

Dopo la caduta del leggendario Balin presso il Mirolago, ai Goblin si prospetta l'opportunità di rivendicare le sale di Moria. Poche guardie Naniche si ergono circondate dai servitori del male. Riusciranno a sopravvivere?

LA SECONDA SALA

Scenario per Il Signore degli Anelli

DESCRIZIONE

Abbiamo provato una grande tristezza. Balin, Signore di Moria, è caduto nella Valle dei Rivi Tenebrosi. Era andato a guardare nel Mirolago ed è stato ucciso da una freccia Goblin, sicuramente guidata da una volontà crudele. La sua morte è un brutto colpo per noi e le nostre speranze potrebbero essere morte con lui. I tamburi nelle profondità suonano ancora una volta ed ogni battito risuona nel mio cuore vuoto. Ho paura che perderemo Moria ancora una volta, ma onoreremo Balin come signore di questo luogo fino alla fine.

Lo lasceremo riposare nella Camera di Mazarbul, dove abiterà per sempre nel cuore del regno di Durin. Anche mentre scrivo, quegli orribili Goblin cercano di entrare nel nostro regno, i posti di guardia sono soverchiati da loro, tanto numerosi, e i nostri guerrieri sono in ritirata.

Balin è morto e le sale di Moria sono assalite ancora una volta dai Goblin. Contro una tale quantità i Nani non possono sperare di resistere e una ad una le guardie vengono spinte verso il centro del reame. Uno di questi gruppi è rimasto indietro ed è stato circondato dagli invasori; arriveranno i rinforzi prima che sia annientato?

PARTECIPANTI

Per il Bene si schierano 2 Guardie di Khazâd, 9 Nani con scudo e 6 Nani con archi Nanici.

Per il Male si schierano 8 Goblin di Moria con archi, 8 Goblin di Moria con lancia, 8 Goblin di Moria con scudo e 1 Tamburo dei Goblin di Moria.

PUNTI SCONTRO

Se volete giocare la partita con forze alternative, scegliete 150 punti di truppe del Bene e 150 punti del Male. Non più del 33% di ambo le forze può essere composto da arcieri.

DISPOSIZIONE

La partita è giocata su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Un ampio precipizio largo almeno 6"/14cm divide il centro dell'area di gioco. Il precipizio è troppo largo per essere saltato. È attraversato da un ponte largo 50mm (ie equivalente a due basette). È largo abbastanza da permettere a due modelli di combattere fianco a fianco, ma un modello può bloccare il ponte e impedirne così l'attraversamento.

Ci sono tre entrate nella sala. Ogni entrata è un ampio tunnel distante 16"/36cm dal precipizio. L'uscita è costituita da un altro tunnel posto alla medesima distanza dal precipizio dall'altra parte del ponte. Ogni apertura è larga approssimativamente 4"/10cm.

L'area tra il ponte e le entrate è ingombra di macerie, che ostacolano il movimento. Nota che i Goblin di Moria possono attraversare la zona senza effettuare test di Salto.

POSIZIONI INIZIALI

Il giocatore del Bene schiera 5 Nani fino ad un massimo di 7"/15cm di distanza dal precipizio e la sua restante forza ad un massimo di 7"/15cm di distanza dalle entrate.

Il giocatore del Male può poi schierare i Goblin ovunque sul tavolo, ma almeno a 12"/28cm di distanza da ogni Nano.

OBIETTIVI

Il Bene vince se i Nani riducono i Goblin al 50% della forza iniziale o meno. Il Male vince se i Goblin riducono i Nani al 50% della forza iniziale o meno. Se ambo le forze raggiungono l'obiettivo nel medesimo turno, la partita termina con un pareggio.

REGOLE SPECIALI

Il Ponte di Khazad-dûm. Il ponte è molto stretto e pericoloso, studiato per respingere gli attaccanti. I Goblin sono perfettamente in grado di saltare gli ostacoli senza pericoli, invece i Nani devono prestare estrema cautela. Se un Nano perde uno scontro mentre è sul ponte, il giocatore del Bene deve tirare un dado: se ottiene un 1, il Nano ha perso l'equilibrio ed è precipitato nell'abisso sottostante (rimuovi il modello come una perdita).

