SANGUE e RENA

Campagne al Sud per il Signore degli Anelli

Vedendo l'occasione di fare un po' di caos, l'amico degli Hobbit e appassionato del Signore degli Anelli Adam Troke decide di riunire le truppe e organizzare una campagna fra le forze di Gondor e gli uomini malvagi della Terra di Mezzo.

Adam Troke è un nome diventato sinonimo del gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli, avendo scritto svariati supplementi e collaborato a Guerra dell'Anello. Inoltre è ossessionato dagli Hobbit e ciò è una fonte di derisione costante e umorismo scurrile qui allo Studio.

Guerra dell'Anello è diventato molto popolare qui allo Studio: sono state disputate moltissime partite negli ultimi tempi e si è creato un solido gruppo di giocatori di questo sistema, che ha combattuto una campagna/lega durata diversi mesi e che ha visto il maestro dell'hobby Chris Peach emergere come campione indiscusso.

Da allora l'imperversante creazione di armate degli ultimi mesi ha avuto una svolta e le voci di una nuova campagna hanno raggiunto picchi febbrili. Pertanto è toccato a me organizzare qualcosa per placare i mercenari ansiosi. Per rimanere sul semplice ho deciso di svolgere una campagna a sei giocatori con condizioni fisse che vedrà le forze di Gondor scontrarsi contro i malvagi Uomini della Terra di Mezzo: aspettati battaglie brutali sui cocenti deserti dell'Harad.

Una delle richieste che continuavano ad arrivare era che bisognava trovare il modo di combinare le partite a Guerra dell'Anello con le schermaglie minori giocate usando le regole del gioco di battaglie strategiche del Signore degli Anelli. Ciò ha reso la sfida ancora più intrigante; dopotutto, sono un grande fan degli scenari con schermaglie e ogni scusa è buona per giocarne uno.

Quindi, dopo aver visto le richieste del gruppo di giocatori (una campagna con condizioni fisse, usare sia il gioco di battaglie strategiche che Guerra dell'Anello e poter sfruttare le armate di Gondor, dell'Harad e degli Esterling che stavano ultimando) ho tirato le somme e ho pensato ad un piano molto semplice. Volevo creare una campagna narrativa (invece di una a mappa) adatta a sei giocatori. Sei persone possono sembrare poche, ma ho voluto

apposta tenere basso il numero di partecipanti affinché ognuno potesse scontrarsi con tutti gli avversari dell'altra squadra. Le piccole campagne, inoltre, impediscono ai giocatori di evitarsi l'un l'altro (troppe volte ho visto un giocatore evitare con cura gli scontri con chi aveva un'armata chiaramente in grado di batterlo). Sin dall'inizio ho voluto che la campagna si incentrasse sulle partite sul tavolo da gioco, minimizzando le trattative tra uno scontro e l'altro. Se ciò significa che 'l'inarrestabile Sig. Peach' schiaccerà tutti, così sia. Che vinca il migliore.

L'altra cosa che noterai è che sono stato molto rigido riguardo alle armate da utilizzare, limitando le liste dell'esercito dalle quali trarre i contingenti. Eravamo tutti d'accordo che sarebbe stato divertente cercare di rendere questa campagna quanto più 'storica possibile', un vero scontro di regni basato sul 'cosa sarebbe successo se...'.

Informazioni

- La campagna contrapporrà il Male al Bene, con tre giocatori per fazione.
- Ogni giocatore presenta la propria lista dell'esercito completa all'inizio della campagna. Ciascuno ha 2.500 punti da spendere, che possono essere suddivisi tra Guerra dell'Anello (massimo 2.250) e il gioco di schermaglie (massimo 750).

Restrizioni

- I giocatori in ogni fazione non possono duplicare gli Eroi con nome.
- Ogni giocatore deve avere un Eroe con nome come leader del proprio esercito.
- **Guerra dell'Anello:** ogni armata deve essere scelta usando le restrizioni alla lista dell'esercito di Guerra dell'Anello. Le forze del Bene devono provenire da Gondor, mentre quelle del Male dai Regni Caduti. Si possono prendere alleati secondo le solite restrizioni. I giocatori possono scegliere un singolo Destino o Fatalità per il proprio contingente iniziale.
- **Gioco di battaglie strategiche:** la forza deve essere guidata da un Eroe scelto dal relativo supplemento o itinerario di viaggio (quindi i giocatori devono usare le liste più appropriate da Legioni della Terra di Mezzo, Gondor in fiamme, Harad ecc.).

PANORAMICA DELLA CAMPAGNA

Sangue e Rena è una campagna a squadre, pensata per fornire ai partecipanti esaltanti scenari collegati da giocare. Il risultato di una partita avrà un effetto diretto sulle altre. Ecco come funziona.

Sangue e Rena intende integrare Guerra dell'Anello con il gioco di battaglie strategiche, consentendo ai giocatori di sfruttare le proprie tattiche. Ecco come funziona la campagna.

Il turno della campagna

Ogni turno della campagna è diviso nelle seguenti fasi: Adunata, Battaglia e Risoluzione.

Fase dell'Adunata

In questa fase i pacchetti scenario vengono presentati alle due squadre, che sono libere di leggerli e decidere quale giocatore parteciperà a quale scenario. Le fazioni prendono questa decisione ognuna per conto proprio, quindi non sapranno quale forza nemica dovranno affrontare di volta in volta. Fatto ciò, daranno il risultato all'organizzatore (me!) ed io rivelerò chi si scontrerà con chi. Dopodiché decidiamo quando verranno giocate le partite.

Fase della Battaglia

In questa fase ogni giocatore parteciperà a due scontri: una schermaglia e una grande battaglia, generalmente in questo ordine. Il risultato della schermaglia avrà effetto direttamente sullo schieramento, sui terreni e/o sulla composizione dell'armata per la seguente battaglia di Guerra dell'Anello; immagina la prima come uno scontro tra esploratori. A volte la grande battaglia può essere giocata per prima.

Fase della Risoluzione

In questa fase stabiliamo gli effetti delle partite giocate nella fase precedente. Al termine di ogni scontro si segue questa routine post battaglia:

Schermaglia: al termine di una schermaglia tira un D6 per ogni modello ucciso durante la partita e consulta la seguente tabella:

Modelli con 1 Ferita:

Tiro di D6	
1	**Morto:** rimuovi il modello dalla lista dell'esercito.
2	**Incapacitato:** il modello deve saltare la prossima partita.
3-6	**Ferita superficiale:** il modello si riprende e ritorna al suo posto.

