



INCONTRI AL CHIARO DI LUNA

Due forze avversarie si sono incontrate nel cuore della notte e sono costrette a una battaglia improvvisa. L'oscurità rende peculiare la battaglia, perché garantisce a entrambe le forze protezione contro le frecce e maggiore possibilità di attacchi furtivi.

Profilo dello scenario: Una battaglia senza quartiere nel buio della notte.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-101 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato™* e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE (48" x 48")

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato™*.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi indica una banda da guerra della propria forza e la schiera entro 12" dal bordo del suo lato di schieramento, ma almeno 1" da modelli nemici. Nessun modello può schierare a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra. Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e la posiziona entro 12" dal bordo del suo lato di schieramento, come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

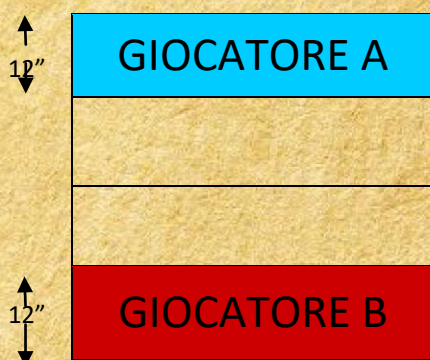
OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I modelli che escono dal bordo del tavolo contano come se fossero in campo ai fini di determinare se una forza è in Rotta. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (non valgono le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico, ti aggiudichi invece **2 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece **5 Punti Vittoria**.
- Guadagni **3 Punti Vittoria** se hai almeno un Eroe sul campo di battaglia quando la partita termina. Se hai almeno un Eroe sul campo mentre al tuo avversario non rimangono Eroi vivi, ti aggiudichi invece **5 Punti Vittoria**.

REGOLE SPECIALI

Notte oscura – A causa della visibilità ridotta, i modelli non possono essere presi di mira da attacchi a distanza, poteri magici o abilità speciali oltre i 12" di distanza. Tuttavia, dal momento che è più difficile schivare un dardo nel buio, tutti gli attacchi a distanza ottengono un bonus di +1 quando tiri per Ferire. Le Macchine d'Assedio possono comunque prendere di mira modelli oltre i 12" di distanza. Tuttavia, in questa situazione colpiranno solamente con un risultato di 6.





CATTURA IL TESORO

Nella Terra-di-Mezzo un antico e misterioso artefatto si è risvegliato. I suoi poteri hanno attirato due schiere opposte che lo reclamano, nella speranza di usare i suoi segreti per i loro fini. Le due forze non si fermeranno di fronte a nulla pur di ottenerlo.

Profilo dello scenario: Recupera un prezioso artefatto e trasportalo attraverso l'esercito nemico per vincere.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-101 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™ e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE (48"x 48")

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™. Colloca un segnalino obiettivo di 25mm al centro del tavolo di gioco per rappresentare l'artefatto.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi indica una banda da guerra della propria forza e la schiera entro 12" dal bordo del suo lato di schieramento, ma almeno 1" da modelli nemici. Nessun modello può schierare a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra. Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e la posiziona entro 12" dal bordo del suo lato di schieramento, come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

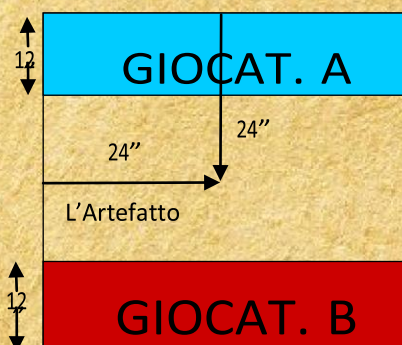
OBIETTIVI

La partita dura finché un modello che trasporta l'artefatto non lo fa uscire dal tavolo di gioco attraverso il bordo del lato di schieramento dell'avversario, o fino alla fine di un turno nel quale entrambe le forze sono state ridotte ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I modelli che escono dal bordo del tavolo contano come se fossero in campo ai fini di determinare se una forza è in Rotta. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni **3 Punti Vittoria** se uno dei tuoi modelli è in possesso dell'artefatto e si trova all'interno della tua metà del tavolo. Se uno dei tuoi modelli è in possesso dell'artefatto e si trova all'interno della metà del tavolo del tuo avversario, ti aggiudichi invece **5 Punti Vittoria**. Se uno dei tuoi modelli in possesso dell'artefatto riesce a farlo uscire dal bordo del lato di schieramento del tuo avversario, guadagni invece **7 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (non valgono le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico, guadagni invece **2 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra, ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.

