

Scenario di Legioni della Terra di Mezzo Il Duello degli Stregoni

Descrizione

Per lungo tempo questo pezzo di terra imbevuto di sangue è stato conteso. Sebbene le armate di Mordor abbiano sprecato tantissime vite con noncuranza, sono state contrastate dal valore dei Popoli Liberi. Sauron, però, non sopporta più che le sue forze vengano ostacolate. Egli ha inviato alcuni dei suoi migliori servitori per prendere il comando: ora uno dei Nazgûl conduce i servi di Mordor. Purtroppo per Sauron, il nemico ha percepito la nuova strategia dell'Oscuro Signore e ha mandato un proprio Mago nello scontro. La magia bianca deve combattere quella nera, il vincitore reclamerà il campo di battaglia una volta per tutte...

Disposizione

Il campo di battaglia rappresenta uno dei molti luoghi contesi della Terra di Mezzo, forse una sezione di Osgiliath o dei Guadi dell'Isen. Tira un dado per stabilire chi debba collocare il primo elemento scenico. Gli elementi scenici possono essere collocati ovunque sul tavolo, ma a non meno di 6"/14cm dal centro del campo. Entrambi i giocatori dispongono a turno un elemento scenico alla volta finché non sono finiti o non si è raggiunto il numero massimo.

Restrizione dei partecipanti

Entrambe le armate devono includere almeno un modello che possa usare poteri magici.

Posizioni iniziali

Le armate si schierano negli angoli opposti del tavolo. Tira un dado per vedere quale giocatore scelga l'angolo in cui schierarsi. Il giocatore avversario si schiera nell'angolo diagonalmente opposto. Il giocatore che ha scelto l'angolo schiera per primo il proprio esercito, seguito dall'avversario. I modelli devono essere collocati sul tavolo entro 18"/42cm dal rispettivo angolo.

Obiettivi

La partita termina quando una fazione viene spazzata via e vince la fazione che infligge più perdite in uno dei seguenti modi:

- Uccidendo un nemico con Folata Magica, Dardo Nero o Ira della natura.
- Lanciando *Mesmerismo, Comando, Obbligo* o *Immobilizzamento* su un modello che viene poi ucciso in seguito nel turno.

Metti da parte i modelli uccisi in questo modo per facilitare il conto al termine della partita.

Vittoria/sconfitta maggiore

La tua armata ha ucciso il doppio dei nemici usando i poteri magici rispetto a quelli uccisi dall'avversario usando i propri poteri magici.

Vittoria/sconfitta minore

La tua armata ha ucciso più nemici usando i poteri magici rispetto a quelli uccisi dall'avversario usando i propri poteri magici.

Pareggio

Entrambi gli eserciti hanno inflitto lo stesso numero di perdite usando i poteri magici.