

SCENARIO – LA CACCIA DI GIL-GALAD

DESCRIZIONE

Adirato per l'occultamento dei tre Anelli Elfici, Sauron raduna le orde di Mordor e lancia un assalto contro Eriador. Presi di sorpresa, gli Elfi impiegano tempo a mobilitarsi e solo una piccola forza, capeggiata da Elrond e Celeborn è pronta ad incontrare in battaglia l'Oscuro Signore. Gil-galad ordina ai suoi seguaci di accorrere in aiuto, mentre gli alleati resistono alla pressione degli eserciti di Sauron. Purtroppo il maltempo rallenta la marcia delle truppe del Sommo Re ed Elrond e Celeborn rimangono privi di ausilio. Nel coraggioso tentativo di aprire un varco tra la difesa degli Orchetti, Gil-galad fa incursione nel mezzo dell'esercito che lo circonda, sperando di creare confusione sufficiente da attirare i rinforzi nemici lontano dai compagni assediati e guadagnare tempo per l'arrivo dell'esercito vero e proprio.

PARTECIPANTI

Il Bene è rappresentato da Gil-galad, 1 Capitano Alto Elfo, 6 Alti Elfi con lame elfiche, 6 Alti Elfi con lance e scudi, 3 Êlnaith e 6 Alti Elfi con archi elfici.

Il Male è rappresentato da 2 Capitani Orchetti, 12 Orchetti con spade e scudi, 4 Orchetti con archi degli Orchetti, 4 Orchetti con armi a due mani, 12 Orchetti con lance, 2 Troll di Caverna, 4 Cavalieri su Lupi Selvaggi armati di giavellotti e scudi e 4 Cavalieri su Lupi Selvaggi armati con archi degli Orchetti.

PUNTI SCONTRO

Se vuoi giocare questo scenario con altre forze, scegli almeno 400 punti per parte.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si gioca su un tavolo di 48"/112cm per 72"/180cm, che va ricoperto di alberi, colli e rocce in proporzioni bilanciate.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Male divide la propria forza in due gruppi uguali, ciascuno capeggiato da un Capitano. Sceglie un punto sul tavolo e schiera una forza entro 6"/14cm da quel punto. Poi il giocatore del Bene sceglie un secondo punto sul tavolo e schiera il secondo gruppo di Orchetti entro 6"/14cm da quel punto. Infine, il giocatore del Bene schiera la propria forza entro 6"/14cm da qualunque bordo del tavolo, non è obbligatorio schierare tutti.

OBIETTIVI

Il gioco dura 20 turni.

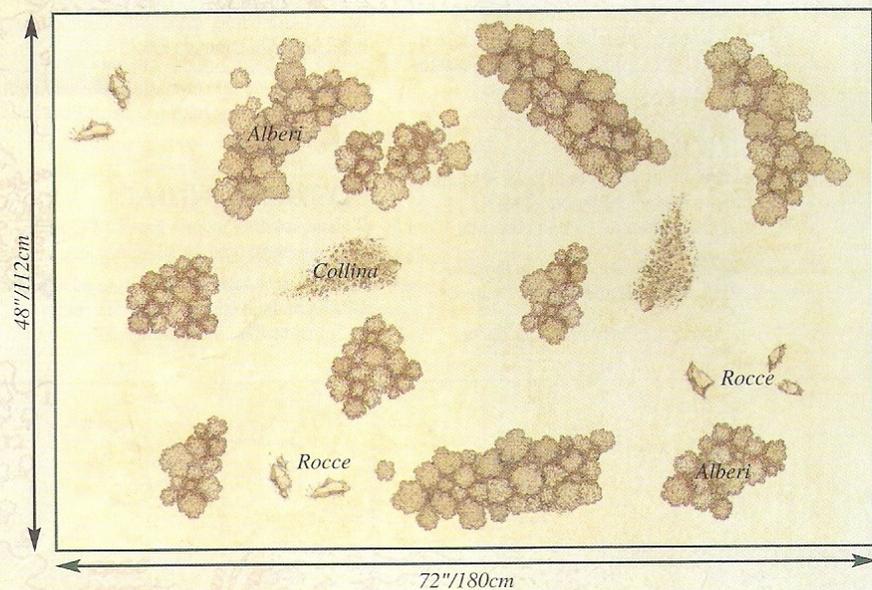
I Bene vince se più del 50% degli Orchetti viene ucciso e gli Elfi rimangono indenni.

Il Male vince se gli Elfi vengono ridotti al 50% o meno prima degli Orchetti.

Se durante i 20 turni previsti dallo scenario nessuno raggiunge l'obiettivo, la partita termina con un pareggio.

REGOLE SPECIALI

Anelli Elfici. Gil-galad porta sia Vilya che Narya, che gli conferiscono intuizione e resistenza negati agli individui comuni. Per rappresentare ciò, egli ha 3 punti Fato all'inizio del gioco anziché 1. Inoltre, se il Bene dovesse ottenere l'Iniziativa mentre Gil-galad è ancora vivo, può scegliere, per quel turno, di cedere l'Iniziativa al Male. Se il Bene perde l'Iniziativa, non vi sono effetti.



I Cavalieri su Lupi Selvaggi attaccano.