



Primo scenario:
I Tre Cacciatori

La Compagnia è divisa. Sam e Frodo se ne sono andati. Boromir è morto. Merry e Pipino sono stati catturati. Sebbene i suoi piani siano andati distrutti, Aragorn rifiuta di arrendersi ai capricci del fato e decide di liberare Merry e Pipino dalla banda di Uruk-hai di Saruman; sia Legolas che Gimli non perdono tempo e si uniscono alla nuova causa. In questo modo un Uomo, un Elfo e un Nano iniziano il lungo inseguimento nelle terre selvagge di Rohan. Questi tre cacciatori non possono sapere che in realtà gli Hobbit che stanno seguendo saranno salvati dalle azioni di Éomer e Barbalbero, sanno solo che non abbandoneranno la caccia, nemmeno se tutti gli Orchi del Rhovanion meridionale si ponessero sulla loro strada!

Per vincere la partita, il giocatore del Male ha un continuo rifornimento di servi che deve usare per stancare (e quindi uccidere) i tre cacciatori.

Partecipanti

BENE

- Aragorn, Erede di Isildur
- Legolas
- Gimli, figlio di Glóin

MALE

- Una scelta di modelli del Male (il costo in punti totale non importa veramente, ammesso che nessun modello singolo costi più di 50 punti), la maggior parte dei quali deve avere un valore in punti compreso tra 5 e 20. I giocatori possono scegliere i modelli adatti dalle proprie collezioni, sebbene debbano tentare di usare le creature che ci si aspetta di trovare a Rohan: Orchi, Uruk-hai, Warg, Dunlending e così via.

Disposizione

Questo scenario viene giocato su un tavolo di 48"/112cm per 72"/168cm che deve essere pieno di colline, massi e zone di terreno accidentato roccioso.

Posizioni iniziali

Gli Eroi del Bene vengono collocati a contatto di basetta con il bordo meridionale del tavolo. Nessun modello del Male viene schierato all'inizio della partita; essi arriveranno in seguito.

Obiettivi

Per vincere, il giocatore del Male deve uccidere due Eroi del Bene prima che escano dal bordo nord del tavolo. Se tutti gli Eroi del Bene fuggono, vince il giocatore del Bene; se ne fuggono due, la partita è un pareggio.

Regole speciali

Le Zone Selvagge di Rohan: molte creature malvagie camminano sulle colline e sui campi di Rohan. Dirette dall'influenza di Saruman, esse ora si muovono per intercettare i tre cacciatori e cercare di ucciderli. All'inizio di ogni fase di Movimento del Male, il giocatore del Male tira un D6: si tratta del numero di rinforzi che riceve, scelti fra i modelli che non sono già in gioco. Il giocatore del Male poi tira un altro D6 per ogni rinforzo al fine di vedere da quale bordo del tavolo entra in gioco. Con 1, il modello entra dal bordo nord, con 2-3 entra dal bordo ovest, con 4-5 entra dal bordo est e con 6 entra dal bordo sud. Il giocatore del Male colloca il modello a contatto di basetta con il bordo del tavolo dal quale entra; poi il modello può muoversi normalmente sebbene non possa caricare nel turno in cui arriva. Naturalmente, in questo scenario il contingente del Male non può andare in rotta.

Secondo scenario:

In difesa di Granburrone

Cosa sarebbe successo se Granburrone fosse stato attaccato dai servi di Sauron mentre si stava svolgendo il Consiglio di Elrond? La potenza combinata degli Eroi presenti tra quelle mura sarebbe stata sufficiente a tenere a bada le malvagie creature dell'Oscuro Signore abbastanza a lungo da dare a Frodo il tempo di portare l'Anello in salvo? Ora puoi scoprirlo. In questo scenario, il Re degli Stregoni è uscito illeso dal confronto al Guado del Bruinen ed ha risvegliato la cattività delle bestie malefiche del nord. Riuscirà l'Unico Anello a sfuggire al Re degli Stregoni?

Per vincere questa partita, il giocatore del Bene deve scortare Frodo fino ad un luogo sicuro usando i talenti combinati di alcuni dei più grandi Eroi dei Popoli Liberi.

Partecipanti

BENE

- Frodo Baggins (porta l'Anello).
- Fino a 1.500 punti di Guerrieri ed Eroi che rappresentano il Consiglio di Elrond e/o la guarnigione di Elfi e Raminghi del Nord di Granburrone.

MALE

- Il Re degli Stregoni di Angmar.
- Fino a 1.500 punti di guerrieri ed Eroi che rappresentano le legioni unite del Re degli Stregoni. Questi modelli dovrebbero essere scelti dalle liste degli eserciti di Moria, Angmar o di Mordor, ma i giocatori devono sentirsi liberi di usare altri modelli tratti dalla propria collezione se lo desiderano.

Disposizione

Questo scenario viene giocato su un tavolo di 48"/112cm per 48"/112cm, che deve essere pieno di colline, massi e aree di terreno accidentato roccioso. Se possiedi un edificio elfico per rappresentare Granburrone, esso deve essere collocato al centro del tavolo. Non preoccuparti se non hai un tale elemento scenico, si può considerare il fatto che la battaglia sia iniziata lontano dagli edifici principali del rifugio.

Posizioni iniziali

Frodo viene collocato al centro del tavolo e tutti gli altri modelli del Bene vengono messi entro 18"/42cm da lui. I modelli del Male vengono divisi in quattro gruppi uguali e ogni gruppo viene piazzato fino a 6"/14cm da ogni bordo del tavolo.

Obiettivi

Per vincere, il giocatore del Male deve uccidere Frodo Baggins in combattimento. Se ci riesce, si considera che i servi del Male abbiano recuperato l'Anello per il proprio padrone e che la battaglia e il mondo libero siano ora alla mercé di Sauron. Il giocatore del Bene vince se Frodo fugge da un qualunque bordo del tavolo. Ogni altro risultato è un pareggio.

Regole speciali

L'occhio del Re degli Stregoni: essendo passato poco tempo da Colle Vento, Frodo non si arrischia a indossare l'Anello finché il Re degli Stregoni è in vita. Una volta che il Re degli Stregoni è morto, Frodo può infilarsi l'Anello se il giocatore del Bene lo desidera.

Orda Infinita: le forze del Re degli Stregoni sono troppo vaste da essere contenute su questo piccolo campo di battaglia. All'inizio di ogni fase di Movimento del Male, il giocatore del Male tira 2D6: si tratta del numero di rinforzi che riceve, scelti fra qualunque guerriero ucciso in precedenza durante la partita. Poi il giocatore del Male tira un altro D6 per ognuno di questi rinforzi per stabilire da quale bordo del tavolo entrino. Con 1, il modello entra dal bordo nord, con 2-3 entra dal bordo ovest, con 4-5 entra dal bordo est e con 6 entra dal bordo sud. Il giocatore del Male colloca il modello a contatto di basetta con il bordo del tavolo da cui entra; poi il modello può muoversi normalmente sebbene non possa caricare nel turno in cui arriva.

La Guerra per Concludere Tutte le Guerre: nessuno dei due contingenti può andare in rotta in questo scenario.

