

Scenario: GUERRA AL NORD

PARTECIPANTI

Non più del 33% dei modelli dei Guerrieri di entrambi i contingenti può essere armato di archi ed ogni contingente deve includere almeno un Eroe dalla medesima lista dell'esercito da cui scegliete i Guerrieri.

BENE

- 750 punti di modelli scelti dalle liste degli eserciti di Arnor, i Rifugi Oscuri, Khazad-dûm, Granburrone e/o Minas Tirith.



MALE

- 750 punti di modelli scelti dalle liste degli eserciti di Angmar, Gli Abitatori del Profondo, il Dunland, Barad-dûr, Le Flotte Corsare, I Mercenari del Khand, Mostri della Terra di Mezzo e/o i Nazgûl.



Zona di schieramento del Bene

48"/120cm

Le forze del Re degli Stregoni sono calate su Arnor e la guerra per la sopravvivenza è iniziata. Warg ululanti, gelidi Spettri e spietati Orchi si riversano nelle vallate di Arnor, bruciando un villaggio dopo l'altro e massacrando la gente indifesa che non riesce a fuggire abbastanza velocemente. Tuttavia la speranza non è ancora perduta: gli eserciti di Arnor si sono radunati per resistere a questo spaventoso massacro e i messaggeri sono stati inviati agli alleati in cerca di aiuto. Il futuro di Arnor non sarà decretato da un solo scontro, ma da dozzine, forse centinaia, di battaglie combattute tra alture e colline.

Disposizione

Questa battaglia può essere combattuta ovunque ad Arnor e quindi può avere una diversa disposizione degli elementi scenici ogni volta che viene giocata. Si possono usare un qualunque numero di elementi scenici (noi raccomandiamo tra sei e dieci) che dovrebbero essere sparsi uniformemente

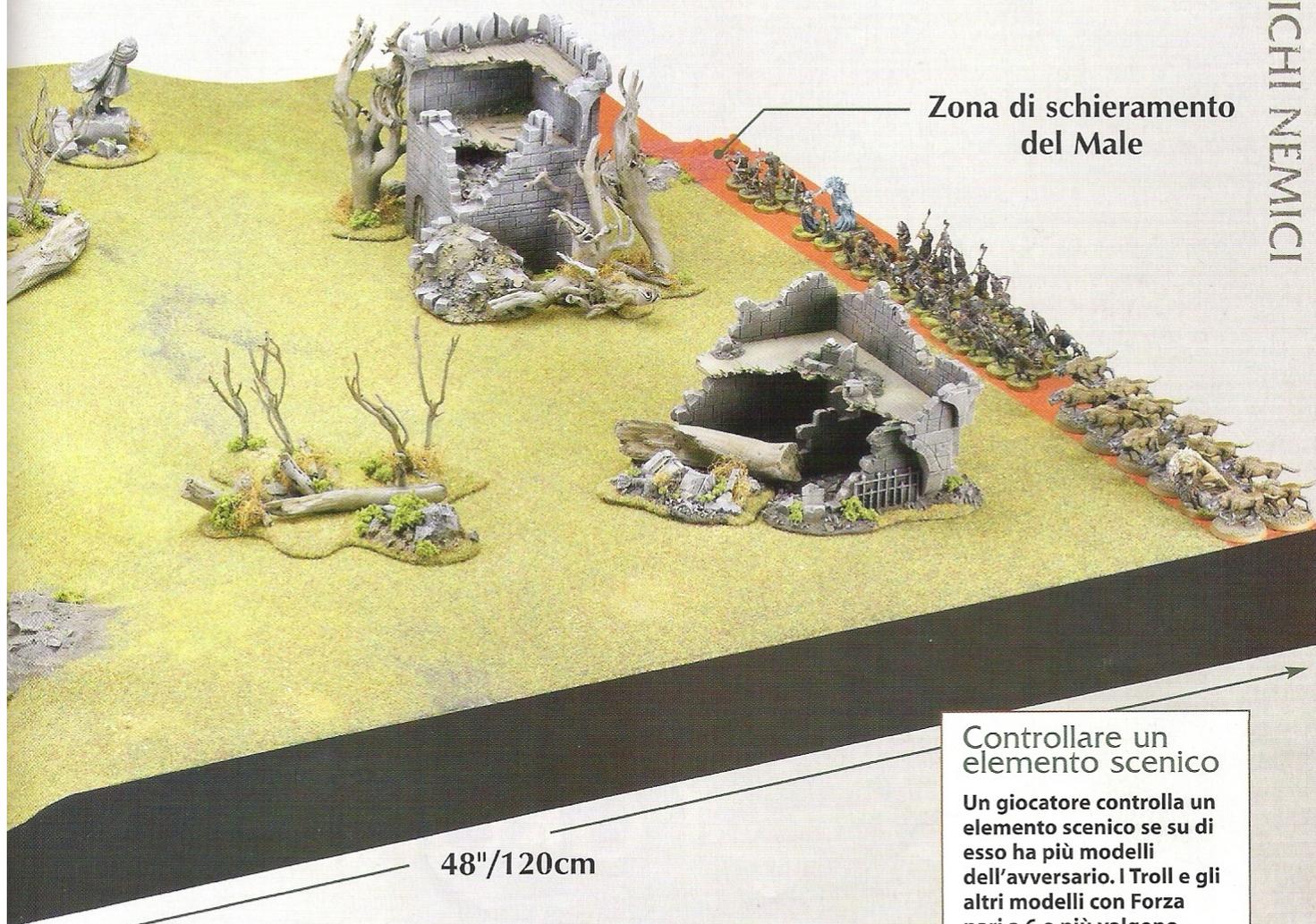
sul tavolo. Nessun elemento scenico può essere collocato a meno di 3"/8cm dal centro del tavolo.

