

INTRAPPOLATI NELLE MONTAGNE NEBBIOSE

Vi sono molti pericoli che infestano le lande della Terra di mezzo. Le stesse Montagne Nebbiose sono state a lungo la dimora di vili Goblin ed altre creature più oscure.

Modelli utilizzati

Forze del Bene:

- L'intera Compagnia

Forze del Male:

- 25 Goblin di Moria con armi a una mano e scudi o lance

- 10 Goblin di Moria con archi

Descrizione

I Goblin hanno fatto scattare la loro trappola, cogliendo la Compagnia in un crepaccio scosceso senza grandi speranze di fuga!

Schieramento

Su un tavolo di almeno 4' x 4', allestisci un sentiero che passa attraverso del terreno roccioso. Dovrebbero esserci almeno 12 pollici di distanza tra i precipizi rocciosi. Il terreno sull'altro lato del crepaccio conta come non attraversabile, creando uno stretto sentiero attraverso cui si muove la Compagnia.

Posizioni iniziali

La Compagnia inizia in corrispondenza di una delle estremità del sentiero.

Le Forze dell'Oscurità iniziano ovunque sul tavolo, ma ad almeno 12 pollici di distanza da un qualsiasi membro della Compagnia. I Goblin di Moria possono iniziare sui lati del crepaccio, dato che possono arrampicarsi anche su muri e precipizi molto scoscesi. Vedi le Regole Speciali.

Obiettivi

La Compagnia deve farsi strada fuori dall'imboscata e raggiungere il lato opposto del tavolo!

Se almeno metà della Compagnia riesce ad uscire dal tavolo (e deve includere Frodo) allora essi hanno vinto. Inoltre, se tutti i Goblin vengono uccisi o mandati in fuga fuori dal tavolo la Compagnia avrà vinto.

Se almeno metà della Compagnia o Frodo vengono uccisi, il Male ha vinto.

Regole Speciali

- I Goblin di Moria possono iniziare sul terreno impassabile e muoversi al suo interno senza alcuna penalità.

- Nessun membro della Compagnia ha mantelli elfici.

- Frodo è equipaggiato con Pungolo e la cotta di Mithril.