REGOLE SPECIALI

L'Artefatto – L'artefatto deve essere recuperato dal terreno prima di potere essere trasportato. Un modello a piedi che si trova a contatto di basetta con il segnalino artefatto alla fine del suo Movimento può tentare di liberarlo. Tira un D6: con un risultato di 4+, l'artefatto è stato recuperato. L'artefatto è considerato un Oggetto Leggero (vedi pagina 85 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™). La Possanza non può essere usata per modificare il risultato del tiro. Solo un singolo modello per ciascun schieramento in ogni turno può tentare di raccogliere l'artefatto.





CONTESTA DEI CAMPIONI

Dopo aver radunato le proprie truppe con promesse di gloria, i leader di entrambe le forze si scagliano nella battaglia per ispirare i loro seguaci a grandi gesta. È sul campo di battaglia che i due generali devono combattere per prevalere l'uno sull'altro, spronare le proprie truppe e spezzare lo spirito dei nemici.

Profilo dello scenario: Una sfida tra eroi, il Leader che infliggerà più danni si ergerà trionfante.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-101 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato™* e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE (48"x 48")

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato™*.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi posiziona il Leader del proprio esercito nella propria area di schieramento, entro 3" dal centro del tavolo, schierando poi la banda da guerra del Leader nella propria area di schieramento, entro 6" dal Leader.

Una volta che entrambi i giocatori hanno posizionato la banda da guerra del proprio Leader, selezionano a turno (iniziando dal giocatore che ha ottenuto il risultato più alto) una banda da guerra del proprio esercito e tirano un D6. Con un risultato di 1-3, tutti i modelli di quella banda da guerra devono essere posizionati nella zona di schieramento entro 12" dal centro del tavolo. Con un risultato di 4-6, i modelli possono essere posizionati in qualsiasi punto della zona di schieramento. I modelli non possono essere posizionati entro 1" da modelli nemici. A prescindere dal risultato del tiro, i modelli non possono essere posizionati oltre 6" dal capitano della loro banda da guerra. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

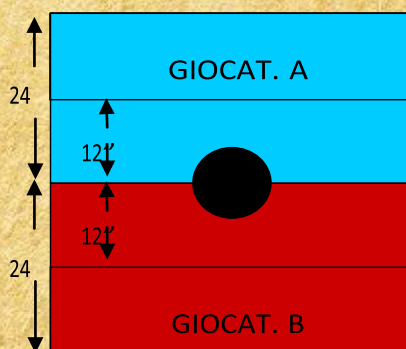
OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Durante il corso della partita tieni conto dei modelli uccisi in combattimento dal Leader del tuo esercito. Nota che i modelli uccisi con attacchi a distanza, Poteri Magici o l'Attacco Brutale 'Lanciare' non contano ai fini della conta. Guadagni **3 Punti Vittoria** se il Leader del tuo esercito ha ucciso più modelli del Leader dell'esercito del tuo avversario. Se il tuo Leader ha ucciso almeno due modelli e il doppio dei modelli rispetto il Leader del tuo avversario, guadagni invece **5 Punti Vittoria**. Se il tuo Leader ha ucciso almeno tre modelli e il triplo dei modelli rispetto il Leader del tuo avversario, allora ti aggiudichi **7 Punti Vittoria**.
- Guadagni **3 Punti Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece **5 Punti Vittoria**.

REGOLE SPECIALI

L'ultima sfida – Ogni volta che uno dei due Leader uccide un Eroe o un modello con Ferite multiple, ottengono immediatamente un punto Possanza speso precedentemente in battaglia.



CONQUISTA & CONTROLLO

I due eserciti credono che mantenendo il possesso dei suoi punti strategici, possano controllare il campo di battaglia e usare questi punti chiave per costringere i nemici alla sconfitta. Chiunque controlli il campo di battaglia otterrà un'importante testa di ponte per le molte battaglie a venire.

