DOMINIO

Il campo di battaglia garantirà un notevole vantaggio tattico a chiunque ne manterrà il possesso per gli anni a venire. La vittoria può essere ottenuta costringendo il nemico a ritirarsi e assicurandosi i punti chiave sul campo di battaglia. Fallire non è tra le opzioni!

Profilo dello scenario: i giocatori combattono per controllare cinque obiettivi distribuiti sul campo di battaglia.

Eserciti
Ciascun giocatore sceglie la propria forza, come descritto alle pag. 100-102 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato* e per un pari valore in punti concordato precedentemente.

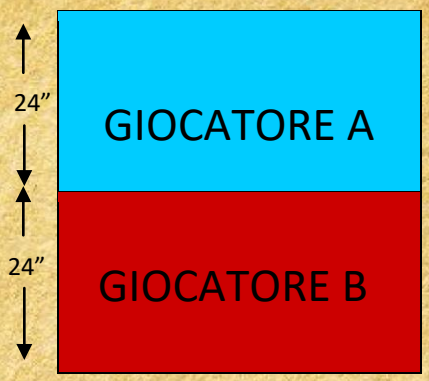
Disposizione (4'x4')
Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*. Poi posiziona cinque segnalini obiettivo sul campo di battaglia; uno viene automaticamente messo al centro del tavolo. Per collocare gli altri obiettivi entrambi i giocatori tirano un D6: chi ottiene il risultato più alto posiziona un obiettivo ovunque sul campo di battaglia ad almeno 12"/28cm dall'obiettivo già posato e 6"/14cm dal bordo del tavolo. L'avversario in seguito colloca un terzo obiettivo ad almeno 12"/28cm dagli obiettivi già posati e 6"/14cm dal bordo del tavolo. I giocatori poi fanno a turno nel collocare i due obiettivi rimanenti, seguendo le regole illustrate precedentemente.

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 24" dal bordo del suo lato di schieramento. 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 24" 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:
Victory Points are scored for the following:

- Guadagni **2 Punti Vittoria** per ogni segnalino obiettivo che si trova entro 3" da almeno uno dei tuoi modelli e non da modelli nemici.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** per ogni segnalino obiettivo che si trova entro 3" da modelli sia amici che nemici, dove però i modelli amici siano più numerosi di quelli nemici.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito) o se uccidi il Leader nemico.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se la forza nemica è in Rotta alla fine della partita.



FINO ALLA MORTE!

Ancora una volta il destino ha messo una di fronte all'altra le forze del Bene e del Male. Il nemico deve essere annientato, non importa a quale prezzo. Nessuno verrà risparmiato e nessuno chiederà di esserlo. Solo i Valar sanno chi trionferà!

Profilo dello scenario: La vittoria va alla forza che riesce a schiacciare il nemico e ad uccidere il Leader avversario.

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 (4'x 4')

Posiziona gli elementi scenici come descritto alla 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 24" dal bordo del suo lato di schieramento. 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 tira per posizionarla, come descritto in precedenza. I giocatori fanno a turno fino a che tutte le bande da guerra non si sono schierate.

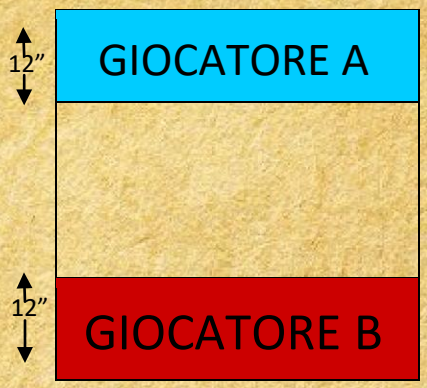
Iniziativa

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:

- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da un tiro Fato riuscito). Se uccidi il Leader nemico ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria**.
- Guadagni **3 Punti Vittoria** se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece **5 Punti Vittoria.**
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se hai uno stendardo alla fine della partita. Se possiedi almeno uno stendardo ed il tuo avversario no, ti aggiudichi invece **2 Punti Vittoria.**
- Guadagni **2 Punti Vittoria** se la forza nemica è stata ridotta al 25% dei suoi modelli iniziali alla fine della partita.