Modelli con 2+ Ferite:

Tiro di D6	
1	**Incapacitato:** il modello deve saltare la prossima partita.
2	**Ferita grave:** il modello deve iniziare la prossima partita con una Ferita in meno (e un punto Possanza in meno, se ne ha) del normale.
3-6	**Ferita superficiale:** il modello si riprende e ritorna al suo posto.

Grande Battaglia: al termine di ogni partita a Guerra dell'Anello tira un D6 per ogni compagnia che è stata completamente distrutta all'interno di una formazione: il risultato è il numero di colpi che tale formazione subisce prima della prossima partita (dato che sono colpi, i modelli con Resistenza elevata sono meno propensi ad essere rimossi prima della battaglia).

Per i mostri che vengono uccisi durante una partita tira un D3: è il numero di segnalini ferita con i quali il mostro inizia la prossima partita.

Gli Eroi che vengono eliminati in combattimento ritornano in piena salute dopo la partita. Gli Eroi uccisi in un Duello Eroico devono tirare un D6 per ogni punto Possanza che hanno: con 4+ quel punto Possanza viene perduto per la partita successiva. Se sono maghi, fai lo stesso per il loro livello di Abilità.

Vincere la campagna

È partecipare che conta, non vincere, ma per chi è interessato a trovare un vincitore della campagna, ecco come fare: ad ogni scenario (schermaglia e grande battaglia) è associato un certo numero di punti campagna. Al termine di ogni turno della campagna si sommano per avere un'idea chiara di chi sia in vantaggio.

Al termine dell'ultimo turno della campagna ci sarà una partita finale davvero impressionante (sto pensando a una sorta di megabattaglia, forse collegando un paio di tavoli). Le squadre potranno spendere i punti campagna in questo scontro per comprare benefici aggiuntivi sotto forma di rinforzi, vantaggi tattici e altre cose divertenti. Chi vince la megabattaglia, vince tutta la campagna!

QUAL È LA STORIA?

Una delle cose che voglio ottenere in questa campagna è dare ai giocatori la sensazione di partecipare ad un'invasione dell'Harad ad opera di Gondor.

Non ho intenzione di inventare nuovo background e storie, c'è n'è già a sufficienza da cui trarre spunto. Invece, fornirò ogni giocatore di una mappa (saccheggiata dal supplemento Harad). Ogni scenario delle partite sarà legato ad un luogo e ciò darà ai partecipanti l'idea che le loro battaglie siano connesse ad una storia più grande.

"La piena potenza di Gondor sta invadendo l'Harad, cercando di schiacciare le tribù una volta per tutte"

La trama generale della campagna è che la piena potenza di Gondor sta invadendo le terre dell'Harad, cercando di schiacciare il potere delle tribù una volta per tutte. Gli Haradrim, rinforzati dagli alleati del sud e dalle forze degli Esterling, si radunano per fermare l'avanzata di Minas Tirith e rigettare gli uomini di Gondor da dove sono venuti. La ragione principale per la quale ho deciso che fosse Gondor ad attaccare è che per cambiare sarà interessante vedere i giocatori del Bene sull'offensiva, a differenza dei tipici scenari difensivi nei quali si trovano spesso bloccati. Voglio che i giocatori di entrambe le fazioni si sentano attivi.

SCENARI DEL PRIMO TURNO DELLA CAMPAGNA

Al cuore della campagna si trova una serie di scenari su misura pensati per fornire ad ogni giocatore una diversa sfida tattica ogni mese.

Le forze di Gondor attaccano un piccolo villaggio vicino alla città Haradrim di Kârush.

Ogni turno presenterò tre pacchetti scenario ad ogni squadra, permettendo ai rispettivi giocatori di radunare una sorta di consiglio di guerra per decidere chi di loro sia più adatto ad ognuno di essi. Con il progredire della campagna questi scenari diverranno più intricati e le schermaglie avranno effetti sempre maggiori sulle successive partite a Guerra dell'Anello. Con un po' di fortuna le due squadre cercheranno si scoprire velocemente quali giocatori eccellono nei vari stili di gioco. Ad esempio, attualmente Chris Peach è il campione in carica di Guerra dell'Anello, ma non l'ho mai visto vincere una schermaglia fino ad ora, quindi quando la sua squadra sceglierà gli scontri, probabilmente si assicurerà che il Sig. Peach sia favorito nelle battaglie di Guerra dell'Anello, ma che non corra rischi con le schermaglie.

Noterai che ad ogni scenario è stato attribuito un valore massimo di 10 punti, che entrambi i giocatori possono ottenere vincendo sia la schermaglia che la grande battaglia. Questi punti campagna saranno fondamentali nello scontro finale.

Giocare con un'armata diversa?

Se non possiedi un'armata di Gondor o dei Regni Caduti non vuol dire che non puoi giocare gli scenari che seguono; non c'è motivo per non adattarli ai tuoi eserciti, in realtà non c'è nessuna ragione per non combattere questa campagna con le forze che il tuo gruppo/club di gioco può schierare.

A volte i giocatori si sentono limitati da ciò che possono o non possono usare, per via di ciò che hanno a disposizione. Non è per nulla divertente non poter giocare esaltanti battaglie con le tue miniature, quindi, se serve allo scopo, sentiti libero di cambiare i dettagli degli scenari con qualcosa che sia adatto alle tue necessità (o eliminali completamente).

Forse il tuo gruppo può giocare un'invasione combinata di Mordor e Isengard da parte di Gondor e Rohan? Magari conosci abbastanza giocatori di Nani e Goblin per combattere battaglie basate su tale acerrima rivalità, e così via.

L'intenzione è quella di fornire una serie di esaltanti partite collegate da giocare a squadre, non lasciarti ostacolare dai dettagli! Prima gioca la partita, poi occupati dei dettagli.