Profilo dello scenario: Controlla le aree del campo di battaglia e impedisci al tuo nemico di entrarne in possesso.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-101 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™ e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE (48" x 48")

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™. Colloca poi cinque segnalini obiettivo sul campo di battaglia. Uno viene collocato automaticamente al centro del tavolo. Uno viene collocato esattamente a metà tra il centro del tavolo e il punto centrale del lato nord del tavolo di gioco. Gli altri tre obiettivi vengono collocati seguendo le stesse istruzioni in relazione al lato est, sud e ovest del tavolo di gioco (vedi mappa).

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento. Poi seleziona una banda da guerra della sua forza e tira un dado.

I giocatori selezionano quindi a turno (iniziando al giocatore con il risultato più alto) una banda da guerra nelle rispettive forze e tirano un D6. Con un risultato di 1-3, tutti i modelli nella banda da guerra devono essere schierati all'interno della zona di schieramento ed entro 12" dalla linea centrale del tavolo. Con un risultato di 4-6, i modelli possono essere schierati in qualsiasi punto della propria zona di schieramento. I modelli non possono essere posizionati entro 1" da modelli nemici. A prescindere dal risultato del tiro, i modelli devono essere schierati non oltre 6" dal capitano della rispettiva banda da guerra. Una volta finito, il giocatore avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e tira per schierarla come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

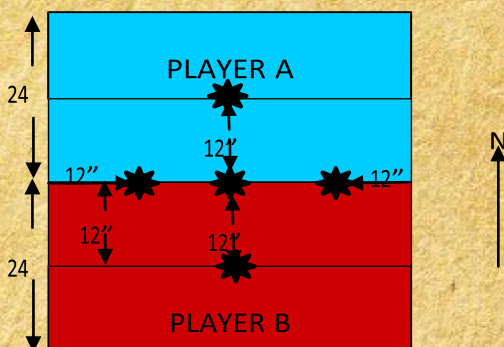
Quando una forza viene mandata in Rotta, la partita potrebbe terminare all'improvviso. Alla fine di ciascun turno successivo al verificarsi di tale condizione, tira un D6. Con 1-2 la partita termina, altrimenti la battaglia continua per un altro turno!

Alla fine della partita la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni **2 Punti Vittoria** per ogni obiettivo sotto il tuo controllo al termine della partita.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (non valgono le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito).
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita.

REGOLE SPECIALI

Controllare gli Obiettivi – All'inizio della partita tutti gli obiettivi sono considerati neutrali e non appartengono a nessuna delle due fazioni. Se durante la Fase Finale di ogni turno, uno o più dei tuoi modelli si trovano a contatto di basetta con l'obiettivo, allora l'obiettivo passa sotto il tuo controllo. Se durante la Fase Finale entrambe gli schieramenti hanno modelli a contatto di basetta con l'obiettivo, allora l'obiettivo ritorna ad essere considerato neutrale.





NEBBIA DI GUERRA

La battaglia infuria in ogni angolo e le due forze si scontrano in un mulinare senza fine di spade e scudi. I piani di battaglia cambiano in continuazione e i due generali sono costretti a condurre una battaglia di arguzia, ognuno nel tentativo di comprendere le mire del nemico.

Profilo dello scenario: Batti in intelligenza il tuo avversario, cercando di dissimulare il tuo obiettivo reale.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-101 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™ e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE (48" x 48")

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*™.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento.

Poi indica una banda da guerra della propria forza e la schiera entro 12" dal bordo del suo lato di schieramento, ma almeno a 1" da modelli nemici. Nessun modello può schierare a più di 6" dal capitano della propria banda da guerra. Una volta fatto ciò, l'avversario sceglie una delle proprie bande da guerra e la posiziona entro 12" dal bordo del suo lato di schieramento, come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- All'inizio della partita indica segretamente uno dei tuoi Eroi (non puoi indicare il Leader del tuo esercito, a meno che non sia l'unico Eroe del tuo esercito). Guadagni **1 Punto Vittoria** se l'Eroe nominato è ancora in vita e non ha subito alcuna Ferita, ti aggiudichi **3 Punti Vittoria**.
- All'inizio della partita indica segretamente uno degli Eroi del tuo avversario (non puoi indicare il Leader dell'esercito del tuo avversario, a meno che non sia l'unico Eroe del suo esercito). Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite all'Eroe nominato (non valgono le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito). Se uccidi l'Eroe nominato, ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.
- All'inizio della partita indica segretamente un singolo elemento scenico nella metà del tavolo del tuo avversario. Guadagni **1 Punto Vittoria** se al termine della partita hai più modelli completamente all'interno dell'elemento scenico selezionato rispetto al tuo avversario. Se il tuo avversario non ha alcun modello completamente all'interno dell'elemento scenico selezionato e tu ne hai almeno uno, ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.

