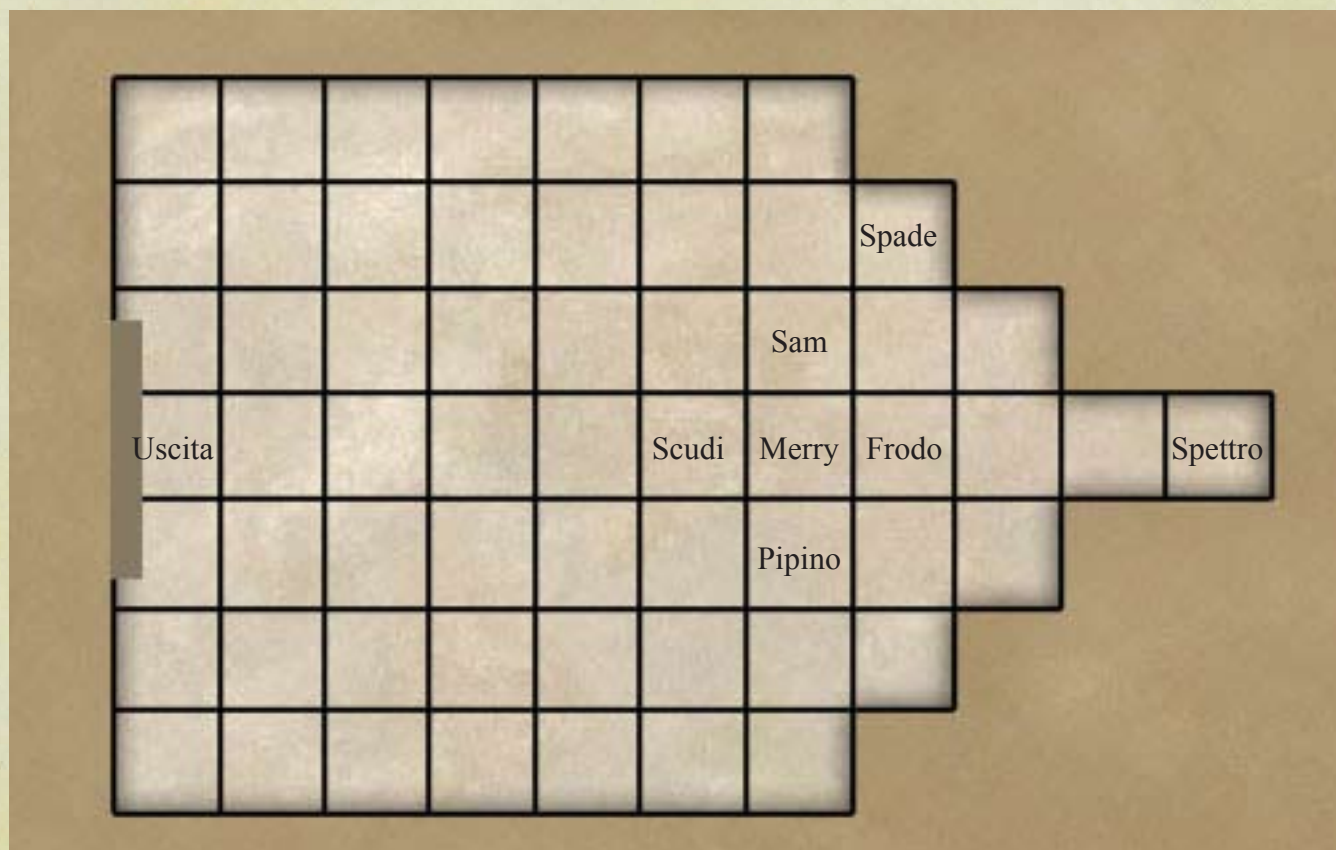
Se sopravvivono tutti e 4 gli Hobbit si determina una Vittoria Maggiore per il Bene.

Se sopravvivono 3 Hobbit si determina una Vittoria Minore per il Bene.

Se sopravvive un solo Hobbit si determina una Sconfitta Minore per il Bene.

Se nessun Hobbit sopravvive si determina una Sconfitta Maggiore per il Bene.

Se sopravvivono 2 Hobbit si determina un Pareggio.



*Handwritten text in a decorative script, likely a signature or title in a fictional language.*

## REGOLE SPECIALI

**Fase di Movimento:** questo scenario è pensato per essere giocato su un tabellone diverso dai normali tavoli di gioco. Invece che muoversi secondo la normale tabella di "4/cm si seguano le seguenti regole:

- Gli Hobbit si muovono di una casella per turno ma mai in diagonale e non possono passare attraverso altre miniature;
- Lo spettro dei Tumuli, poiché trae il suo potere dal tumulo, può muoversi di due caselle se, prima della fase di movimento, ottiene un 5 o 6 con un tiro di dado; inoltre, poiché è una creatura eterea, può muoversi attraverso le altre miniature ma può stazionare sulla loro casella solo se esse sono coricate.

**Fase di Combattimento:** quando due modelli si trovano su caselle adiacenti essi dovranno combattere. Chi vince il combattimento butta a terra l'avversario ma non può ferirlo. Per rialzarsi serve un turno intero. Lo Spettro (e solo lui) se carica un modello a terra può eventualmente ferire se vince il combattimento, mentre se lo Hobbit vince può rialzarsi automaticamente.

**Spade e scudi:** vicino agli Hobbit coricati sono state posizionati scudi e spade sacrificali di antica fattura. Se gli Hobbit si posizionano di fianco ai rispettivi segnalini possono armarsi con uno di questi oggetti (la spada permette di evitare il malus per essere disarmati mentre lo scudo aggiunge un punto al valore di Difesa).

**Sortilegio dello spettro:** Sam, Merry e Pipino sono in balia del sortilegio dello Spettro dei Tumuli. All'inizio di ogni turno tirare un

dado per ognuno di loro, con un 6 si risveglieranno dal sortilegio e potranno iniziare a muoversi. Se un modello amico passa un intero turno a contatto di casella con uno di loro, si può tirare un dado aggiuntivo nel tentativo di svegliarli.

**Fredda la mano ed il cuore e le ossa:** lo Spettro ha catturato gli Hobbit per sacrificarli secondo qualche malvagio e antico rituale. Quando tutti gli Hobbit si troveranno a terra o paralizzati per l'incantesimo dello Spettro, allora quest'ultimo può provare a sacrificarli ferendoli secondo le normali tabelle delle ferite. Se anche uno si rialza il rituale viene bloccato e riprenderà quando si ripresenterà l'occasione.

**Oh, Tom Bombadil:** Tom è l'unico che può salvare gli Hobbit da questo destino crudele. Quando un Hobbit raggiunge l'uscita del tumulo e non è impegnato in combattimento, può provare a chiamare Tom Bombadil. Tira un dado per ogni modello che tenta di chiamarlo: Tom arriva se ottieni un 6. Altrimenti Tom arriva automaticamente dopo il dodicesimo turno. Quando arriva Tom la partita si conclude.



Il sortilegio dello Spettro dei Tumuli è un potere antico e malvagio che ha catturato gli Hobbit. Tom Bombadil è l'unico che può salvarli da questo destino crudele.