

Turno Sbagliato!

Le Miniere di Moria sono vaste ed oscure - entrambe eccellenti condizioni per perdersi! Persino Gandalf, con tutta la sua saggezza, ha dubbi su quale strada possa condurre fuori la Compagnia.

Modelli utilizzati

Forze del Bene:

- L'intera Compagnia

Forze del Male:

- Troll di Caverna
- 20 Goblin di Moria con armi a una mano e scudi o lance
- 10 Goblin di Moria con archi

Descrizione

Troppo tardi! La Compagnia ha scoperto di aver sbagliato strada e deve tornare indietro. Ulteriori complicazioni come i Goblin di Moria e qualcosa di molto più grande e malvagio sono sui loro passi!

Schieramento

Su un tavolo di almeno 4' x 4', allestisci un numero di rovine che creino dei grezzi sentieri ed interrompano la linea di vista.

Posizioni iniziali

La Compagnia viene schierata entro 4 pollici dal bordo del tavolo come indicato sulla mappa.

Una volta che la Compagnia è stata schierata tira un D6. Con un 1-4, schiera fino a dieci modelli a tua scelta sull'area 1 mostrata sulla mappa. I modelli devono essere schierati in modo che tocchino il bordo del tavolo iniziando nel mezzo e con tutte le basette dei modelli che si toccano, allargandosi da lì. Con un 5-6 schiera fino a dieci modelli a tua scelta nell'area 2 o 3 (a tua scelta) mostrate sulla mappa. I modelli devono essere schierati in modo che tocchino il bordo del tavolo iniziando nel mezzo e con tutte le basette dei modelli che si toccano, allargandosi da lì. Dopo che i modelli sono stati schierati, essi possono muovere normalmente.

Obiettivi

La Compagnia deve far passare almeno 3 dei suoi membri oltre la linea segnata sulla mappa. Una volta che tre diversi modelli l'hanno superata devono tornare all'entrata (area 4) e fuori dal tavolo.

Se la Compagnia riesce a mandare almeno metà dei suoi membri fuori dal tavolo, essa vincerà. Nota che devi prima far passare almeno 3 modelli oltre la linea mostrata sulla mappa!

Le Forze dell'Oscurità vincono se almeno metà della Compagnia viene uccisa. Se Frodo viene ucciso il Male vince automaticamente.

Regole Speciali

- Nessun membro della Compagnia ha mantelli elfici.

- All'inizio di ogni turno del giocatore del Male, egli tirerà un D6. Con un 1-3 può far entrare sul tavolo 10 modelli a sua scelta dall'area 1. Con un 4 può far entrare sul tavolo 10 modelli a sua scelta dall'area 2. Con un 5 può far entrare sul tavolo 10 modelli a sua scelta dall'area 3. Con un 6 può far entrare sul tavolo 10 modelli a sua scelta dall'area 4.

I modelli devono essere schierati in modo che tocchino il bordo del tavolo iniziando nel mezzo e con tutte le basette dei modelli che si toccano, allargandosi da lì. Dopo che i modelli sono stati schierati, essi possono muovere normalmente.

- All'inizio del quarto turno e in ogni turno successivo il Male può riportare sul tavolo fino a dieci modelli contemporaneamente che sono stati precedentemente uccisi in combattimento con il metodo spiegato sopra. In questo modo puoi continuare a portare "rinforzi" per rappresentare le infinite orde di Goblin di Moria.

- In ogni momento le Forze dell'Oscurità non possono avere più di 31 modelli sul tavolo.