REGOLE SPECIALI

Tienilo segreto! Tienilo al Sicuro! – All'inizio della partita entrambi i giocatori devono scrivere su un foglio di carta quali sono gli obiettivi che stanno cercando di raggiungere e piegarlo a metà. I due fogli di carta devono essere tenuti vicino all'area di gioco, così che entrambi i giocatori possano tenerli sotto occhio, senza però che le informazioni in essi contenute siano visibili – un buon posto potrebbe essere sotto il tuo manuale delle regole. Questi fogli non devono essere toccati fino al termine della partita.

Note dell'ideatore: In questo scenario non dovresti rivelare al tuo avversario nessuno dei tuoi obiettivi, nemmeno se li porti a termine durante la partita. Parte delle abilità richieste in questo scenario sono cercare di intuire cosa il tuo avversario stia cercando di raggiungere, mentre cerchi di indurlo a credere che tu stia provando a raggiungere obiettivi che in realtà non sono i tuoi.





ASSALTO AL CAMPO

Entrambi gli eserciti desiderano ardentemente la terra che giace ai loro piedi per la sua posizione strategica nella Terra-di-Mezzo. Dopo aver installato gli accampamenti, entrambe le forze cercano di avere la meglio sui loro avversari e reclamare quella terra come loro. Tuttavia, dal momento che nessuno dei due schieramenti è disposto a cedere terreno, scoppia la guerra tra le due forze nemiche. Ora è tempo di decidere quale forza trionferà, catturando il campo dei nemici e disperdendone i difensori.

Profilo dello scenario: Scaccia il nemico dal proprio accampamento, mentre mantieni il tuo al sicuro.

ESERCITI

Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-101 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato™* e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

DISPOSIZIONE (48"x 48")

Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato™*.

POSIZIONI INIZIALI

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie uno dei quattro angoli del tavolo di gioco come proprio campo.

Poi schiera tutto il suo esercito (incluse eventuali Macchine d'Assedio) entro 12" dall'angolo selezionato. I modelli che non possono essere schierati entro 12" dall'angolo selezionato, entreranno nel campo di battaglia attraverso l'angolo del giocatore che li controlla alla fine della loro prima Fase di Movimento. Una volta fatto ciò, l'avversario schiera tutto il suo esercito entro 12" dall'angolo diagonalmente opposto.

INIZIATIVA

Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

OBIETTIVI

La partita dura fino alla fine di un turno nel quale una forza è stata ridotta ad un quarto (25%) del proprio numero iniziale di modelli o meno; a quel punto la forza che ha totalizzato più Punti Vittoria vince la partita. Se entrambi i giocatori hanno lo stesso numero di Punti Vittoria, la partita è un pareggio. I Punti Vittoria si accumulano così:

- Guadagni **3 Punti Vittoria** se la tua forza riesce a catturare il campo avversario. Se la tua forza riesce a catturare il campo avversario e il tuo campo non è stato catturato, ti aggiudichi invece **6 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto**
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (non valgono le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico, guadagni invece **3 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra, ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.

REGOLE SPECIALI

L'Accampamento – Gli accampamenti sono le zone di schieramento dei due eserciti. Un accampamento è conquistato se durante la fase Finale di qualsiasi turno hai più modelli completamente dentro il campo di quanti ne abbia il tuo avversario. I modelli che si trovano dentro il proprio campo lo difenderanno ad ogni costo. Qualsiasi modello che si trova dentro il proprio accampamento all'inizio di un turno, supererà automaticamente qualsiasi test di Coraggio che dovrà effettuare per il resto del turno.