RESISTETE!

Nel culmine della battaglia è diventato chiaro che per entrambi gli schieramenti una certa area del campo di battaglia, generalmente anonima, ha assunto importanza vitale per ottenere la vittoria.. Entrambe le forze si affrettano verso questo nuovo obiettivo nel tentativo disperato di assumerne il controllo.

Profilo dello scenario: Controlla il centro del campo di battaglia a qualsiasi costo.

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 (4'x 4')
Posiziona gli elementi scenici come descritto alla pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*. Una volta allestito il campo di battaglia colloca un segnalino obiettivo al centro di esso. I giocatori devono concordare quale direzione sia il nord. Ciò è importante al fine di determinare da dove e quando giungano i rinforzi.

POSIZIONI INIZIALI
All'inizio della battaglia le forze devono ancora arrivare: i modelli non vengono schierati all'inizio della partita.

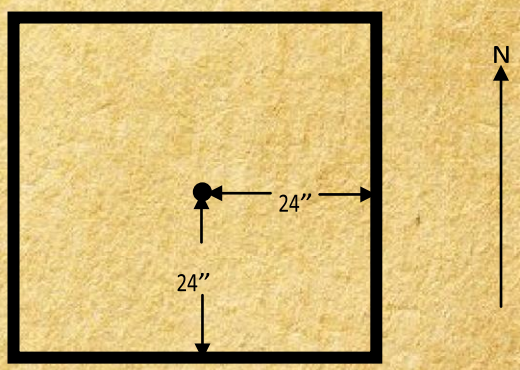
INIZIATIVA
Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto ha l'iniziativa nel primo turno.

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 **3 Punti Vittoria** se hai più modelli del tuo avversario entro 6" dall'obiettivo. Se hai il doppio dei modelli entro 6" dall'obiettivo rispetto al tuo avversario, guadagni invece **5 Punti Vittoria**. Se hai il triplo dei modelli entro 6" dall'obiettivo rispetto al tuo avversario, o se sei l'unico giocatore ad avere modelli entro 6" dall'obiettivo, guadagni invece **7 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader nemico (non valgono le Ferite salvate da 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 **3 Punti Vittoria**.

REGOLE SPECIALI
Maelstrom della Battaglia: Alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non sono sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno nel quale arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierare i modelli e poi tira per la successiva. Le bande da guerra che non sono ancora arrivate contano come se fossero sul campo di battaglia ai fini del conteggio per la Rotta.
Risultato del D6:

1	Al momento la banda da guerra non arriva.
2	L'avversario sceglie un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
3	L'avversario sceglie un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almeno 6"/14 cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
4	Scegli un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
5	Scegli un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
6	Scegli un punto su un qualsiasi bordo del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.



SIGNORI DELLA BATTAGLIA

Dopo settimane di schermaglie e scontri serrati con la schiera avversaria, arriva il momento della battaglia decisiva per determinare quale fazione trionferà. Più i nemici morti, più la vittoria è vicina!

Profilo dello scenario: Una battaglia intensa, dove la vittoria va al giocatore che riesce a infliggere più danni.

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 (4'x 4')
Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit*: *Un Viaggio Inaspettato*.

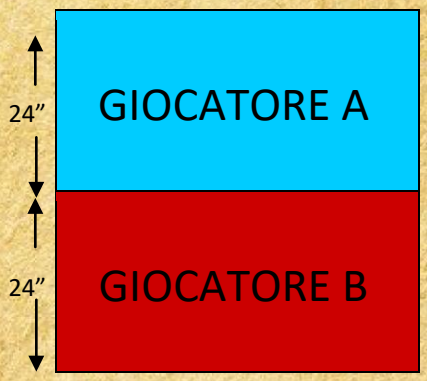
POSIZIONI INIZIALI
Entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore con il risultato più alto sceglie una delle zone di schieramento.
Poi indica una banda da guerra della propria forza e la schiera entro 24" dal bordo del suo lato di schieramento, ma almeno a 1" da modelli nemici. Nessun modello può schierare 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 24" 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
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:

