

Diavoli e fuochi artificiali - background e forze

Tratto da White Dwarf 79: Adam Troke presenta un nuovo scenario che vede protagonista Gandalf con il carretto. Riuscirà il saggio e vecchio Mago a raggiungere la sicurezza della Contea sfuggendo all'agguato?

Gandalf il Grigio e Bilbo Baggins sono grandi amici e il loro pericoloso viaggio verso la Montagna Solitaria in compagnia di Thorin Scudodiquercia ha cementato un rapporto che dura da decine di anni. Gandalf ha sempre tenuto d'occhio Bilbo, guardingo nei confronti dell'anello magico che rinvennero nella roccaforte Goblin molti anni prima. Ora, con l'imminente centoundicesimo compleanno di Bilbo e la festa più grande e meglio organizzata della Contea all'orizzonte, c'è di nuovo bisogno di Gandalf, che torna nuovamente in quel luogo verdeggiante. Tuttavia il viaggio non è liscio come sarebbe piaciuto al vecchio Mago, segno che il Signore Oscuro si sta facendo di nuovo potente. Le creature malvagie che si aggirano lungo i confini della Contea si lanciano all'attacco, ma i soccorsi non sono lontani, poiché tre Dúnedain si trovano nelle vicinanze, pronti a proteggere il Mago, che grazie a un carico di pacchi contrassegnati da una 'G' rossa non è certo privo di risorse.

FORZE

Bene

Gandalf
3 Dúnedain

Male

Goblin Capitano
4 Goblin con scudo
4 Goblin con lancia
4 Goblin con arco
Warg Capo
6 Warg Selvaggi

Punti Scontro

La natura dello scenario suggerisce che siano coinvolti Gandalf e il suo carretto. Tuttavia, i giocatori possono sperimentare sostituendo i Dúnedain con altri Eroi del Bene. Analogamente, i Goblin e i Warg possono essere sostituiti con qualsiasi modello del Male con un valore in punti simile scelto dal regolamento.

Disposizione

La partita si gioca su un tavolo da 48"/112cm x 48"/112cm. L'area di gioco deve avere molti boschi e colline, che ricordano il verde e lussureggiante confine della Contea. Il tavolo è attraversato da una strada sgombra.

Posizioni Iniziali

Gandalf e il carretto iniziano da un'estremità del tavolo. I Raminghi iniziano entro 12"/18cm da lui. Le forze del Male vengono poi schierate in un punto qualsiasi del tavolo, ma ad almeno 12"/28cm di distanza da qualsiasi modello del Bene. I modelli del Male non possono essere schierati sulla strada.

Obiettivi

Gandalf sta trasportando un carico di fuochi artificiali destinati a festeggiare il compleanno di Bilbo e dato che questo è uno dei suoi più cari e vecchi amici, il Mago Grigio non vuole deluderlo. Il giocatore del Bene vince se Gandalf riesce a lasciare il tavolo con il carretto intatto dal bordo della Contea. I Warg e i Goblin si aggirano da tempo lungo i confini della Contea, alla ricerca di bersagli ricchi e di un buon pasto. Si aggiudicano la vittoria se riescono a distruggere il carretto di Gandalf. Gandalf ha dieci turni per completare il proprio obiettivo. Se Gandalf riesce a fuggire, ma impiega più di dieci turni per farlo, la partita è un pareggio.

Regole Speciali

Il pony e il carretto. Gandalf viaggia su un fragile carretto, pieno di fuochi artificiali, tirato da un pony. Il carretto è considerato una cavalcatura che si muove di 8"/20cm. Dal retro del carretto si può usare un'arma a due mani. Gandalf non riceve nessun bonus per caricare mentre conduce il carretto, poiché il pony non è abituato alla violenza, e per caricare un nemico qualsiasi, deve superare un test di coraggio, proprio come se l'avversario causasse terrore. Gli attacchi da tiro diretti contro Gandalf e il carretto hanno una possibilità di colpire Gandalf o il carretto. Il giocatore che effettua l'attacco da tiro deve tirare un D6: con un risultato di 1-4 colpisce il carretto; mentre con 5-6 colpisce Gandalf. Il carretto ha un valore di Difesa pari a 5 e 4 Ferite. Se Gandalf viene coinvolto in combattimento, l'avversario può scegliere di colpire lui o il carretto, proprio come se stesse combattendo contro un modello in arcione.

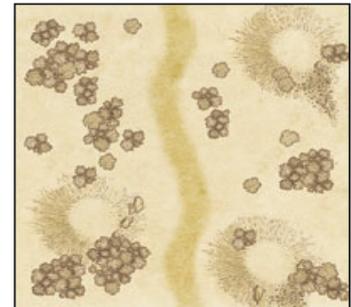
Un carico di fuochi artificiali. Gandalf è noto in tutta la contea come un vecchio eccentrico, abile nella creazione di fuochi artificiali. I razzi, le girandole e gli altri fuochi pirotecnici che crea non hanno eguali e anche se il loro scopo è quello di divertire e sorprendere, si possono trasformare in armi. Ad ogni turno Gandalf può usare un solo fuoco artificiale come descritto di seguito.

Ad ogni turno Gandalf può usare uno dei seguenti tre tipi di fuoco d'artificio:

Fischione: questi piccoli razzi sono incredibilmente rumorosi ed emettono un terribile fischio mentre filano in aria per poi esplodere. Il fischione equivale ad un arco con gittata 36"/84cm e colpisce con un risultato di 4+. Un modello colpito dal Fischione subisce un colpo a Forza 4. In aggiunta, se il modello viene colpito, sia esso che gli altri modelli del Male entro 2"/4cm devono effettuare un test di Coraggio, proprio come se fossero in rotta.

Spaventa Goblin: gli Spaventa Goblin, tubi dalle dimensioni approssimative del braccio di in Hobbit e avvolti da carta verde, creano una fulgida esplosione assordante. Perché il Vecchio Mago li abbia chiamati Spaventa Goblin rimane un mistero per gli Hobbit della Contea. Gandalf può lanciare uno Spaventa Goblin allo stesso modo di un'arma da lancio, colpendo con un risultato di 4+, con un valore di Forza pari a 1. Il bersaglio e i modelli del Male entro 2"/4cm da esso, vengono scaraventati a terra. In aggiunta, i modelli che ne subiscono gli effetti non possono più fare nulla per quel turno.

Raudi: i raudi sono minuscoli petardi che spesso Gandalf regala ai bambini Hobbit per farli divertire. I Raudi che usa in questo scenario sono molto più potenti. Ogni Raudo è considerato un'arma da lancio che colpisce con un risultato di 4+. Il Raudo ha Forza 7.



[click to enlarge](#)