PACCHETTO SCENARIO A:

Scontro sulla Strada di Harad

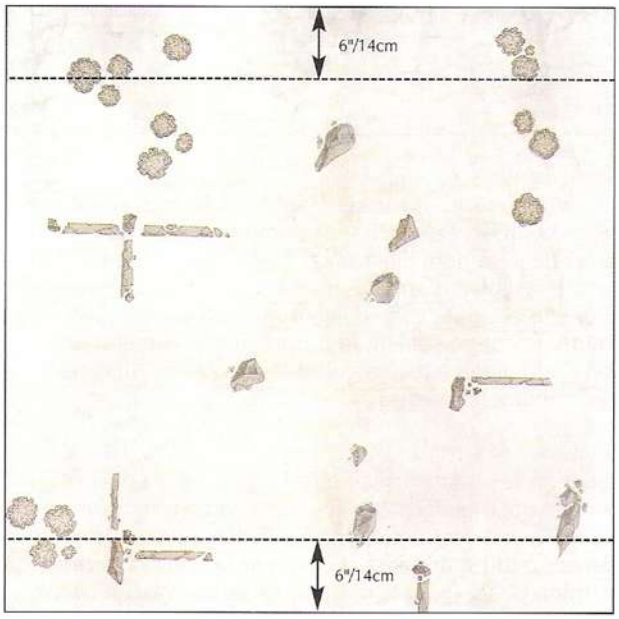
L'armata di Gondor marcia a sud e una forza opposta di uomini malvagi è diretta a nord per affrontarla. Le avanguardie rivali si ingaggiano l'un l'altra vicino alla grande Strada di Harad, in mezzo ai resti coperti di polvere di una battaglia avvenuta molto tempo prima. Quando le prime frecce vengono scoccate entrambi i comandanti capiscono che con questo scontro c'è in gioco ben più di quanto non sembri e le due forze esploratrici cercano di dominare rapidamente i resti di questa antica zona.

SCHERMAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata da eserciti schermagliatori e vale 2 punti campagna.

Disposizione

Una terza persona neutrale dispone l'area di gioco. Lo scenario si gioca su un tavolo da 48"/112cm x 48"/112cm. Deve rappresentare un campo di battaglia delle ere passate, magari con rovine e detriti sparsi. La medesima persona colloca anche cinque obiettivi sul tavolo. Nota: se non disponi di qualcuno di neutrale, i giocatori allestiscono il tavolo in mutuo accordo.



Schieramento

Entrambi i giocatori tirano un D6. Chi ottiene il punteggio maggiore sceglie il bordo del tavolo e schiera il proprio esercito entro 6"/14cm da esso. Poi l'avversario schiera la propria armata entro 6"/14cm dal bordo opposto.

Terminare la partita

Quando le due armate arrivano, le forze d'avanguardia si ritirano per consentire alla forza principale di combattere. La battaglia può terminare improvvisamente nel turno in cui una forza va in rotta. Tira un D6 all'inizio di ogni turno nel quale una delle due armate è in rotta: con 1 o 2 la partita termina immediatamente. Il giocatore che controlla più obiettivi vince lo scenario.

Regole speciali:

Reliquie perdute: nessuno è sicuro del loro reale valore, ma entrambe le armate sanno che in mezzo al parapiglia dello scontro si trovano manufatti di grande interesse. I cinque segnalini obiettivo collocati sul tavolo prima dell'inizio della partita rappresentano ognuno possibili reliquie perdute. Un giocatore è considerato in possesso di uno di essi quando ha più modelli dell'avversario entro 3"/8cm da un segnalino obiettivo. Al termine della partita ogni giocatore può tirare una volta sulla tabella delle Reliquie perdute per ogni segnalino che controlla: se ottieni un Destino o una Fatalità, esso viene aggiunto gratuitamente alla lista dell'esercito del giocatore in modo permanente:

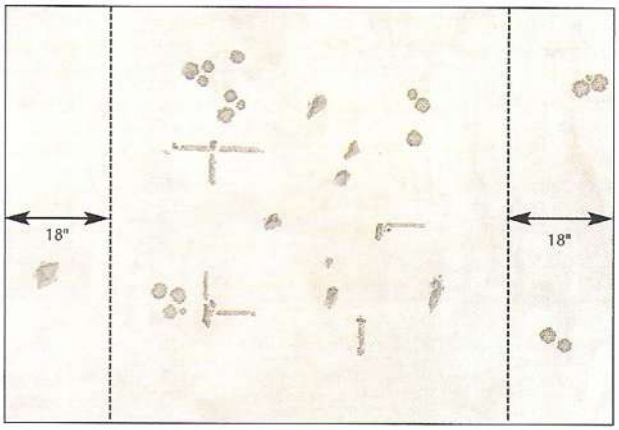
D6	BENE	MALE
1	Ninnolo inutile *(nessun effetto)*	Ninnolo inutile *(nessun effetto)*
2	Controincantesimo	Deserti Infestati
3	Controincantesimo	Simboli del Terrore
4	Consiglio Saggio	Reputazione Malvagia
5	Stendardo dei Popoli Liberi	Sigillo dei Re Caduti
6	Sede dell'Antico Potere	Tempio Oscuro

GRANDE BATTAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata da eserciti di Guerra dell'Anello e vale 8 punti campagna.

Disposizione

Una terza persona neutrale dispone l'area di gioco, possibilmente facendo in modo che il centro dell'area di gioco rappresenti lo schieramento della schermaglia precedente. Poiché lo scontro avviene vicino alla grande Strada di Harad, il resto del tavolo deve essere relativamente sgombro, con non più di un paio di gruppi di alberi o edifici in rovina, e avere dimensioni di 72" x 48".



Schieramento

La partita si gioca usando lo schieramento de La battaglia del passo a p.80 del regolamento di Guerra dell'Anello, che rappresenta le due armate che si incontrano sulla Strada di Harad. Il giocatore che ha vinto la schermaglia precedente può scegliere il proprio bordo del tavolo e se schierarsi per primo o per secondo.

Terminare la partita

La battaglia dura otto turni, o finché una fazione non viene spazzata via o non si arrende. Lo scenario utilizza gli obiettivi de Il campo delle spade: Ammazza Re e Stendardi di battaglia.