- Per questo scenario è necessario che tu segni il 'Conto delle Ferite'. Il 'Conto delle Ferite' è pari al numero delle Ferite che il tuo esercito ha inflitto all'esercito avversario, più ogni punto Fato che il tuo avversario ha speso (se vengono rimossi dal gioco Eroi con punti Fato non spesi aggiungi 1 al 'Conto delle Ferite' per ogni punto Fato non speso. I modelli che fuggono dal campo di battaglia perché la loro forza è in Rotta valgono ai fini del Conto di Ferite. Non valgono invece le cavalcature fuggite). Guadagni **3 Punti Vittoria** se il tuo Conto delle Ferite è maggiore di quello del tuo avversario. Se il tuo Conto delle Ferite è almeno due volte più alto di quello del tuo avversario, ti aggiudichi invece **5 Punti Vittoria**. Se il tuo Conto delle Ferite è almeno tre volte più alto di quello del tuo avversario, ti aggiudichi invece **7 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito non contano). Se uccidi il Leader nemico, guadagni invece **2 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punti 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
Il tempo degli Eroi: Ogni volta che la tua forza uccide un Eroe nemico in Combattimento, uno dei tuoi Eroi (a tua scelta) nello stesso Combattimento recupera un singolo punto Possanza perso in precedenza in battaglia.



PERLUSTRAZIONE

Entrambe le forze hanno mandato i loro ricognitori per raccogliere informazioni vitali da oltre le linee nemiche. Ogni forza cerca di infiltrarsi dietro l'esercito nemico, tentando nel frattempo di impedire al nemico di fare lo stesso.

Profilo dello scenario: Assicurati di far fuggire dal campo di battaglia più modelli del tuo avversario.

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 (4'x 4')
Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit*: *Un Viaggio Inaspettato*.

POSIZIONI INIZIALI
Alla vigilia della battaglia le forze devono ancora arrivare, dunque i modelli non si schierano all'inizio della partita. Entrambi i giocatori tirano un D6. Chi ottiene il risultato più alto sceglie uno dei bordi lunghi del tavolo come proprio, l'avversario prende il bordo 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 hai fatto uscire più modelli dal campo di battaglia del tuo avversario. Se hai fatto uscire il doppio dei modelli rispetto al tuo avversario (almeno due modelli), guadagni invece **5 Punti Vittoria**. Se hai fatto uscire il triplo dei modelli rispetto al tuo avversario (almeno tre modelli), guadagni invece **7 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito non contano). Se uccidi il Leader nemico, guadagni invece **2 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punti Vittoria** se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece **3 Punti Vittoria.**

Rinforzi – Alla fine della tua Fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non sono sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante. I modelli che entrano in campo seguono le regole per i Rinforzi a pagina xx del regolamento *Lo Hobbit: Un Viaggio Inaspettato*. Al quarto turno le bande che non sono ancora entrate in campo arrivano automaticamente.

1-3	Al momento la banda da guerra non arriva, ma riceve +1 al tiro di dado del turno successivo.
4-6	La banda da guerra arriva dal tuo lato del tavolo seguendo le regole per i Rinforzi.

In questo scenario i modelli cui è consentito grazie a regole speciali di entrare da qualsiasi parte del tavolo (come per esempio 'Assalto mercenario' del Goblin Mercenario Capitano) devono entrare necessariamente dal lato del tavolo del giocatore che li controlla.

BORDO DEL GIOCATORE A

BORDO DEL GIOCATORE B

CIMELI DAL PASSATO

Sepolto da qualche parte sotto il campo di battaglia si trova un cimelio di epoche passato, perduto da tempo immemorabile. Dopo aver ristretto l'area di ricerca, i due eserciti combattono per il possesso di questa reliquia. Tuttavia, i poteri che avvolgono questo oggetto misterioso sono in grado di corrompere facilmente coloro che lo stringono troppo a lungo.

Profilo dello scenario: Una preziosa reliquia giace sotto il campo di battaglia. Colui che ne entra in possesso trionferà!

