

# LA CAVALCATA DEGLI SPETTRI DELL'ANELLO

*Prima parte: Osgiliath*

Questa è la prima parte di una serie di scenari che riguardano i nove Spettri dell'Anello. Questo mese i difensori della sponda occidentale cercano di fermarli. Scritto da David Smith.

## DESCRIZIONE

L'Oscuro Signore ha dedicato tutto il proprio tempo al tentativo di trovare l'Unico Anello da quando Isildur gliel'ha strappato di mano, ma per caso e per destino l'Anello è rimasto nascosto ai suoi occhi. Ora, dopo molti lunghi secoli di ricerche, sono trapelate notizie sul luogo in cui si trova l'Unico Anello. Nei sotterranei di Barad-dûr, la creatura chiamata Gollum è stata torturata quasi fino alla morte dai servitori dell'Oscuro Signore. Tra le pietose grida, si distinguevano due parole: "Contea" e "Baggins". Così Sauron compie finalmente un passo avanti verso il ritrovamento della sua preda. Sauron invia i suoi servitori più fedeli, i nove Spettri dell'Anello, per recuperare l'Anello. I Nazgûl temono l'acqua, specialmente l'ampio e rapido fiume Anduin, pertanto devono attraversare il ponte a Osgiliath. Dalla sponda occidentale, poi, possono attraversare Rohan per raggiungere la Contea e andare a caccia di un Hobbit chiamato Baggins. Non volendo ritardare i propri piani di guerra nemmeno per cercare l'Anello, Sauron sfrutta questo momento anche per mettere alla prova i difensori della sponda occidentale. Fortunatamente per i popoli liberi del mondo, il

Signore di Mordor non ha fatto i conti con la grande audacia degli Uomini che presidiano la sponda occidentale.

## PARTECIPANTI

Il Bene è rappresentato da 18 Uomini di Gondor capeggiati da un Capitano, 12 Uomini capeggiati da Faramir e 12 Uomini capeggiati da Boromir (a piedi) (per un totale di 42 Uomini di Gondor). Potete avere qualunque combinazione di armi, ma non più del 33% di esse possono essere archi.

Il Male è rappresentato dal Re degli Stregoni e 8 Spettri dell'Anello (in arcione), un Troll e 24 Orchetti. Potete avere qualunque combinazione di armi, ma non più del 33% di esse possono essere archi.

## DISPOSIZIONE

Preparate un tavolo di 72"/180cm x 48"/112cm con più edifici e rovine che potete entro i 48"/112cm x 48"/112cm dell'area della città.

Occorre realizzare un ponte di cartoncino o di legno lungo circa 24"/56cm e largo 3"/8cm.

Mettete una barricata all'estremità del ponte.

Costruite fino a 4 imbarcazioni o zattere di cartoncino di circa 3"/8cm x 6"/14cm, andrà bene una sagoma vista dall'alto ritagliata da una confezione di cereali, o realizzate delle zattere con del legno di balsa.

## PUNTI SCONTRO

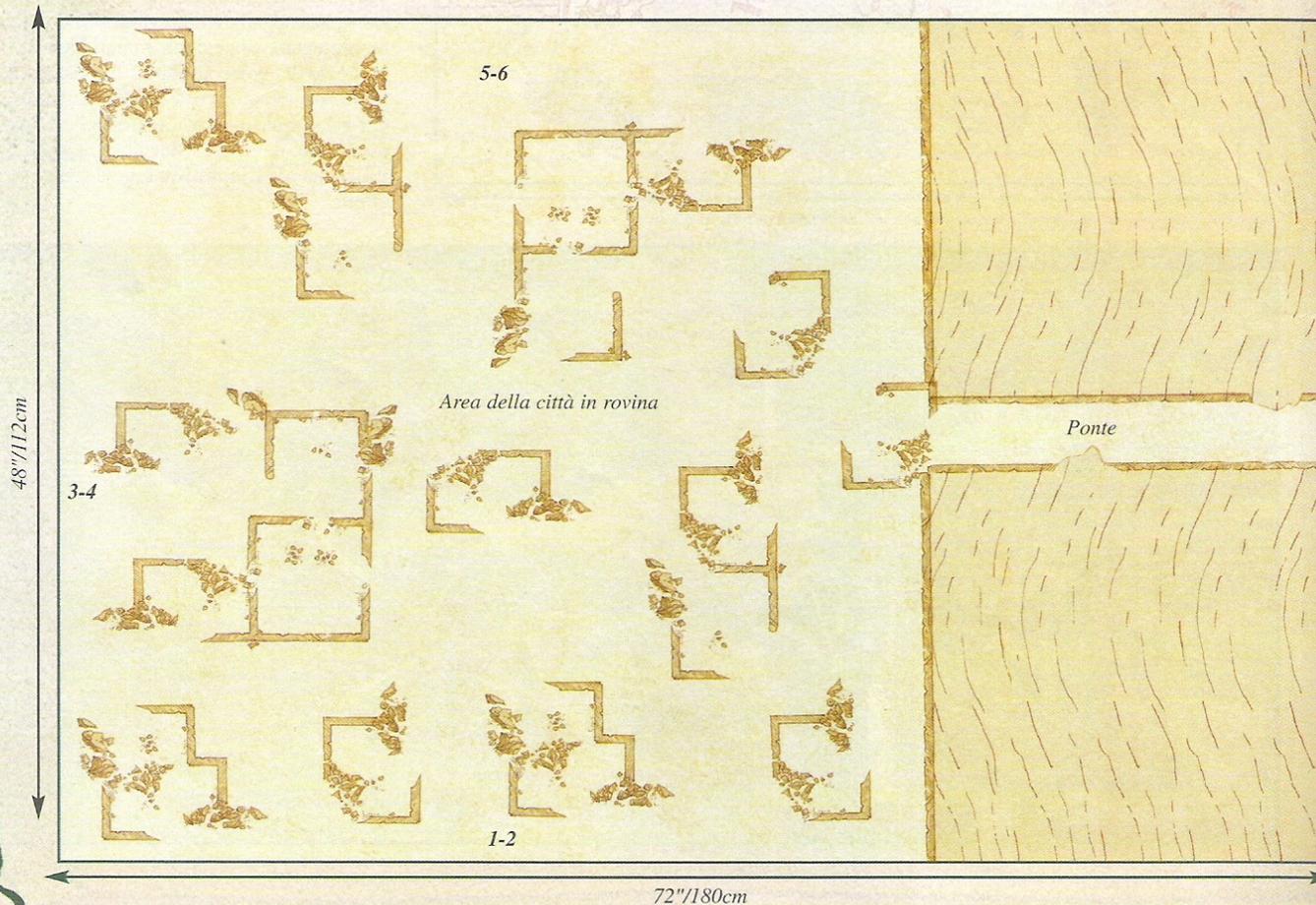
Se volete combattere questa battaglia con altre forze, allora il Bene ottiene 600 punti: 200 punti sono quelli di partenza nella città, mentre gli altri 400 punti sono i rinforzi, composti da due gruppi separati di 200 punti ciascuno. A capo di ogni gruppo ci deve essere un Eroe, potete usare Isildur e Elendil e combattere una battaglia della Seconda Era.

