

ATTACCO A COLLE VENTO

Nel disperato tentativo di raggiungere Granburrone, Aragorn guida Frodo, Sam, Merry e Pipino nelle distese brulle e selvagge. I viaggiatori vengono inseguiti dai segugi di Sauron: i temibili Spettri dell'Anello. Sull'antica collina nota come Colle Vento, gli Hobbit vengono attaccati da quattro di questi esseri e dal Re degli Stregoni in persona.

Aragorn, accompagnato da Frodo, Sam, Merry e Pipino, decide di accamparsi qui per la notte, per poter meglio scrutare i dintorni. Al calar delle tenebre, la compagnia accende un fuoco per scacciare il gelo. Mentre Grampasso perlustra le pendici in cerca di legna da ardere, il nemico nota il fuoco e si avvicina non visto all'accampamento di fortuna. Lo scontro che segue coinvolge le lame quanto la volontà: riusciranno Frodo e compagni a resistere alla potenza di cinque terribili Nazgûl?

PARTECIPANTI – BENE

Lo scenario comprende Aragorn - Grampasso, Frodo Baggins, Samwise Gamgee, Meriadoc Brandybuck e Peregrino Tuc, tutti presenti nella lista dell'esercito della Compagnia.

PARTECIPANTI – MALE

Per la fazione del Male ci sono quattro Spettri dell'Anello senza nome e il Re degli Stregoni, presi dalla lista dell'esercito di Mordor (supplemento Mordor) con l'ammontare minimo di Possanza, Volontà e Fato. Dato che hanno lasciato i cavalli alle falde della collina, tutti gli Spettri dell'Anello sono a piedi.

DISPOSIZIONE

La partita si gioca su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. La sommità di Colle Vento è rappresentata da una piattaforma circolare innalzata, la cui cima misura circa 12"/28cm di diametro. Il confine della piattaforma è segnato da rovine che formano un cerchio spezzato attorno alla cima della collina.

Le rovine comprendono un misto di terreno aperto, muretti abbastanza bassi da poter essere saltati e mura più alte ed intransitabili, il tutto posizionato al centro dell'area di gioco. Il terreno circostante rappresenta le pendici più basse della collina ma, per fini pratici, una superficie piatta andrà benissimo. Nel centro delle rovine sorge un fuoco da campo, che può essere rappresentato come ritieni più opportuno: un pezzo di cotone può essere il fumo del falò.

POSIZIONI INIZIALI

La fazione del Bene inizia con gli Hobbit al centro del cerchio di rovine. Aragorn deve essere collocato entro 6"/14cm dal bordo settentrionale del tavolo. Una volta che il Bene si è schierato, il Male si schiera ad almeno 18"/42cm dalle Rovine, come mostrato nella mappa.

INIZIATIVA NEL PRIMO TURNO

Il giocatore del Bene ha l'iniziativa nel primo turno, ma nota che non può agire finché non vede il nemico (vedi regole speciali).

OBIETTIVI

La fazione del Male vince se uccide Frodo o se all'inizio di qualsiasi turno non ci sono modelli del Bene all'interno delle Rovine. La fazione del Bene vince se non ci sono modelli del Male all'interno delle Rovine all'inizio di un qualsiasi turno dopo il quinto. Se all'inizio di un qualsiasi turno dopo il quinto non ci sono modelli all'interno del cerchio, e se Frodo è ancora vivo, la partita termina con un pareggio.

REGOLE SPECIALI

Scorgere le Ombre. La fazione del Bene non può agire finché non avverte la presenza del nemico in arrivo. Ciò si determina tirando un dado all'inizio di ogni turno. Con un risultato di 1, 2 o 3 i modelli del Male non sono stati individuati e il Bene non può fare nulla per quel turno: il Male può muoversi come di consueto. Con un risultato di 4, 5 o 6 il Bene comprende cosa sta succedendo ed entrambe le fazioni possono agire. Una volta che entrambe le fazioni sono attive, determina normalmente l'iniziativa. Probabilmente il Bene individuerà i nemici molto prima, ma lo farà automaticamente se all'inizio di qualsiasi turno ci sono modelli avversari entro 6"/14cm dal confine del cerchio, o se la fazione del Male ha cercato di tirare o usare poteri magici nel turno precedente.

La Forza del Bene. Amon Sûl era un tempo una grande forza del Bene. Ogni modello del Male che all'inizio del suo movimento si trova all'interno del cerchio deve effettuare un test di Coraggio come se fosse in Rotta.

Il Fuoco da Campo. Nessun modello può attraversare il fuoco. Ciascun modello del Bene adiacente al fuoco può prendere un tizzone ardente rinunciando a metà del Movimento; viene considerato un'arma da mischia, come una mazza o una spada. Il giocatore deve indicare all'avversario quali modelli hanno i ciocchi: segnalo sulla scheda. Se un modello con un tizzone vince un combattimento ma non uccide il nemico, può costringerlo a ritirarsi di una distanza pari ad un Movimento completo; dato che è già stato respinto di 1"/2cm come risultato del combattimento, nel prossimo turno il modello sarà fuori dal raggio di carica. Il giocatore del Bene può non usare i ciocchi.