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 (4'x 4')
Colloca gli elementi scenici come descritto a pagina 103 del regolamento *Lo Hobbit*: *Un Viaggio Inaspettato*. Posiziona poi sei segnalini obiettivo sul campo di battaglia. Per posizionare gli obiettivi, entrambi i giocatori tirano un D6. Il giocatore che ottiene il risultato più alto colloca uno dei sei obiettivi sul campo di battaglia ad almeno 6" dal bordo del tavolo. L'avversario posiziona dunque un obiettivo ad almeno 12" dall'obiettivo già posizionato e ad almeno 6" dal bordo del tavolo. I giocatori poi fanno a turno nel collocare i due obiettivi rimanenti, seguendo le regole illustrate precedentemente.

POSIZIONI INIZIALI
Alla vigilia della battaglia le forze devono ancora arrivare, dunque i modelli non si schierano all'inizio della partita, ma verranno schierati durante il corso della partita.

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 **6 Punti Vittoria** se la tua forza è in possesso della reliquia al termine della partita. Se al termine della partita non sei in possesso della reliquia, ma hai più modelli del tuo avversario entro 3" dalla reliquia, guadagni invece **3 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se infliggi una o più Ferite al Leader dell'esercito nemico (le Ferite salvate con un tiro Fato riuscito non contano). Se uccidi il Leader nemico, guadagni invece **2 Punti Vittoria**.
- Guadagni **1 Punti Vittoria** se la forza nemica va in Rotta alla fine della partita. Se la tua forza è ancora integra ti aggiudichi invece **2 Punti Vittoria.**
- Guadagni **1 Punto Vittoria** se hai uno stendardo alla fine della partita. Se possiedi almeno uno stendardo ed il tuo avversario no, ti aggiudichi invece **2 Punti Vittoria.**

REGOLE SPECIALI
Scoprire la reliquia – Solo uno degli obiettivi è in realtà la reliquia che i due schieramenti stanno cercando. La prima volta di ogni turno in cui un modello a piedi, non ingaggiato in combattimento, finisce il suo movimento a contatto di basetta con l'obiettivo, questi può fare un tentativo di dissotterrare la reliquia. Quando ciò accade, tira un D6. Con un risultato di 6, la reliquia è stata dissotterrata e il modello che l'ha scoperta ne prende possesso (la Possanza non può essere utilizzata per modificare il risultato). Con un risultato di 1-5, la reliquia non si trova lì: rimuovi l'obiettivo dal tavolo di gioco. Se i primi cinque obiettivi che vengono ispezionati si rivelano non essere la reliquia, allora questa sarà automaticamente sotto l'ultimo obiettivo, senza bisogno di tirare il dado.

Reliquia del Potere – La reliquia viene considerata un Oggetto Leggero. Tuttavia, gli oscuri poteri che la avvolgono possono penetrare nella mente di coloro che ne sono in possesso. Riluttanti a cederlo, i modelli che portano la reliquia non possono gettarla o passarla ad un altro modello. Inoltre, all'inizio di ogni turno prima di tirare per l'Iniziativa, tira un dado. Con un risultato di 1 il modello è Mesmerizzato, così come descritto nel regolamento. La Possanza non può essere utilizzata per modificare questo tiro.

Maelstrom della Battaglia: Alla fine della tua fase di Movimento tira un D6 per ciascuna delle tue bande da guerra che non sono sul campo di battaglia e consulta la tabella sottostante (il capitano della banda da guerra può usare la Possanza per modificare il tiro). I modelli non possono caricare nel turno nel quale arrivano, ma per il resto agiscono normalmente. Tira per ogni banda da guerra separatamente, schierare i modelli e poi tira per la successiva. Le bande da guerra che non sono ancora arrivate contano come se fossero sul campo di battaglia ai fini del conteggio per la Rotta.
Risultato del D6

1. Al momento la banda da guerra non arriva.
2. L'avversario sceglie un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
3. L'avversario sceglie un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
4. Scegli un punto sul bordo nord o sud del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
5. Scegli un punto sul bordo est o ovest del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.
6. Scegli un punto su un qualsiasi bordo del tavolo ad almeno 6"/14cm da un angolo: tutti i modelli della banda da guerra entrano sul campo di battaglia dal suddetto punto.