PACCHETTO SCENARIO B:

I confini di Karûsh

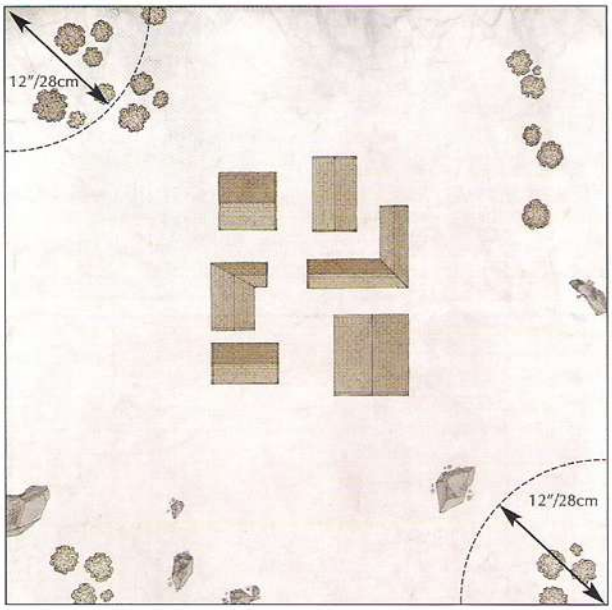
La città Haradrim di Kârush si trova vicino al confine con le Terre Oscure ed è la rotta preferita usata dai rinforzi di Mordor ed Esterling che entrano nell'Harad. Un'armata di Gondor ha il compito di tagliare fuori questo passaggio essenziale per le terre meridionali, quindi deve mettere sotto assedio la città. Prima, però, deve catturare un piccolo villaggio periferico.

SCHERMAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata da eserciti schermagliatori e vale 5 punti campagna.

Disposizione

Una terza persona neutrale dispone un piccolo villaggio Haradrim su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Esso deve essere collocato possibilmente su una piccola collina, poiché dà sulla città di Kârush. Il resto del tavolo deve essere relativamente sgombro, con piccoli agglomerati rocciosi e, volendo, un paio di gruppi di alberi.



Schieramento

I giocatori tirano un D6. Chi ottiene il punteggio maggiore sceglie un angolo del tavolo e schiera il proprio esercito entro 12"/28cm da esso. Poi l'avversario schiera la propria armata entro 12"/28cm da quello opposto.

Terminare la partita

I rinforzi si avvicinano velocemente e la battaglia può terminare improvvisamente nel turno in cui una forza va in rotta. Tira un D6 all'inizio di ogni turno nel quale una delle due armate è in rotta: con 1 o 2 la partita termina immediatamente. Vince il giocatore che alla fine della partita ha più modelli in cima ai tetti degli edifici. Se le strutture non possono essere scalate, modifica lo scenario in modo appropriato, così che vinca il giocatore con più modelli che toccano un edificio o entro 6"/14cm dal centro del tavolo.

Regole speciali:

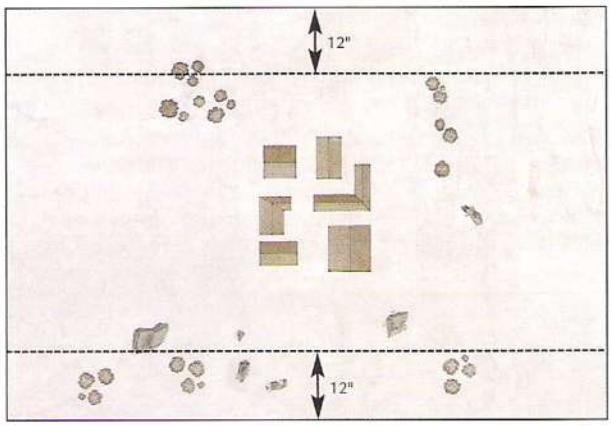
Il Sole di Mezzogiorno: il sole ardente batte incessantemente su entrambe le armate, accecando chiunque lo guardi e lanciando strane ombre sul terreno. Ogni modello che desidera tirare dal livello del terreno ad un modello in cima ad un edificio deve effettuare un tiro aggiuntivo per la frapposizione.

GRANDE BATTAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata da eserciti di Guerra dell'Anello e vale 5 punti campagna.

Disposizione

Una terza persona neutrale sistema l'area da gioco di 72" x 48", possibilmente lasciando il villaggio Haradrim sul campo. Il resto del tavolo deve essere piuttosto sgombro, con qualche albero e roccia sporadici.



Schieramento

Questo scenario usa lo schieramento Muri di scudi con le seguenti eccezioni: il giocatore che ha perso la precedente schermaglia sceglie per primo il bordo del tavolo e schiera l'armata, ma non può collocare nessun modello entro 24" dal villaggio. Una volta fatto ciò, l'altro giocatore schiera la propria forza. Almeno una formazione deve essere collocata dentro al villaggio, preferibilmente dentro agli edifici.

Terminare la partita

Quando le armate arrivano, il sole inizia a calare e rimane poco tempo. Alla fine del quinto turno tira un D6: con 6 la partita termina immediatamente. Alla fine del sesto turno tira ancora, ma questa volta la partita termina con 5+. Ad ogni turno successivo il tiro per la conclusione diventa progressivamente più semplice. Lo scenario utilizza l'obiettivo Posizione Sopraelevata, rappresentato dal villaggio.

PACCHETTO SCENARIO C:

La marcia su Mogurakh

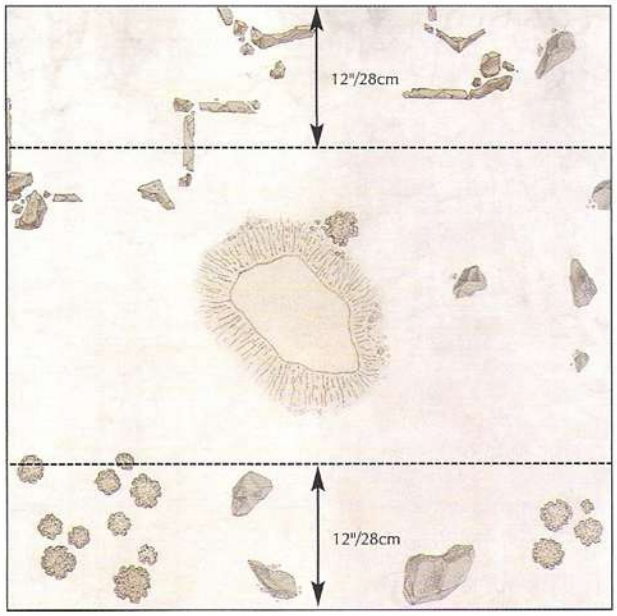
Costeggiando i deserti del Vicino Harad, una delle armate di Gondor marcia lungo la linea costiera a sud ovest di Celentir, verso Mogurakh, intenta a catturare rapidamente tutti gli insediamenti marittimi Haradrim prima di assediare suddetta città. Avvisato dagli uomini delle tribù, l'esercito stanziato a Mogurakh si mette in marcia per fermare l'invasione. Mentre le due fazioni si avvicinano, le rispettive avanguardie combattono freneticamente per assumere il controllo del punto migliore sul quale schierare il fronte.

SCHERMAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata da eserciti schermagliatori e vale 3 punti campagna.

Disposizione

Una terza persona neutrale colloca una collina al centro del tavolo e dispone un po' di elementi di terreno adatti. Possibilmente, la zona di gioco deve essere di 48"/112cm x 48"/112cm.



Schieramento

I giocatori tirano un D6. Chi ottiene il punteggio maggiore schiera la propria armata entro 12"/28cm da un bordo del tavolo a sua scelta. Il giocatore avversario schiera il proprio esercito entro 12"/28cm dal bordo opposto.

Terminare la partita

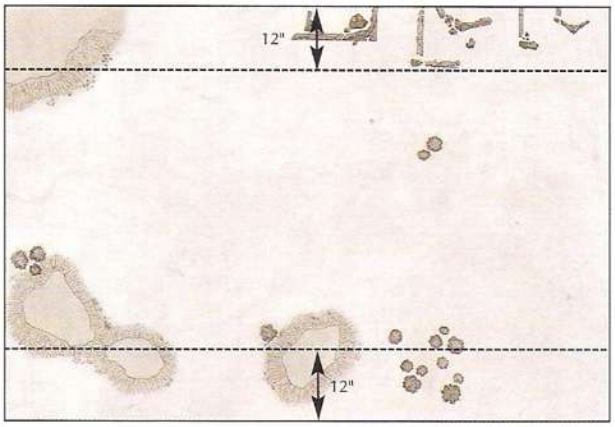
La partita dura 12 turni, o finché una fazione non viene spazzata via o non si arrende. Vince il giocatore che ha il maggior numero di modelli entro 6"/14cm dal centro del tavolo quando la partita finisce (ovviamente, se ti arrendi perdi automaticamente).

GRANDE BATTAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata da eserciti di Guerra dell'Anello e vale 7 punti campagna.

Disposizione

Il giocatore che ha vinto la schermaglia precedente può disporre il tavolo come desidera e sceglie le zone di schieramento (va fatto notare che non è sportivo disporre il campo da gioco in modo da bloccare l'avversario o impedirgli di schierare l'armata; sfrutta ciò come un'opportunità per ottenere dei vantaggi, piuttosto che rovinare la partita all'altro giocatore).



Schieramento

Il giocatore che ha perso la schermaglia precedente si schiera per primo usando le regole per lo schieramento di Muri di scudi, tranne per il fatto che deve farlo nella zona scelta per lui dall'avversario.

Terminare la partita

La partita dura 8 turni o finché una fazione non viene spazzata via o non si arrende. La partita utilizza l'obiettivo de Il campo delle spade: Fino alla morte!

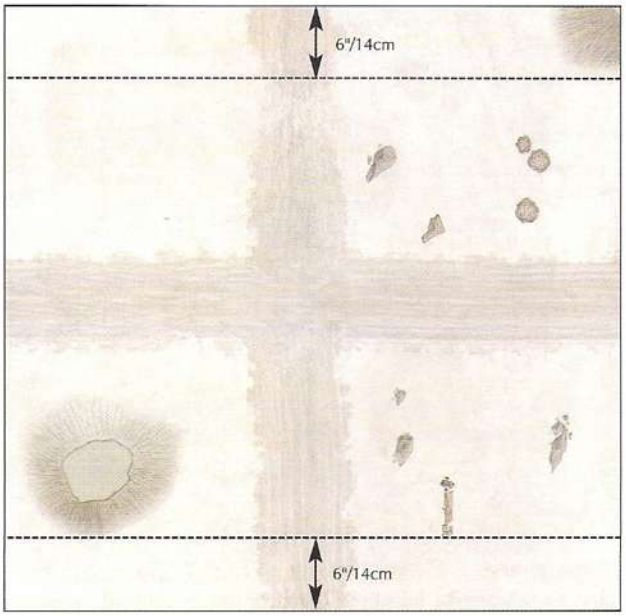
PACCHETTO SCENARIO A:

Il crocevia di Abrakhân

A nord-ovest della potente città mercantile di Abrakhân si trova il grande crocevia dove si incontrano le strade dell'Harad e di Amrhûn. Chiunque controlli suddetta *giuntura guadagnerà una posizione dominante dalla quale intercettare i rinforzi nemici diretti verso una delle due* importanti arterie. Dunque due piccole forze d'avanguardia arrivano all'incrocio, preparando il terreno per i potenti eserciti che viaggiano alle proprie spalle, e all'ombra di Abrakhân lottano per la supremazia.

SCHERMAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata dalle forze schermagliatrici e vale 3 punti campagna.



Disposizione

Una terza persona allestisce l'area di gioco. Lo scenario viene giocato su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. In teoria dovrebbe mostrare due strade, una che va da nord a sud e l'altra da est ad ovest; esse si incrociano al centro del tavolo. Inoltre dovrebbero essere presenti colline basse, affioramenti rocciosi e magari un paio di gruppi di alberi secchi.

Schieramento

I giocatori tirano un D6 e colui che ottiene il risultato più alto sceglie un bordo del tavolo e schiera le proprie forze entro 6"/14cm da esso. L'avversario poi colloca la propria armata entro 6"/14cm dal bordo opposto.

Terminare la partita

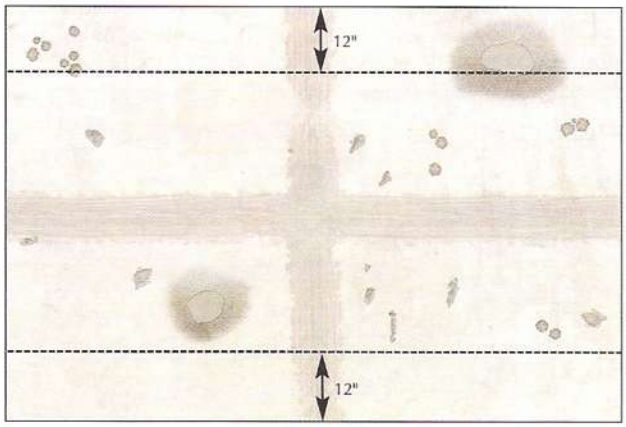
Le due forze d'avanguardia stanno cercando di rendere sicure le aree migliori del campo di battaglia per l'arrivo dell'esercito principale e per costringere il nemico a desistere. La partita termina dopo dieci turni. Vince chi controlla la maggior parte del tavolo.

