

Uno Scenario per Capitolo

Capitolo 9 - All'Insegna del Puledro Impennato

Scenario scritto da Kama69

DESCRIZIONE

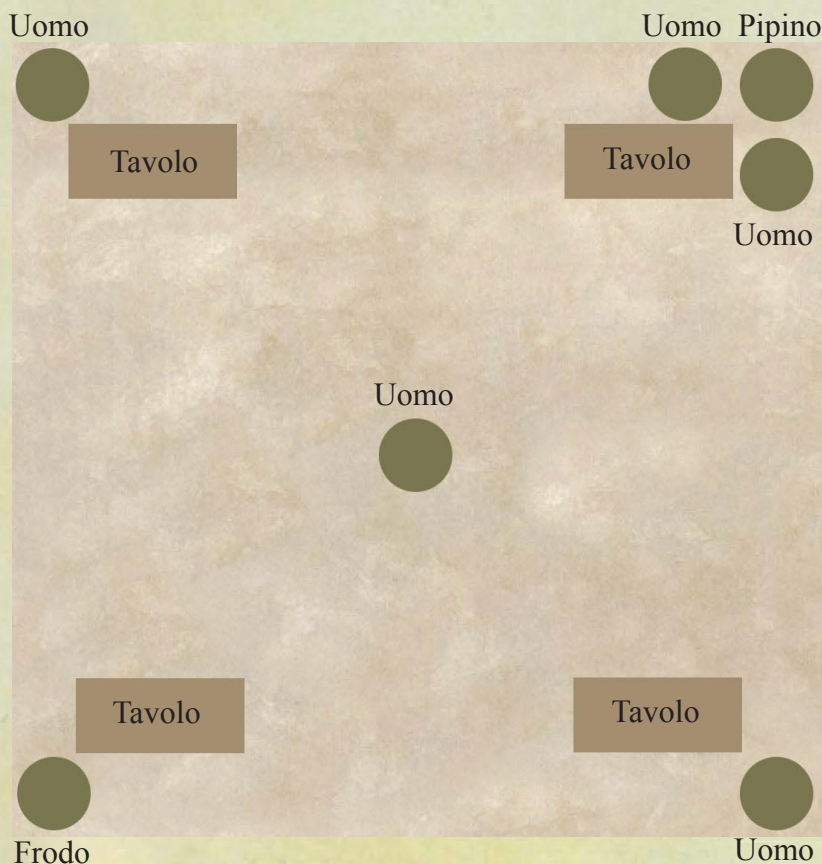
Mentre attendono l'arrivo di Gandalf, dalle loro stanze i tre giovani Hobbit (Frodo, Sam e Pipino) si recano, dopo l'invito di Cactaceo, alla sala della locanda dove si erano riuniti uomini e alcuni Hobbit di Brea per fare un pò di baldoria. Tra un discorso e l'altro gli uomini vengono molto incuriositi dalle storie che Pipino e Sam gli raccontano, Frodo, invece, è molto più interessato ad un ramingo che chiamano Grampasso piuttosto che ad raccontare storie. Mentre parla con Grampasso, Frodo si accorge che Pipino, spinto dal molto interesse che gli dimostravano gli uomini e gli Hobbit di Brea, stava mettendo il piede in fallo rivelando il nome Baggins e quindi, la rovina della loro missione. Come fermarlo?

PARTECIPANTI

Bene: Frodo con equipaggiamento base (manuale di base) e Pipino.
Male: 5 uomini di Brea (per i profili vedi di seguito).

DISPOSIZIONE

Si gioca la partita in un tavolo 12x12 pollici (28x28cm). Disposti nel tavolo ci sono 4 tavoli di 2x1.5" (5x7cm) posizionati a 2" (5 cm) di distanza da ogni lato (come in figura), vengono considerati terreno intransitabile.



POSIZIONI INIZIALI

Pipino viene posizionato in un angolo con due uomini di Brea a contatto di basetta con lui. Frodo viene posizionato nell'angolo opposto a Pipino. Altri 2 uomini di Brea vengono posizionati negli altri due angoli rimasti vuoti e l'ultimo uomo di Brea va posizionato al centro del tavolo.

OBIETTIVI

La fazione del Bene deve far arrivare Frodo a contatto di basetta con Pipino in 12 turni di gioco. La fazione del Male deve impedire che Frodo faccia tacere Pipino.

Vittoria maggiore del Bene/sconfitta maggiore del Male:

Frodo arriva entro la fine del turno 12 a contatto di basetta con Pipino zittendolo in modo che non riveli il nome Baggins ad estranei.

Vittoria maggiore del Male/sconfitta maggiore del Bene:

Il Male vince se impedisce che Frodo arrivi da Pipino in 12 turni o se fa in modo che Frodo si metta l'Anello (per far mettere l'Anello a Frodo guarda la regola speciale "scivolare").

REGOLE SPECIALI

Ubrachi: gli uomini di Brea sono tutti ubriachi, cantano e si divertono, non capendo più nulla di ciò che li circonda; hanno questo profilo M2 Fo2 D3 A1 Fe1 C2 e si muovono di 5"/12cm (contano armati di armi bianche). Non capendo niente gli uomini di Brea non testeranno mai il Coraggio. Quando vedono Frodo andare verso Pipino lo fermano per chiedergli storie e canti, non vogliono fargli del male, ma la loro stizza e la loro poca stabilità li porta ad atterrare Frodo quando feriscono in combattimento lo Hobbit, come spiegato nella regola "scivolare".

Scivolare: Se Frodo perde un combattimento e subisce una ferita scivolerà a terra e rischierà di mettersi l'Anello al dito, attirando così l'attenzione. A questo punto il giocatore del Bene deve tirare un dado: con un risultato di 1-2 Frodo si infilerà l'anello ponendo fine alla partita con la vittoria del Male. Può usare la volontà per modificare questo tiro di dado. Frodo non può usare i punti Fato per salvarsi una ferita, inoltre non si contano le ferite inflittele perché Frodo non può essere ucciso. Frodo non deve tirare un dado per infilarsi l'Anello per ogni ferita subita, tirerà il dado per una sola ferita inflittagli in quel combattimento (le altre andranno perse). Frodo non può usare i suoi punti Possanza per dichiarare movimenti eroici. Quando Frodo uccide un uomo di Brea questo verrà rimosso come perdita, sarà troppo ubriaco per reggersi ancora in piedi. Pipino non può essere mosso e non compirà nessuna azione, è troppo concentrato a raccontare le sue storie.

