

Uno Scenario per Capitolo

Capitolo 7 - Nella casa di Tom Bombadil

Scenario scritto da Barahir e Lithium]

DESCRIZIONE

Tom Bombadil è forse la più antica tra le creature viventi nella Terra di Mezzo. Egli abita ai margini della Vecchia Foresta, di cui è Custode e Signore, dal risveglio degli Elfi e da prima della nascita degli Uomini. Sua sposa è Baccador, figlia del fiume Sinuosalice.

Nella casa di questo misterioso personaggio, Frodo e i suoi compagni trovano dolce e profondo conforto sia per lo spirito che per il corpo. Ma una minaccia incombe sul loro riposo: quattro Spettri, provenienti dai misteriosi Tumulilande, si aggirano intorno alla casa di Tom, forse attirati dalla presenza dell'Unico Anello.

Tom, Baccador e gli Hobbit decidono perciò di uscire e cacciare gli Spettri.

PARTECIPANTI

Bene: Tom Bombadil, Baccador, Frodo, Sam, Merry, Pipino.

Male: 4 Spettri dei Tumuli.

DISPOSIZIONE

La partita si svolge su un tavolo di 90 cm x 90 cm.

Al centro è situata la casa di Tom con tutto intorno i sei elementi scenici (nel nostro caso abbiamo optato per: albero, rocce, steccato, muro, cespuglio ed un altro edificio di Tom).

Gli elementi devono essere sistemati ad almeno 20 cm dalla casa.

POSIZIONI INIZIALI

Le forze del Bene si posizionano a 3 cm da un qualsiasi lato della casa di Tom ed entrano in gioco nel seguente ordine: Pipino, Merry, Sam, Frodo, Baccador e Tom. E alle seguenti condizioni:

-inizia il gioco Pipino;

-ogni turno il giocatore del Bene tira un D6: con punteggio da 1-3 non entra in gioco nessun altro modello, con punteggio da 4 a 6 entra in gioco il modello successivo;

-Baccador e Tom entrano in gioco dopo che lo hanno fatto tutti e quattro gli Hobbit, ma nel loro caso il risultato deve essere per forza 6.

Le forze del Male schierano anche loro a turno, all'esterno del cerchio indicato nella mappa.

Due Spettri entrano subito in gioco mentre gli altri due restano nascosti negli elementi scenici potendo colpire con incantesimi i modelli che si avvicineranno nel raggio di 5 cm.

I modelli da nascondere negli elementi scenici scelti dal giocatore delle forze del Male vengono indicati su un foglio di carta che verrà poi capovolto.

Se l'incantesimo funziona non vengono scoperti fino a quando il modello delle forze del Bene non si riprende. Se l'incantesimo fallisce lo Spettri viene subito scoperto ed entra in gioco.

I modelli del Bene che arrivano a contatto di basetta con un elemento scenico possono chiedere all'avversario se li si nasconde uno Spettri: se è presente viene scoperto e collocato sul tavolo da gioco, se non c'è l'elemento viene considerato vuoto.

OBIETTIVI

Le forze del Bene vincono se sopravvivono almeno 2 Hobbit e gli Spettri sono costretti alla fuga.

Le forze del Male vincono se riescono ad uccidere almeno 3 Hobbit.

REGOLE SPECIALI

Magia protettiva: la casa di Tom Bombadil è protetta da una magia che non permette agli Spettri di attaccare gli Hobbit se questi sono a 7 cm o meno dalle sua mura.