Regole Speciali

Dominare il Territorio: il solo obiettivo dello scontro è rendere sicura la maggior parte del campo di battaglia per le armate in arrivo. Le strade dividono il tavolo in quattro. Un giocatore controlla una di suddette aree se ha su di essa più modelli dell'avversario. Se entrambe le fazioni hanno pari numero di miniature nella stessa area, allora è pareggio.

GRANDE BATTAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata dalle forze di Guerra dell'Anello e vale 7 punti campagna.



Disposizione

Una terza persona allestisce l'area di gioco, idealmente con le strade usate nello scontro precedente ancora al centro del tavolo. Il campo di battaglia dovrebbe essere disseminato di affioramenti rocciosi, radi alberi secchi e altri elementi scenici adeguati. L'area di gioco deve essere di 72" x 48".

Schieramento

La partita viene giocata usando lo schieramento descritto nel Muro di scudi a pagina 79 del regolamento di Guerra dell'Anello, per rappresentare i due eserciti che si avvicinano al crocevia.

Il giocatore che ha perso lo scenario di schermaglie deve tirare un D6 per ciascuna delle proprie formazioni prima di collocarle sul tavolo. Se ottiene un 1, la relativa formazione non riesce ad arrivare in tempo sul campo di battaglia, rallentata dal caos sollevato dell'avanguardia in ritirata. Deve invece muoversi sul tavolo dal bordo lungo nella propria area di schieramento, nella fase di Movimento del secondo turno di gioco.

Terminare la partita

La battaglia durerà otto turni o fino a che una fazione viene spazzata via o si arrende. Lo scenario utilizza l'obiettivo del Campo delle Spade: Fino alla Morte!

PACCHETTO SCENARIO B:

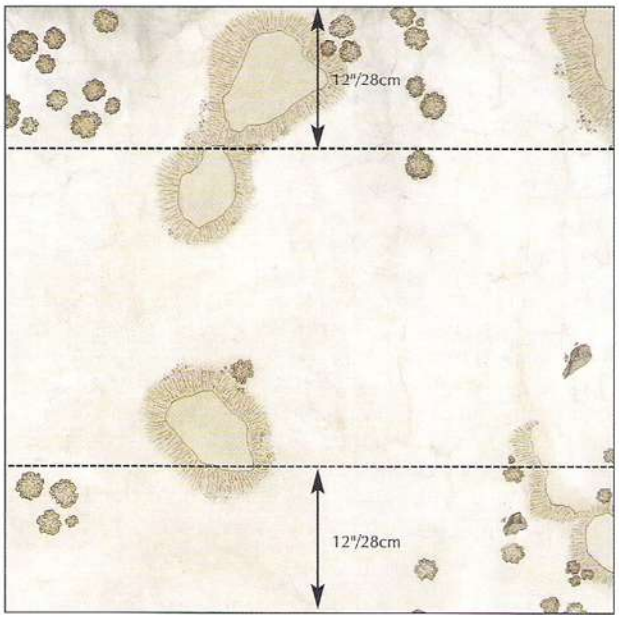
La Valle della Morte

C'è un'area riportata su poche mappe dell'Harad nota semplicemente come la Grotta di Noduran. Si trova in una regione collinare e rocciosa situata fra Umbar e Baldarum e costituisce il luogo perfetto per un'imboscata.

Mentre gli elementi d'avanguardia di ciascun'armata gareggiano nelle profonde vallate della zona, gli eserciti principali si imbattono l'un l'altro, inconsapevoli di poter cadere in imboscata.

SCHERMAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata dalle forze schermagliatrici e vale 2 punti campagna.



Disposizione

Una terza persona allestisce l'area di gioco. Lo scenario è giocato su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. In teoria dovrebbe rappresentare una serie di vallate tortuose con pendii molto alti e piene di elementi scenici sparsi come affioramenti rocciosi e arbusti bassi. Il giocatore neutrale (o entrambi i partecipanti in accordo) devono collocare cinque piccoli segnalini obiettivo ovunque sul tavolo, preferibilmente senza avvantaggiare nessuna delle due fazioni.

Schieramento

I giocatori tirano un D6, colui che ottiene il risultato più alto sceglie un bordo del tavolo e schiera i propri modelli entro 12"/28cm da esso. L'avversario poi posiziona le proprie forze entro 12"/28cm dal bordo opposto.

Terminare la partita

Le due squadre d'avanguardia stanno cercando di occupare l'area, il luogo perfetto per un'imboscata, in modo da cogliere di sorpresa l'esercito nemico e schiacciarlo in una sola battaglia decisiva. La partita durerà almeno cinque turni, dopo i quali può improvvisamente terminare. All'inizio del sesto turno (e di ogni turno a seguire) tira un D6: con un 1 o un 2, la partita termina alla fine del turno. Continua in questo modo fino a che la partita non finisce o una fazione non viene eliminata. Vince il giocatore che controlla la maggior parte degli obiettivi al termine della partita.

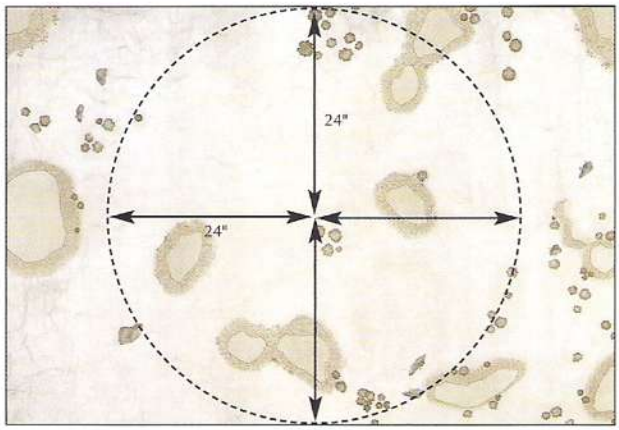
Regole Speciali

Controllare gli Obiettivi: sul campo di battaglia sono presenti cinque obiettivi. Un giocatore conquista un obiettivo se ha più modelli dell'avversario entro 3"/8cm da esso.

