

SCENARIO: AMON SÛL

Aragorn conduce gli Hobbit ad Amon Sûl, dove poco prima ha avuto luogo una battaglia furibonda tra Gandalf e gli Spettri dell'Anello. Mentre Aragorn si allontana per perlustrare il territorio e cercare cibo, gli Hobbit restano soli nella grandeur in rovina dell'antico avamposto, dove dalle pareti i volti scolpiti di re morti da tempo paiono osservarli. È durante le veglie silenziose della notte che la situazione peggiora inaspettatamente, infatti i cinque Nazgûl che non avevano seguito lo Stregone Grigio scorgono la propria preda sulla sommità dell'edificio sgretolato e, poco dopo, escono dalle ombre per attaccare. Gli Hobbit non possono sperare di avere la meglio contro il terrore e la furia scatenati dai cinque Spettri dell'Anello, ma i compagni di Frodo si affrettano a difenderlo, nella speranza che Aragorn ritorni prima che tutto sia perduto.

Partecipanti

Bene

Frodo Baggins
Samwise Gamgee
Peregrino Tuc
Meriadoc Brandybuck
Aragorn

Male

Il Re degli Stregoni
di Angmar
4 Spettri dell'Anello

Nota che gli Spettri dell'Anello hanno il valore minimo di Possanza, Volontà e Fato specificato nel regolamento (cioè, 0/7/0 per gli Spettri dell'Anello e 0/10/0 per il Re degli Stregoni di Angmar). Ciò rappresenta il fatto che il potere di Sauron sta ancora crescendo e perfino i suoi servi più letali non hanno ancora raggiunto il culmine della forza.

Disposizione

Questo scenario viene giocato all'interno delle rovine di Amon Sûl, un circolo di 12"/28cm di diametro. Vedi l'Itinerario di Viaggio della Compagnia dell'Anello per il progetto di modellismo. Il limite dell'area di gioco dovrebbe essere le mura cadenti sulle quali un modello di dimensioni umane può arrampicarsi (cioè, tra 1"/2cm e 2"/4cm di altezza). In aggiunta, l'intera area di gioco è considerata terreno accidentato.

Gli Hobbit si schierano qui.



Posizioni iniziali

Il giocatore del Bene schiera gli Hobbit entro 3"/8cm dal centro del tavolo. Il giocatore del Male a questo punto colloca gli Spettri dell'Anello a contatto con il bordo dell'area di gioco. Aragorn non è schierato all'inizio della partita, ma si renderà disponibile successivamente nel corso di questa.

Regole Speciali

Torçe fiammegianti: tutti gli Hobbit brandiscono torçe fiammegianti, oltre alle spade prese nei tumuli vicino alla Vecchia Foresta. Se vincono un combattimento, ogni avversario sopravvissuto deve arretrare immediatamente di D6"/2D6cm.

Luogo di potere: l'aura di nobiltà che circonda le rovine di quella che fu un tempo una grande fortezza è un forte deterrente per le forze del Male. Qualsiasi Spettro dell'Anello (incluso il Re degli Stregoni) presente all'interno dell'area di gioco all'inizio del proprio movimento deve effettuare un test di Coraggio come se il suo contingente fosse in rotta.

Aragorn: Aragorn non è presente all'inizio della partita, si è allontanato alla ricerca di cibo, ignorando che gli Spettri fossero tanto vicini. Dal secondo turno in poi, il giocatore del Bene può tirare un D6 al termine della propria fase di Movimento. Se ottiene 4+, deve muovere Aragorn nell'area di gioco da un punto qualunque lungo la circonferenza. Aragorn non può caricare nel turno in cui arriva, ma per il resto può agire normalmente.

L'Urlo dei Nazgûl: una volta per partita, nella fase di Iniziativa (ma prima di tirare i dadi) il giocatore del Male può scegliere di utilizzare l'urlo assordante dei Nazgûl. Questo grido agghiacciante raggela i cuori di chiunque lo oda, di conseguenza, per la durata del turno, tutti i modelli nello schieramento del Bene vedono il proprio Coraggio ridotto di 3 punti.

Ad ogni modo, un suono tanto spaventoso ha anche l'effetto di attrarre l'attenzione sui Nazgûl: nel turno in cui viene utilizzata questa abilità, Aragorn arriverà con un risultato di 2+, invece che 4+ come descritto nella regola speciale Aragorn.

Obiettivi

La fazione del Male vince automaticamente se Frodo viene ucciso: l'Anello viene riconquistato ed il destino del mondo viene segnato per sempre. Il Bene vince se tutti gli Spettri dell'Anello vengono uccisi o scacciati.

Con qualsiasi altro risultato, o se entrambi i giocatori raggiungono le proprie condizioni di vittoria nel medesimo turno, la partita è un pareggio.