

Uno Scenario per Capitolo

Capitolo 3 - In tre si è in compagnia Un fortunato incontro

Scenario scritto da Lontra

DESCRIZIONE

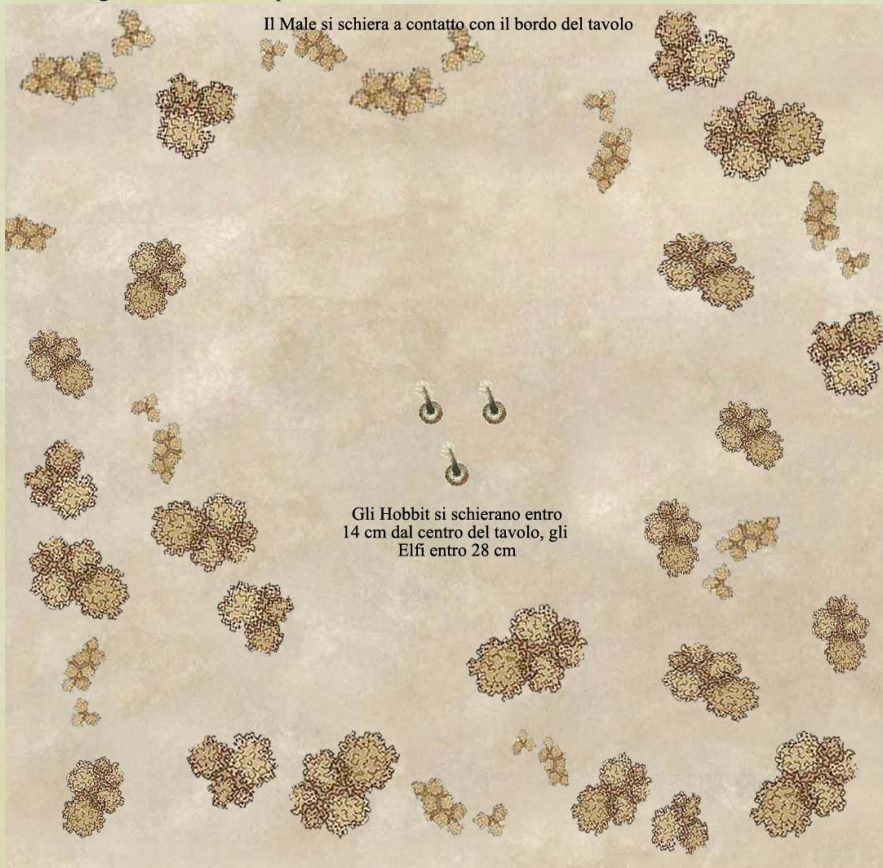
Un fortunato incontro e un sanguinoso scontro. Frodo e i suoi due amici stanno procedendo tra i boschi della Contea, sanno di essere seguiti da oscure presenze, hanno avvertito l'aura di terrore che accompagna il percorso dei Nazgul e ora si sentono braccati. Ma lungo il loro sentiero una presenza gradita li attende, sono Gildor e il suo gruppo di Alti Elfi che procedono verso Ovest. I Priminati si rifiutano di svelare agli Hobbit la vera identità dei neri cavalieri ma si offrono di passare la serata con loro. Grande è la gioia dei quattro amici prima di coricarsi confortati dalla presenza degli Elfi. Ma ecco che nel cuore della notte un acuto grido sovrannaturale li sveglia, un grido premonitore di sciagure. Altre urla simili rispondono all'ancestrale e mortifero richiamo. Un balenio di lame e un metallico rumore di armature segnalano il risveglio degli Elfi che si preparano a combattere per salvare la vita a se stessi e ai loro piccoli compagni.

PARTECIPANTI

Bene: Frodo, Sam, Pipino, Gildor capitano degli Alti Elfi, 8 Alti Elfi con lama elfica, 8 Alti Elfi con arco elfico.
Male: Re degli Stregoni in arcione, 4 Nazgul in arcione.

DISPOSIZIONE

L'area di gioco è di 112 cm per 112 cm.



Hobbit e Elfi hanno deciso di accamparsi al centro di una radura, la radura avrà un diametro di circa 60 cm e sarà circondata da un fitto bosco (che conta come terreno accidentato). Al centro dell'area si possono mettere fuochi e giacigli improvvisati per rappresentare l'accampamento.

POSIZIONI INIZIALI

Gli Elfi vengono posizionati al massimo a 28 cm dal centro del tavolo da gioco, gli Hobbit non possono essere posizionati oltre 14 cm dal centro dell'area. Il Male posiziona i suoi modelli ai margini del lato nord della radura a contatto con il bordo del tavolo.

OBIETTIVI

Il Bene ottiene una vittoria maggiore se tutti e tre gli Hobbit riescono a uscire dal lato meridionale dell'area. Il Bene ottiene una vittoria minore se Frodo e un altro Hobbit riescono a fuggire. Il Male ottiene una vittoria maggiore se Frodo muore, una minore se uccide almeno due Hobbit che non siano Frodo.

REGOLE SPECIALI

Esuli: gli Elfi hanno deciso di lasciare la terra di mezzo e ciò che ora temono di più è non riuscire ad arrivare ai Porti Grigi. Quando devono effettuare un test di Coraggio tirano tre dadi e scelgono i due dadi con il risultato migliore per verificare se riescono a superare il test.

Lontani da casa: tutti gli Hobbit tranne Frodo devono fare un test di Coraggio all'inizio di ogni turno se non sono a meno di 14cm da un Elfo. Se lo falliscono non fuggono ma restano fermi e non compiono alcuna azione per quel turno.

L'Anello vuole tornare dal suo padrone: Frodo all'inizio di ogni turno deve tirare un D6, se il risultato è 1 Frodo si dirigerà verso il Nazgul più vicino. I punti volontà possono essere spesi per evitare questo evento.

Mordor è lontana: i Nazgul sono molto lontani da Mordor, inoltre hanno dovuto cavalcare per miglia e miglia in territorio nemico senza mai fermarsi, per questo devono impiegare ancora più volontà del solito per avere una forma corporea. Quindi ogni volta che usano una magia devono tirare due dadi per ogni punto volontà usato e scegliere il dado col risultato minore, inoltre a ogni dado avrà una penalità di 1.