Valle Pericolosa: le mura delle vallate sono alte, rocciose e ricoperte di pietre sparse; spesso le rocce cadono sugli sprovveduti. Ogni volta che un modello si trova entro 3"/8cm da esse tira un D6. Con un 1 o un 2 è stato colpito da una pietra. Il modello subisce immediatamente un colpo a Forza 8 (i modelli di cavalleria lo attribuiscono a caso, come per il tiro).

GRANDE BATTAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata dalle forze di Guerra dell'Anello e vale 8 punti campagna.



Disposizione

Una terza persona allestisce l'area di gioco, in modo che rappresenti la valle usata nello scenario di schermaglie. Il campo di battaglia dovrebbe essere disseminato di affioramenti rocciosi e arbusti bassi. Il tavolo è di 72" x 48".

Schieramento

Il giocatore che ha perso la schermaglia schiera il proprio esercito per primo entro 24" dal centro del tavolo (nell'eventualità di un pareggio nello scenario precedente, tirate un dado per stabilire chi schieri per primo). L'avversario poi può posizionare i propri modelli ovunque sul tavolo a più di 18" da qualsiasi miniatura nemica. Inoltre, il giocatore che perde la schermaglia non può beneficiare della regola Agguatatori.

Terminare la partita

La battaglia dura otto turni o fino a che una delle fazioni non viene eliminata o si arrende. Questo scenario utilizza gli obiettivi del Campo delle Spade: Ammazza Re, Stendardi di Battaglia e Fino alla Morte!

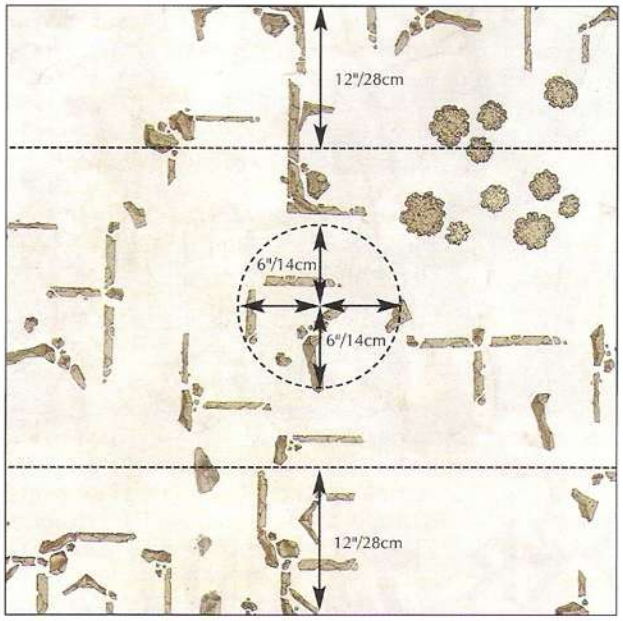
PACCHETTO SCENARIO C:

Le rovine di Kârna

Nonostante la tetra reputazione di Kârna, essa rappresenta un bersaglio appetitoso per un esercito in viaggio attraverso la regione. Chi sa quali meraviglie e tesori si possono trovare nei confini devastati della città?

SCHERMAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata dalle forze schermagliatrici e vale 5 punti campagna.



Disposizione

Una terza persona allestisce l'area di gioco. Lo scenario viene giocato su un tavolo di 48"/112cm x 48"/112cm. Kârna è una città in rovina sovrastata dalla flora circostante, dunque il tavolo dovrebbe essere letteralmente ricoperto di edifici crollati, rampicanti ed elementi scenici sufficienti a creare uno scenario teso e claustrofobico. Infine, il giocatore neutrale posiziona cinque segnalini bottino ovunque sul tavolo a più di 6"/14cm da qualsiasi modello. Più sono difficili da raggiungere, meglio è.

Schieramento

Le forze vengono schierate sui bordi opposti del tavolo. I giocatori si alternano (tirando un dado per vedere chi comincia) nello schierare le proprie forze entro 12"/28cm da un bordo del tavolo. Infine i Dimlokhi vengono collocati entro 6"/14cm dal centro del tavolo (vedi in alto).

Terminare la partita

La partita termina quando una forza è ridotta al 25% della propria forza iniziale. A questo punto vince il giocatore che controlla la maggior parte del 'segnalino bottino'.

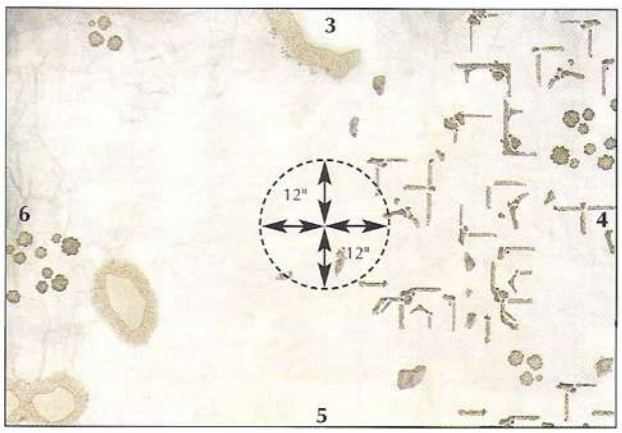
Regole Speciali

Segnalini Bottino: sul campo di battaglia sono presenti cinque segnalini. Si tratta di oggetti pesanti, come descritto nel regolamento principale. Un giocatore controlla un segnalino obiettivo fintanto che lo porta.

I Dimlokhi: gli spiriti inquieti infestano le rovine di Kârna, aggredendo i passanti. I Dimlokhi sono rappresentati da uno Spettro dei Tumuli e 8 Morti. Idealmente devono essere controllati da un giocatore neutrale (tuttavia, se non c'è, vengono controllati dal giocatore che ha l'Iniziativa turno per turno). Il ruolo dei Dimlokhi è proteggere i segnalini obiettivo, recuperandoli, se possibile. Lo Spettro dei Tumuli può lanciare *Paralisi* gratuitamente (utilizzando tre dadi) su tutti i modelli con segnalino bottino.

GRANDE BATTAGLIA

Questa parte dello scenario viene giocata dalle forze di Guerra dell'Anello e vale 5 punti campagna.



Disposizione

Una terza persona allestisce l'area di gioco, che rappresenta i confini di Kârna. Dovrebbero esserci molta vegetazione ed alcune rovine. L'area è di 72" x 48".