Posizioni iniziali

Entrambi i giocatori tirano un dado. Quello che vince il tiro schiera metà dei modelli del proprio contingente entro 3"/8cm da un bordo del tavolo a sua scelta. Poi l'altro giocatore schiera metà del proprio contingente entro 3"/8cm dal bordo opposto del tavolo. Dopodiché il primo giocatore schiera il resto del contingente entro 3"/8cm dal proprio bordo del tavolo. Infine il secondo giocatore schiera il resto della sua forza entro 3"/8cm dal proprio bordo del tavolo.

Regole Speciali

Dopo lo schieramento, ma prima dell'inizio del primo turno, tirate un D6 per vedere se sono presenti delle regole speciali.



Zona di schieramento del Male

48"/120cm

Controllare un elemento scenico

Un giocatore controlla un elemento scenico se su di esso ha più modelli dell'avversario. I Troll e gli altri modelli con Forza pari a 6 o più valgono come tre modelli ai fini del controllo.

- D6**
1-2 **Effetto**
Niente di imprevisto.
 Non c'è nulla di particolare su questo campo di battaglia e il combattimento può continuare normalmente.
- 3-4** **Regna l'oscurità.**
 La battaglia avviene nel cuore della notte. I modelli non possono tirare ai nemici che si trovano a più di 12"/28cm di distanza. Tutti gli attacchi da Tiro ricevono un bonus di +1 ai tiri per ferire, dato che al buio è difficile evitare le frecce.
- 5-6** **Sta per abbattersi dell'empia magia!**
 Sul campo di battaglia aleggia un'ombra opprimente che prosciuga la volontà di combattere di tutti tranne che i più impavidi. Tutti i Guerrieri (Bene e Male) subiscono una penalità di -1 al proprio Coraggio. Gli Eroi, essendo di una tempra più resistente, non ne sono influenzati.

OBIETTIVI

In questo scenario la vittoria non viene guadagnata solo massacrando il nemico, ma tramite il controllo del campo di battaglia. La partita termina quando un contingente viene ridotto al 25% del numero iniziale. A questo punto, il giocatore che ottiene più punti vittoria vince la partita; se entrambi i giocatori ottengono gli stessi punti, la partita è un pareggio. I punti vittoria vengono guadagnati alla fine della partita tramite i seguenti criteri:

- | | |
|---|---------|
| Mandate in rotta l'armata nemica prima che la vostra armata venga mandata in rotta. | 1 punto |
| La partita termina perché l'esercito dell'avversario viene ridotto al 25%. | 2 punti |
| Il leader nemico viene ucciso. | 1 punto |
| Per ogni elemento scenico che controllate (vd sopra). | 1 punto |