

Il seguente lavoro nasce dalla volontà di diversificare i normali scenari del Signore degli Anelli, evitando di aggiungere troppe complicazioni che diminuirebbero il piacere ludico.

Lo spunto di utilizzare scenari con obiettivi a sorpresa diversi tra i due giocatori è nato in seno alle discussioni per la Lega dell'Anello 2009, inoltre è doveroso citare l'ottimo lavoro svolto da Paul Mullis "Osbad" con il suo articolo "Fear, Fire, foes! Awake!"<sup>1</sup> pubblicato sul sito The Last Alliance, da cui è stato tratto il seguente regolamento.

## 1- Posizioni iniziali.

Le zone di schieramento iniziali vengono decise attraverso un tiro di dado, non importa quale giocatori lo tiri, il risultato viene comparato sulla seguente tabella:

<p><b>1-3</b> Schieramento entro la zona delimitata dalla diagonale che unisce i punti mediani (24" dall'angolo) di due bordi del tavolo contigui.</p>	<p><b>4-6</b> si schiera entro 12" dal bordo del tavolo.</p>
	

Successivamente alla scelta delle posizioni di schieramento entrambi i giocatori tirano un dado, chi ottiene il risultato maggiore sceglie il bordo del lato in cui schierare il proprio esercito. Sarà inoltre il primo a schierare la propria forza dopo il posizionamento dei segnali obiettivo.

## 2- Segnali obiettivo

### 2.1 Cosa sono i segnali obiettivo?

Ogni giocatore dovrà avere a sua disposizione due segnali obiettivo (monete, basette, segnali realizzati ad-hoc). Il segnale rappresenta il centro di un'area circolare di 3" di raggio ai fini del gioco considerata terreno libero, quindi non ci saranno limitazioni/bonus del movimento, non sarà di impedimento alla linea di vista, non costituirà una barriera difendibile, né interferirà in alcun modo con le normali regole di gioco.

### 2.2 Posizionamento dei segnali obiettivo.

I giocatori dispongono alternativamente uno dei propri segnali obiettivo. Inizia a schierare i segnali obiettivo chi ha vinto la scelta della posizione di schieramento del proprio esercito.

I segnali vanno posizionati secondo le seguenti le regole:

<sup>1</sup> Paul Mullis "Osbad", *Fear, Fire, Foes! Awake!*, <http://www.thelastalliance.com/index.php?pid=disparticle&catid=3&subid=13&artilceid=2506>.

Ogni giocatore deve posizionare un segnale nella zona di schieramento e uno nella terra di nessuno (vedi immagini sezione 1)

I segnali nella Terra di nessuno non possono trovarsi a meno di 12" dai bordi del tavolo, quelli da posizionare nelle aree di schieramento devono trovarsi il più possibile a 9" dai bordi del tavolo. I segnali non possono trovarsi a meno di 18" l'uno dall'altro.

**2.3 Tabella dello spostamento.**

Finito il posizionamento di tutti e quattro i segnali ogni giocatore tira alternativamente un dado comparando il risultato sulla **tabella dello spostamento**. Inizia a tirare sempre il giocatore che ha schierato per primo il suo segnale, seguito dal suo avversario e così via.

**Tabella dello spostamento del segnale obiettivo rispetto al giocatore che lo muove**

- 1 resta fermo
- 2 muove indietro
- 3 muove a destra
- 4 muove avanti
- 5 muove a sinistra
- 6 Il giocatore sceglie la direzione del movimento (sempre linee perpendicolari ai bordi)

Il movimento deve essere sempre effettuato in linea retta e perpendicolarmente al bordo del tavolo, la distanza del movimento è di 2D6 pollici. Il movimento deve sempre essere effettuato interamente! Il movimento e/o la direzione sono scelti dal giocatore che tira il dado (quindi il "proprietario dell'obiettivo").

**Note**

- Le distanze si misurano sempre dal centro del segnale obiettivo.
- Con il movimento è consentito che un obiettivo esca dalla zona di schieramento originaria oppure termini entro 18" da un altro obiettivo o entro 12" o 9" dal bordo del tavolo.
- Il segnale obiettivo non può essere posizionato all'interno di elementi scenici (edifici, barriere, terreni accidentati, aree boschive, singoli alberi, ecc.) né sopra di essi (eccezione fatta per le colline). Nel caso il segnale dovesse posizionarsi entro un elemento scenico, il segnale verrà disposto a contatto con l'elemento facendogli fare il percorso più breve per uscirne secondo la retta di spostamento determinata dal dado. Potrebbe tornare un po' indietro o andare un po' avanti.



**2.4 Controllare i segnali obiettivo.**

Gli scenari richiederanno ai giocatori di controllare uno o più segnali obiettivo. Il segnale è controllato da chi possiede un numero maggiore di modelli entro 3" dal centro del segnale obiettivo. E' considerato entro 3" qualsiasi modello che abbia l'intera basetta o parte di essa all'interno dell'area delimitata dai 3".