Schieramento

La partita viene giocata usando lo schieramento descritto in Maelstrom della Battaglia a pagina 80 di Guerra dell'Anello. L'unica eccezione è che il giocatore che ha vinto lo scenario precedente (in caso di pareggio, tirate a sorte) deve scegliere una qualsiasi delle proprie formazioni. Questa inizia la partita entro 12" dal centro del tavolo (vedi le regole speciali per ulteriori informazioni).

Terminare la partita

La battaglia dura 8 turni o fino a che una forza non viene spazzata via o si arrende. Lo scenario utilizza gli obiettivi del Campo delle Spade: Ammazza Re, Stendardi di Battaglia e Fino alla Morte. Il giocatore che controlla il segnalino bottino (vedi in basso) alla fine della partita riceve un bonus di 5 punti vittoria.

Regole Speciali

Segnalino Obiettivo: all'inizio della partita il bottino è in possesso della formazione al centro del tavolo (vedi in alto) e può essere passato come il tesoro dello scenario Conquista il Tesoro. Inoltre, l'unità che possiede il bottino può scegliere di usarlo all'inizio di una qualsiasi fase di Combattimento, nel qual caso conta come se fosse armata di Lame di Morgul. Tuttavia, un simile manufatto non viene usato con leggerezza, dunque l'unità subisce D6 colpi al termine della fase di Combattimento, che valgono fra le perdite per determinare il vincitore.

Migliorie della campagna

Fino ad ora i giocatori hanno accumulato punti campagna. Questi non solo sono utili per stabilire quale fazione stia vincendo, ma il loro uso reale è molto più esaltante. Entrambe le squadre potranno spenderli per acquistare migliorie da usare nella battaglia finale. Ecco la lista:

IL SIGNORE DEGLI ANELLI™ GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

Migliorie del Bene:

Trabocco .....*10 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce un Trabocco Grido di Battaglia. Viene schierato con la forza iniziale usando le regole standard per lo schieramento.

Balista .....*6 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce una Balista Vendicatrice. Viene schierata con la forza iniziale usando le regole standard per lo schieramento.

Rinforzi di Minas Tirith .....*8 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce 12 Guerrieri di Minas Tirith (4 con scudo, 4 con lancia e scudo, 4 con arco). Vengono schierati con la forza iniziale usando le regole standard per lo schieramento.

Migliorie del Male:

Rinforzi dei Corsari .....*8 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce 12 Corsari Predoni (4 con arco, 4 con scudo, 4 lancia). Possono entrare sul tavolo nella fase di Movimento del Male in qualunque turno della partita a partire dal terzo.

Corsari Balestrieri .....*6 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce 6 Corsari Balestrieri. Possono essere schierati sui muri della città.

Haradrim Predoni .....*8 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce 6 Haradrim Predoni (4 con lancia e 2 con arco). Possono entrare sul tavolo (da qualunque bordo) nella fase di Movimento del Male in qualunque turno della partita a partire dal quinto.

GUERRA DELL'ANELLO™

Migliorie del Bene:

Artiglieria .....*5 Punti Campagna*
(+5 per ogni Trabocco addizionale)
Questa miglioria fornisce una formazione composta da 1 Trabocco Grido di Battaglia di Gondor. Per ogni 5 Punti Campagna extra includi un Trabocco aggiuntivo. Questa formazione deve essere schierata con il resto della forza del Bene all'inizio della battaglia.

Corte del Re dei Morti.....*10 Punti Campagna*
(+3 per ogni compagnia addizionale)
Questa miglioria fornisce una formazione di 1 compagnia della Corte del Re dei Morti. Per ogni 3 Punti Campagna extra, puoi includere una compagnia aggiuntiva. Questa formazione deve essere schierata con il resto della forza del Bene all'inizio della battaglia.

Coorte di Minas Tirith .....*6 Punti Campagna*
(+2 per ogni compagnia addizionale)
Questa miglioria fornisce una formazione di 1 compagnia di Guerrieri di Minas Tirith (completa delle opzioni comando che preferisci). Per ogni 2 Punti Campagna extra viene inclusa nella formazione una compagnia addizionale. Questa formazione deve essere schierata con la forza del Bene all'inizio della battaglia.

Alleati da Rohan .....*6 Punti Campagna*
(+2 per ogni compagnia addizionale)
Questa miglioria fornisce una formazione di 1 compagnia di Cavalieri di Rohan (completa delle opzioni comando che preferisci). Per ogni 2 Punti Campagna extra viene inclusa nella formazione una compagnia addizionale. La formazione entra in gioco da un qualunque bordo del tavolo durante la fase di Movimento del Bene del terzo turno.

Destini.....*1+ Punti Campagna*
Ogni Punto Campagna che spendi in questa miglioria ti consente di spendere 25 punti in Destini aggiuntivi per l'armata. Essi possono essere assegnati normalmente.

Migliorie del Male:

Guardia di Abrakhân.....*10 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce una formazione di 3 compagnie di Guardia di Abrakhân, incluso gruppo comando completo. Deve essere schierata con la forza del Male all'inizio della partita.

Schiera da guerra di Haradrim .....*6 Punti Campagna*
(+2 per ogni compagnia addizionale)
Questa miglioria fornisce una formazione di 1 compagnia di Haradrim Guerrieri (completa delle opzioni comando che preferisci). Per ogni 2 Punti Campagna extra viene inclusa nella formazione una compagnia addizionale. La formazione deve essere schierata con la forza del Male all'inizio della partita.

Il Cavaliere di Umbar .....*8 Punti Campagna*
(+3 per la Creatura Alata)
Questa miglioria fornisce il Cavaliere di Umbar. Per 3 Punti Campagna extra può essere in arcione ad una Creatura Alata (nel qual caso usa il profilo del Nazgûl Volante).

Banda da guerra di Mahûd Predoni..*12 Punti Campagna*
Questa miglioria fornisce una formazione di 3 compagnie di Mahûd Predoni. Entra in gioco da uno dei bordi lunghi del tavolo durante la fase di Movimento del Male del terzo turno.

Fatalità .....*1+ Punti Campagna*
Ogni Punto Campagna che spendi in questa miglioria ti consente di spendere 25 punti in Fatalità per l'armata. Esse possono essere assegnate normalmente.