LA DIFESA DELL'OVESTFALDA

Un nuovo scenario per il gioco di battaglie del Signore degli Anelli

Su ogni quarto di campo si schiera un gruppo di Orchetti.

Hai bisogno di un modo efficace per fermare la cavalleria? Niente di meglio dei fidi arco e frecce!

DESCRIZIONE

Alcuni anni prima degli eventi della Compagnia dell'Anello, una vasta forza di Orchetti attaccò l'Ovestfalda, bruciando e saccheggiando ogni cosa si trovasse dinnanzi. Udendo la notizia, Theoden guidò i cavalieri della sua casata per distruggere gli Orchetti. Sfortunatamente, quando Theoden iniziò l'avanzata finale contro gli Orchetti, calò una gelida nebbia e i Rohirrim in cerca di vendetta vennero divisi. In preda alla rabbia a causa delle azioni degli Orchetti, Theoden guidò la sua esigua forza nel mezzo della mischia!

PARTECIPANTI

La fazione del Bene comprende Theoden, Gamling, 5 Guardie Reali e 5 Cavalieri di Rohan. Tutti i modelli del Bene sono in arcione.

La fazione del Male è composta da 2 Capitani degli Orchetti, 5 Orchetti con archi, 10 Orchetti con scudi, 5 Orchetti con armi a due mani e 5 Orchetti con lance.

PUNTI SCONTRO

Se vuoi giocare questo scenario con forze diverse, scegli almeno 300 punti di truppe per il Bene e almeno 300 punti di truppe per il Male.

DISPOSIZIONE

Lo scenario è giocato su un tavolo da 48"/120cm x 72"/180cm. Siccome lo scenario si svolge nel cuore dell'Ovestfalda, dovrebbero esserci diverse colline e affioramenti rocciosi disseminati sul tavolo.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Male divide le sue forze in quattro gruppi, ognuno composto dal numero più simile possibile di modelli. Egli schiera un gruppo in ogni quarto di tavolo (vd. la mappa). I gruppi devono essere schierati ad almeno 12"/30cm di distanza l'uno dall'altro.

Il giocatore del Bene dopo schiera Theoden, Gamling e 3 Guardie Reali fino a 6" di distanza da un bordo del tavolo qualsiasi. Gli altri modelli del Bene sono tenuti in riserva e possono diventare disponibili in seguito.

OBIETTIVI

La fazione del Bene vince se riesce a uccidere tutti i modelli del Male o a scacciarli dal campo. Se la fazione del Bene viene distrutta prima che raggiunga i propri obiettivi, vince la fazione del Male.

REGOLE SPECIALI

Ritardatari. Mentre la battaglia procede, il suono degli scontri attrae sempre più Rohirrim. Dal quarto turno in poi, alla fine di ogni fase di Movimento del giocatore del Bene, questi può tirare un D6 per ogni modello che non è stato schierato all'inizio del gioco. Con un risultato di 4+, il modello può essere fatto entrare sul tavolo come rinforzo. Se il risultato è dispari, il modello entra da un bordo del tavolo scelto dal giocatore del Male. Se il risultato è pari, il modello entra da un bordo del tavolo scelto dal giocatore del Bene.