## SCENARI CON OBIETTIVI A SORPRESA V I *by Iontra83*

### 3- Scenari.

**3.1** Il giocatore che ha vinto il tiro di dado per la scelta della zona di schieramento tira due dadi (uno alla volta affinché sia chiaro il 1° tiro e il 2° tiro!), seguito dal suo avversario. I risultati vanno confrontati sulla seguente tabella.

1° tiro	2° tiro		
	1-2	3-4	5-6
1-2	La morte del generale	Recuperateli!	Estremo sacrificio
3-4	Oltre le linee nemiche	Le difese non devono crollare!	Senza speranza
5-6	Testa di ponte	Massacrateli	Sotto assedio

La scelta dello scenario deve essere ripetuta se

- i due giocatori hanno lo stesso scenario
- sono stati sorteggiati gli scenari Massacrateli e Sotto Assedio

Le regole speciali di ogni scenario vanno applicate al solo giocatore che ha estratto lo scenario, a meno che venga specificato diversamente.

### 3.2 Elenco scenari.

Scenario	Obiettivi
<b>La morte del generale</b> Lo scopo del proprio esercito è uccidere il comandante nemico, il suo esercito sarà così demoralizzato da cadere a pezzi!	Uccidere il generale dell'armata nemica. Controllare un segnale obiettivo nemico alla fine dello scontro.
<b>Oltre le linee nemiche</b> La tua armata deve sfondare le linee nemiche e infiltrarsi per colpire al cuore l'avversario e impedirgli di organizzare un contrattacco.	Alla fine della partita almeno il 25% del proprio esercito deve occupare la zona di schieramento nemica. Controllare un segnale obiettivo nemico alla fine dello scontro.
<b>Testa di ponte</b> Il tuo esercito sta organizzando un assalto i grande stile contro l'armata avversaria. Per riuscire nell'impresa serve una testa di ponte abbastanza sicura per lanciare l'attacco definitivo. Consolida la posizione e resisti!	Controllare un segnale obiettivo nemico alla fine dello scontro. Controllare un proprio segnale obiettivo alla fine dello scontro.
<b>Recuperateli!</b> Lo scopo dei tuoi uomini è di recuperare un importantissimo manufatto che potrebbe decidere le sorti del conflitto. Tutto è nelle tue mani: trovalo, difendilo e mantieni sicura la via di fuga!	Recuperare il manufatto da uno dei segnali obiettivo del nemico (per farlo vedi LdTM pag.115 regola speciale "il manufatto") e mantenerlo nelle proprie mani a fine partita. <u>L'avversario può cercare di uccidere il portatore o impedire il recupero del manufatto. NON può provare a dissotterrarlo.</u> Per mantenerlo è sufficiente che l'oggetto leggero (vedi manuale delle regole pag. 72) sia nelle mani di un proprio modello. Controllare un proprio segnale obiettivo alla fine dello scontro. (vedere note a pag )



## SCENARI CON OBIETTIVI A SORPRESA V I *by Iontra83*

Scenario	Obiettivi
<p><b>Le difese non devono crollare!</b> Il nemico sta cercando di sfondare il tuo schieramento, il tuo obiettivo è mantenere la posizione costi quel che costi!</p>	<p>A fine partita avere nella zona di schieramento nemica un numero maggiore di propri modelli rispetto ai modelli dell'avversario. Vengono considerati entro la zona di schieramento nemica solo i modelli che avranno l'intera basetta al suo interno. Controllare uno dei propri segnali obiettivo.</p>
<p><b>Massacrateli!</b> La tua armata ha lo scopo di effettuare un'incursione per distruggere le forze nemiche nella zona e mantenere libero un passaggio che consenta l'arrivo di rinforzi. <b>Regola speciale "Fuoco di sbarramento!"</b></p>	<p>Ridurre le forze nemiche al 25% o meno dei modelli iniziali. Controllare uno dei propri segnali obiettivo.</p>
<p><b>Estremo sacrificio.</b> Il tuo esercito sta scortando importanti dignitari, ma il nemico ti sorprende con un'imboscata. I tuoi uomini devono aprire una via di fuga e allo stesso tempo sono pronti a sacrificarsi affinché tali personaggi sopravvivano!</p>	<p>A fine partita tutti gli eroi del proprio schieramento devono essere ancora vivi (almeno 1 punto Ferita). Controllare uno dei segnali obiettivo dell'avversario.</p>
<p><b>Senza speranza.</b> La linea di comando si è spezzata, gli ultimi ordini ricevuti non sono chiari e i tuoi uomini si augurano che nel fragore della della battaglia la tua voce possa guidarli verso al vittoria! <b>Regola speciale: "Incursori"</b></p>	<p>I tuoi uomini devono controllare due segnali obiettivo scelti immediatamente <u>prima della prima fase di iniziativa del gioco</u>. Si numerano i 4 segnali da 1 a 4. Si tira un dado, con un risultato da 1 a 4 si deve controllare il segnale corrispondente al risultato, con 5 il tuo avversario sceglie il segnale obiettivo, con 6 lo scegli tu. Si ripete l'operazione per l'altro segnale, nel caso il risultato indichi un segnale già scelto in precedenza si ripete il tiro di dado!</p>
<p><b>Sotto assedio!</b> Il nemico ha sferrato un'imponente assalto nel settore del fronte controllato dalla tua armata. I tuoi uomini devono mantenere la posizione e resistere agli incessanti assalti in attesa dei rinforzi! <b>Regola Speciale: "Sotto tiro"</b></p>	<p>A fine partita devi controllare entrambi i tuoi segnali obiettivo.</p>

