

## Uno Scenario per Capitolo

# Capitolo 1 - Una festa a lungo attesa Fuori da casa mia!

### Scenario scritto da Kactus

"...La leggenda dei tesori di Biblo suscitava non solo curiosità ma anche folli speranze; infatti l'oro conquistato in modo misterioso, se non addirittura losco, appartiene, come tutti sanno, a chiunque lo trovi senza essere stato interrotto nella ricerca..."

Merry e Frodo trovano in Casa Baggins alcuni Hobbit che cercano fortuna e li cacciano con le maniere forti...

### Partecipanti

Dalla parte del Bene si schierano Frodo (profilo base), Merry (profilo base) e Gandalf il Grigio (con magia Immobilizzazione).

Dalla parte del Male si schierano Lobelia ed Otto, e 8 Hobbit.

Tesori: 10 basette con sopra oggetti vari, da statuette a scrigni.

### Disposizione

Si gioca in una striscia di tavolo di 50x25 cm che rappresenta l'interno della casa. Viene divisa in 5 camere di 10x25 cm. Tra una camera e l'altra si accede attraverso un passaggio largo 5 cm. In 4 stanze c'è una finestra larga 5 cm. Su uno dei due lati lunghi (quello con le finestre) vengono posizionati a 10 cm gli Hobbit (non più di 2 per zona rossa). Frodo e Merry vengono schierati nel cerchio indicato nella mappa. In ogni stanza ci sono 2 segnalini-tesoro posti

lungo il lato interno della casa.

Gandalf arriva al 5° turno. Lobelia ed Otto al 3°. Tutti e tre arrivano dall'ingresso principale e possono muovere normalmente all'inizio del turno in cui arrivano.

### Obiettivi

Il Bene vince se riesce a sacciare tutti gli Hobbit dalla casa e a tenere 3/5 dei tesori o se riesce a salvare tutti i tesori.

Il Male vince se riesce a prendere e portare fuori casa 3/5 dei tesori.

### Regole Speciali

**Caccia al tesoro!** In ogni stanza ci sono due tesori, ma solo uno dei due è vero. Quando un Hobbit inizia il turno a contatto con una basetta-tesoro, tira un dado. Con un risultato di 1-4 il tesoro non c'è, è l'altra basetta presente nella stanza. Con un risultato di 5-6 l'Hobbit ha trovato un tesoro e il suo turno termina lì. Nel caso che nella stessa stanza due Hobbit siano a contatto dei due tesori (uno ciascuno) il tesoro è il tiro di dado più alto (in caso di doppio si ritira).

**Carico!** Quando un Hobbit trova un tesoro il suo movimento si dimezza. Non c'è un limite di tesori che un Hobbit può portare, ma

per ogni tesoro il movimento si dimezza, fino ad un minimo di 2 cm (10-5-3-2cm). Se un Hobbit con tesoro viene cacciato il tesoro è salvo e nessuno può più tentare di prenderlo. Gli Hobbit possono tenersi il tesoro se lo portano fuori della casa.

**Se sei brutto ti tirano le pietre!** Merry e Frodo non tirano pietre, ma vasi e altri oggetti che trovano in casa. La gittata massima è di 15 cm. Il tiro non penalizza il movimento di Frodo e Merry. Gli altri Hobbit non possono tirare nulla.

**Tiè!** Nessuno dei personaggi è armato, litigano tra loro con pugni e calci. Quando un Hobbit perde un combattimento e viene colpito viene considerato come perdita. Anche se viene colpito da un oggetto in un lancio, viene rimosso. Merry e Frodo non possono essere rimossi. Quando perdono un combattimento si considera che gli Hobbit gli diano uno spintone buttandolo a terra. Nel turno successivo i loro movimenti sono dimezzati.

