

Uno Scenario per Capitolo

Capitolo 6 - La Vecchia Foresta

Scenario scritto da Mephis

DESCRIZIONE

Gli Hobbit si sono persi nella Vecchia Foresta. Riusciranno a districarsi dai rami e dai poteri del Vecchio Uomo Salice Grigio e soprattutto Tom Bombadil arriverà ad aiutarli per portarli in salvo nella sua casa dove troveranno ristoro e conforto?

PARTECIPANTI

Bene: Frodo, Sam, Merry, Pipino tutti su pony e Billy il Pony. Nessuno possiede il mantello elfico. Frodo non possiede Pungolo e la cotta di mythril. Tom Bombadil.

Male: Vecchio Uomo Salice Grigio, 8 Alberi piccoli con base da 40 mm.

DISPOSIZIONE

Tavolo da gioco di 48"x48" o 100x100cm. Sul lato sinistro del tavolo scorre il fiume delle dimensioni di 8"/16cm, non transitabile in nessun punto.

Al centro del tavolo disporre l'albero che rappresenterà il Vecchio Uomo Salice Grigio.

Su tutto il tavolo disporre boschi non transitabili, lasciare degli spazi per il passaggio.

POSIZIONI INIZIALI

Gli Hobbit si schiereranno in groppa ai Pony nella zona di schieramento, sino ad 8"/16cm dal bordo del lato sud del tavolo.

Billy il Pony dovrà essere a contatto di base con Sam.

Tom Bombadil arriverà nel quarto turno dal bordo nord del tavolo. Il Vecchio uomo salice grigio sarà fermo al centro del tavolo.

4 alberi inizieranno a contatto di base del vecchio salice.

Gli altri 4 alberi potranno esser disposti ad un massimo di 8"/16cm dalla base del Vecchio Salice.

OBIETTIVI

Gli Hobbit devono lasciare il tavolo dal bordo opposto del tavolo da cui sono entrati.

Vittoria del Bene: 3 Hobbit compreso Frodo e Billy il Pony sono riusciti a lasciare la foresta.

Pareggio: 2 Hobbit compreso Frodo sono riusciti a lasciare la foresta.

Vittoria del Male: qualsiasi condizione oltre le due elencate precedentemente.

REGOLE SPECIALI

Vecchio Uomo Salice Grigio:
M6 F8 D8 A2 F6 C8 P2/V6/F2.
Il Vecchio Uomo Salice Grigio riesce a comandare sino ad 8 alberi. Le caratteristiche servono se l'Uomo Salice viene attaccato, ma utilizzerà altre abilità per catturare gli Hobbit.

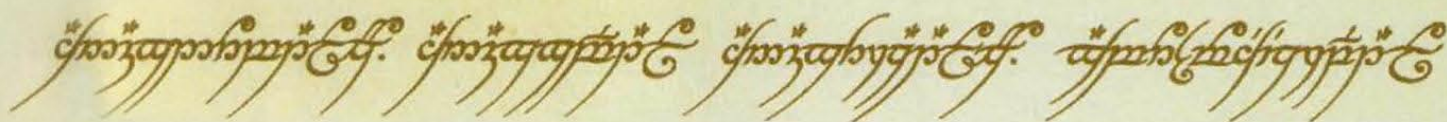
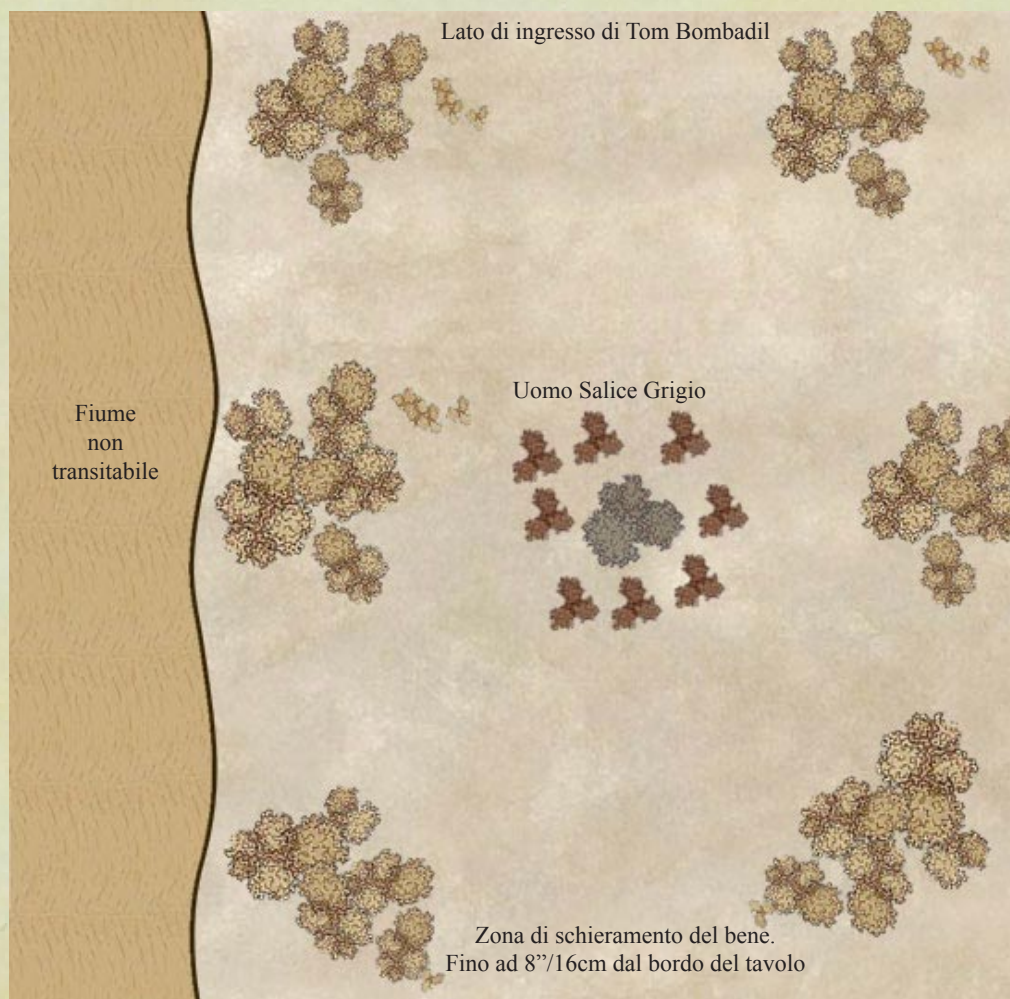
Sonnolenza: in un raggio di 10" una strana sensazione colpisce i malcapitati, colui che cadrà in trance sarà attratto verso la base del Salice. L'effetto della sonnolenza aumenta con il passare del tempo, tirare un D6 ogni turno per ogni modello che inizia il proprio movimento all'interno del raggio:

