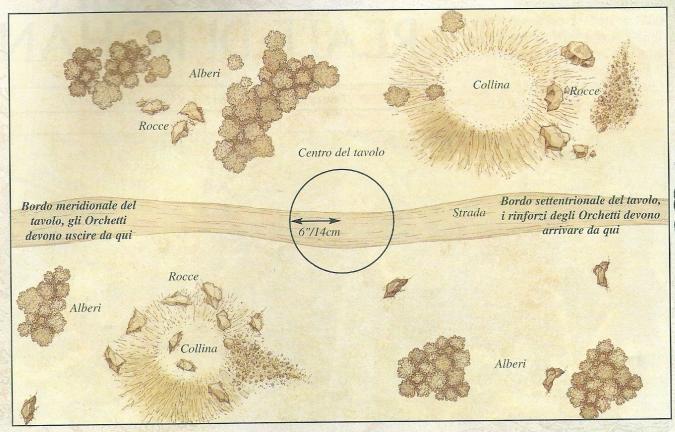
SCENARIO – LA MOSSA DI DAMROD



DESCRIZIONE

Faramir e i suoi Raminghi hanno individuato una massiccia forza di Orchetti alcune miglia a nord dell'Osgiliath. Gli Orchetti si stanno muovendo verso sud per intercettare una colonna di soldati di Gondor che fanno ritorno a Minas Tirith: Faramir decide di mandare un gruppo di uomini verso sud allo scopo di avvertire e assistere la colonna, mentre Damrod rimane indietro per bersagliare con continui attacchi l'avanzata degli Orchetti.

Sfortunatamente, un numero cospicuo di Orchetti è rimasto dietro alla formazione principale; essi giungono sul fianco di Damrod durante le fasi finali, rischiando di compromettere i suoi piani.

PARTECIPANTI

Per il Bene si schierano Damrod e 15 Raminghi di Gondor con archi e armi bianche.

La fazione del Male è formata da 2
Capitani degli Orchetti (in arcione di Lupi
Selvaggi), 16 Cavalieri su Lupi Selvaggi
(8 equipaggiati con archi degli Orchetti e
8 con scudi e giavellom) e 18 Orchetti
(12 armati con armi bianche e scudi e 6
dotati di archi degli Orchetti)

PUNTI SCONTRO

Se vuoi giocare questa partitu con forza diverse, scegli truppe per un valore di almeno 200 punti per il Berte e di almeno 400 punti per il Male.

DISPOSIZIONE

Lo scenario si svolge su un tavolo di 48"/120cm x 72"/180cm. Una strada corre al centro, parallela ai bordi lunghi del tavolo, e vi è almeno una collina in uno dei due lati. Il resto del tavolo dovrà essere disseminato di alcune macchie boschive e affioramenti rocciosi sparsi qua e là.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Male divide la propria forza in quattro gruppi, ognuno dei quali deve essere composto approssimativamente dallo stesso numero di individui. A questo punto, il giocatore del Bene sceglie due gruppi che il giocatore del Male dovrà schierare entro 6" dal centro del tavolo. Il resto delle forze sarà disponibile in qualità di rinforzo durante lo svolgimento della partita.

Il Bene, quindi piazza Damrod e i Raminghi di Gondor ovunque sul tavolo, ma ad almeno 12" da un qualsiasi modello del Male.

OBIETTIVI

Il Male vince se riesce a portare metà della sua forza iniziale fuori dal bordo meridionale del tavolo.

Lo schieramento del Bene si aggiudica la vittoria se il Male non riesce a raggiungere i propri obiettivi.

REGOLE SPECIALI

Attacco Segreto. Per rappresentare l'attacco a sorpresa compiuto dai Raminghii, dopo che entrambe le fazioni hanno schierato, ma prima del primo turno, ogni Ramingo può tirare un colpo libero contro un singolo modello nemico. Si applicano le normali regole per il Tiro.

Nessuna Disciplina. In quanto torma mal organizzata, la forza del Male è disposta in rozze fila, vulnerabili agli attacchi. Per rappresentare questo, all'inizio del gioco, vengono schierati solo due gruppi di Orchetti come spiegato in precedenza.

A partire dal Quarto Turno, e al termine del movimento del giocatore del Male, quest'ultimo potrà tirare un dado per vedere se un'ulteriore truppa si sia unita a quella principale. Il giocatore del Male tira un D6: con un risultato di 4+, può scegliere di muovere un gruppo partendo dal bordo settentrionale del tavolo. Tale unità non potrà caricare durante il turno in cui farà il suo ingresso in gioco, ma, per il resto, potrà comportarsi normalmente.

Inoltre, a causa della natura imprevista dell'attacco, i modelli del Male che iniziano il proprio turno a più di 6" di distanza da una miniatura amica, contano sempre come se fossero "isolati", ignorando il numero di nemici visibili entro 6"/15cm.

Campagna. Lo scenario può essere giocato nel contesto di una mini campagna con "La Fuga di Faramir" e "All'Ombra dell'Osgiliath". In questo caso, alla fine della partita annota quanti Orchetti e quanti Raminghi sono sopravvissuti, le scorte di Possanza, Volontà e Fato rimaste ad ogni Eroe e inoltre le Ferite che hanno subito.