### Note sul manufatto

Qualsiasi modello (a piedi, in arcione, di qualsiasi dimensione) può dissotterrare il manufatto. Gli Eroi possono usare la Possanza per modificare il tiro di dado. Solo un modello della dimensione di un uomo a piedi (uomo, nano, goblin, orco, uruk, elfo, spettro, morto) può tenerlo in mano o trasportarlo – tutti i modelli con la basetta standard da 1". L'oggetto può essere passato ad un altro portatore una volta sola nella fase del movimento portandosi a contatto di basetta. Raccogliere l'oggetto per trasportarlo, portandosi a contatto di basetta, esaurisce la fase di movimento.



## SCENARI CON OBIETTIVI A SORPRESA V I *by lontra83*

### 3.3 Regole Speciali

<b>Fuoco di Sbarramento</b>	<p><u>Prima della fase di movimento del primo turno di gioco</u>, il giocatore ha a disposizione 3 colpi d'Arma di Assedio.</p> <p>L'arma d'assedio standard per ogni esercito ha il profilo della Catapulta da Guerra di Mordor (pag. 147 del manuale delle regole) priva di equipaggiamenti addizionali. Colpisce con 4+ tirando 1D6.</p> <p>La catapulta ai fini del gioco conta come posizionata appena fuori dal tavolo da gioco nel punto più vicino al centro della propria area di schieramento. L'arma d'assedio è manovrata ai fini del gioco da serventi del male, quindi <u>anche il Bene può utilizzare l'arma per colpire</u> con il rischio di colpire i propri uomini (gli artiglieri sono troppo lontani per verificare l'area di tiro!).</p>
<b>Sotto tiro</b>	<p><u>All'inizio della fase di tiro di ogni turno</u> l'avversario ha a disposizione <u>un (1) colpo</u> d'Arma di Assedio.</p> <p>I propri modelli che sono entro 18" dal bordo dell'avversario NON sono bersagliabili dalla catapulta – possono però essere bersagliati dalla deviazione o dalle schegge.</p> <p>L'arma d'assedio standard per ogni esercito ha il profilo della Catapulta da Guerra di Mordor (pag. 147 del manuale delle regole) priva di equipaggiamenti addizionali.</p> <p>La catapulta ai fini del gioco conta come posizionata appena fuori dal tavolo da gioco nel punto più vicino al centro della propria area di schieramento. L'arma d'assedio è manovrata ai fini del gioco da serventi del male, quindi <u>anche il Bene può utilizzare l'arma per colpire</u> con il rischio di colpire i propri uomini (gli artiglieri sono troppo lontani per verificare l'area di tiro!).</p>
<b>Incursori</b>	<p>Scegli 5 modelli della tua armata e disponili nella Terra di nessuno entro 6" di distanza dall'area di schieramento avversaria. Tali modelli andranno posizionati alla fine della fase di schieramento di entrambi i giocatori e precedentemente alla prima fase di movimento. Nel caso entrambi i giocatori estraggano questo scenario, il giocatore che schiera per primo schiererà per primo i suoi 5 modelli, seguito dall'avversario.</p>

### 4- Durata della partita

La partita dura 1h30 a partire dallo schieramento dell'esercito.

### 5- Schieramento dei modelli durante il primo turno

Il giocatore che ha scelto l'area di schieramento schiera per primo l'intero esercito, seguito dal suo avversario.

### 6- Condizioni di vittoria

Vittoria maggiore: hai ottenuto due obiettivi e il tuo nemico nessuno.

Vittoria minore: hai ottenuto un obiettivo in più del tuo avversario (1 a 0; 2 a 1).

Sconfitta minore: hai ottenuto un obiettivo in meno del tuo avversario (0 a 1; 1 a 2).

Sconfitta schiacciante: non hai ottenuto alcun obiettivo e il tuo nemico ne ha ottenuti due.

Pareggio: entrambi i giocatori hanno ottenuto un numero pari di obiettivi.