1 turno di permanenza --> 6, il modello cada in trance

2 turno di permanenza --> 5/6, il modello cada in trance

3 turno di permanenza --> 4/5/6, il modello cada in trance

4 turno o successivi --> 3/4/5/6, il



modello cada in trance

La Possanza può esser utilizzata per modificare il tiro del dado. Si può annullare l'effetto utilizzando un punto volontà. Sia utilizzando la Possanza sia la Volontà il modello dovrà comunque effettuare il test nel turno successivo se è ancora nel raggio d'effetto, calcolando sempre il turno di permanenza. Se il modello non supera il test entrerà in uno stato di trance e come un sonnambulo si muoverà il più velocemente possibile verso la base dell'Uomo Salice. Se e' in groppa del pony scenderà dalla cavalcatura lasciandola sul posto. Un pony senza cavaliere sarà soggetto allo stesso effetto della sonnolenza.

Imprigionamento: il turno seguente in cui un modello ha raggiunto la base, l'Uomo Salice proverà ad imprigionarlo al proprio interno. Il malcapitato opporrà resistenza, dovrà effettuare un test di forza. Tirare un D6, se il risultato è superiore alla forza del modello il malcapitato verrà imprigionato all'interno dell'albero. A causa della fatica ogni turno successivo al primo si sommerà +1 al tiro del dado. Per ogni turno passato all'interno dell'albero verrà inflitta una ferita, si possono utilizzare i punti fato normalmente. Se l'Uomo Salice utilizza le sue

energie per imprigionare un modello non potrà muovere gli alberi. Non è possibile liberare un modello imprigionato, tranne che infliggendo una ferita all'uomo Salice o se Tom tocca la base del Salice.

Tom può utilizzare la sua voce per bloccare l'Uomo Salice ma non riuscirà a distanza a far lasciare il modello.

Alberi: M1 Fo4 D6 A1 Fe- C5. Possono muoversi sino a 6"/12cm. Gli alberi cercheranno di portare gli Hobbit verso l'area di effetto della sonnolenza del Salice Grigio. Se un albero vince il corpo a corpo contro un Hobbit non infliggerà una classica ferita, ma si tratterà il modello come se fosse colpito dalla Sonnolenza. Se un albero viene sconfitto e ferito, si ritirerà e per il turno successivo non potrà muoversi. Se Tom lancia il comando o tocca un albero, quest'ultimo torna immediatamente alla base del Vecchio Uomo Salice.

Billy il Pony: Billy seguirà le stesse regole di un Hobbit per quanto riguarda la sonnolenza, Sam sa benissimo che sul pony ci sono le loro provviste e farà di tutto per portarlo sano e salvo oltre la foresta.



Handwritten text in a stylized, cursive script, likely representing a name or title in a fictional language.