Il Male ottiene 600 punti di Eroi e 150 punti di Guerrieri. Per vincere, metà degli Eroi deve uscire dal tavolo.

## POSIZIONI INIZIALI

Il Capitano di Gondor e i suoi 18 Uomini si dispongono in qualunque punto della città.

Le forze del Male si dispongono ad almeno 18"/42cm dalla sponda del fiume, su un'imbarcazione o sul ponte.





“Sono i Nazgûl. I nove servi di Sauron”

All'inizio del secondo turno e di quelli successivi del giocatore del Bene, Faramir e Boromir tirano un dado ciascuno per vedere se arrivano: arrivano con un risultato di 4, 5 o 6. Se arrivano, tira un D6 per vedere il punto in cui arrivano, poi essi si muovono dal bordo del tavolo e possono tirare ma non caricare.

Gli Uomini di Faramir e Boromir devono essere posti entro 6"/14cm dall'Eroe.

## OBIETTIVI

Perché vinca il Male, più della metà degli Spettri dell'Anello devono attraversare il ponte e uscire dalla sponda occidentale, dirigendosi verso la Breccia di Rohan.

Il Bene deve impedirlo.

## REGOLE SPECIALI

**Attacco a sorpresa.** Le forze del Bene vengono prese in contropiede dopo diversi giorni di relativa quiete. Nel primo turno, il giocatore del Male ha automaticamente l'Iniziativa.

**Notte.** La battaglia si svolge di notte, quindi la visibilità è ridotta a 12"/28cm per le forze del Bene.

**Imbarcazioni.** Ciascuna imbarcazione o zattera può portare fino a 12 Orchetti; gli Spettri dell'Anello e il Troll non possono utilizzare le imbarcazioni, perché gli Spettri dell'Anello hanno paura dell'acqua e perché un'imbarcazione è troppo instabile per trasportare il Troll. Gli Orchetti non sono certo i migliori marinai della Terra di Mezzo e controllare un'imbarcazione non rientra nelle loro doti. All'inizio della loro fase di Movimento tira un dado per le loro abilità di navigazione:

- |     |  |
|-----|--|
| 1   | Gli Orchetti perdono il controllo dell'imbarcazione. Passano il resto della fase di Movimento cercando di riprenderlo e non possono muoversi per questo turno. |
| 2-5 | L'imbarcazione è sotto controllo. Muovi fino a 6"/14cm.  |
| 6   | Navigazione eccellente. Muovi di 6"/14cm + D6"/2D6cm.  |



L'imbarcazione può muoversi a tutta velocità se ai remi vi sono 4 o più Orchetti, se ve ne sono meno di 4 la velocità dell'imbarcazione è dimezzata. Se un Orchetto rema, non può usare l'arco.

Quando la prua tocca la sponda, gli Orchetti possono tirare per saltare utilizzando le normali regole per saltare. Con un risultato di 1, l'Orchetto cade nell'Anduin e viene trascinato via dalla corrente. Rimuovete il modello come perdita.

La barca può affiancarsi alla sponda, al costo di un movimento per modello, per facilitare lo sbarco e permettere di farlo ad un maggior numero di guerrieri nello stesso turno.

Se vi sono dei difensori sulla sponda, essi combattono come se difendessero un ostacolo.

**Boromir.** Boromir non è ancora stato influenzato dal potere dell'Anello; per rappresentare ciò, i suoi punti Fato sono aumentati a 3. In questo scenario non ha un cavallo.

**Barricata.** La barricata ha Difesa 7 e 3 punti Demolizione e può essere attaccata solo se il modello non sta combattendo un modello nemico. Il Troll di Caverna costituisce l'eccezione alla regola, perché se il Troll manca un modello a causa del fatto che la barricata si frappone, è quest'ultima ad essere colpita. Per danneggiare la barriera, tira come al solito.