



MUOVIEPOX
Kouvola

THE LORD OF THE RINGS STRATEGY BATTLE GAME

Valkoisen Kaupungin Varjoissa ***Turnauksen skenaariot***

A: Shelob's Lair

Hyvän puolen pelaajan tarkoituksena on kerätä mahdollisimman monta voittopistettä joko tappamalla pahan puolen hahmoja tai pakenemalla pelilaudalta skenaarion sääntöjen mukaisesti.

Käytettävä joukot:

Hyvät:

- Frodo Baggins *with Sting, mithril coat, elven cloak.*
- Samwise the Brave *with elven cloak. Note: Samwise does not carry the Sting.*

Pahat:

- Shelob
- Gollum

Hyvän puolen pelaaja saa **1 pisteen** jokaisesta eloonjääneestä / karkuun päässeestä hobitista, ja **1 pisteen** jokaisesta tapetusta pahan puolen miniatyyristä. Yhteispisteiden perusteella määräytyy skenaarion lopputulos:

- 3+ vp:** Hyvän puolen merkittävä voitto
- 2 vp:** Hyvän puolen marginaalinen voitto
- 1 vp:** Pahan puolen marginaalinen voitto
- 0 vp:** Pahan puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Muutokset skenaarion erikoissääntöihin:

Ei muutoksia

B: The Tower of Cirith Ungol

Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on kerätä mahdollisimman monta voittopistettä joko estämällä hobitteja pakenemasta pöydältä tai kaappaamalla *mithril*-paidan, ja viemällä sen ulos kentältä.

Käytettävä joukot:

Hyvät:

- Frodo Baggins
- Samwise the Brave *with elven cloak*
- Shagrat, Captain of Cirith Ungol *with shield*
- 12 Mordor Uruk-hai *4 with two-handed weapons.*

Pahat:

- Gorbag *with shield*
- 24 Orcs *8 with shield, 8 with spear, 4 with two-handed weapons, 4 with bows.*

HUOM: Hyvän puolen pelaajan asettaa joukkonsa skenaarion ohjeiden mukaan. Pahan puolen pelaajan pitää jakaa joukkonsa kahteen osaan (toiseen 13 hahmoa, toiseen 12), joista toinen osasto pitää asettaa pöydän lyhyestä keskiviivasta 3"-6" itään, toinen osasto samalla tavalla länteen päin.

Pelin päättyessä pahan puolen pelaaja saa **3 pelipistettä**, jos hän sai *mithril*-paidan ulos kentältä. Lisäksi hän saa **1 pisteen** hobitista, joka ei ole ehtinyt karata kentältä, tai **2 pistettä** hobitista, joka on kuollut.

Peli päättyy sen vuoron lopussa, jolloin joku seuraavista kohdista täyttyy:

- Molemmat hobitit ovat karanneet kentältä.
- Pahan puolen armeija tuhoutuu
- Pahan puolen pelaaja vie *mithril*-paidan ulos kentältä.

Jos peli päättyy siihen, että Pahan puolen armeija tuhoutuu, lasketaan hengissä olevien hobittien karanneen sen sijaan, että ne olisivat edelleen pöydällä.

Yhteispisteiden perusteella määräytyy skenaarion lopputulos:

- 5+ vp:** Pahan puolen merkittävä voitto
- 3-4 vp:** Pahan puolen marginaalinen voitto
- 2 vp:** Hyvän puolen marginaalinen voitto
- 0-1 vp:** Hyvän puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Muutokset skenaarion erikoissääntöihin:

Skenaarion normaalit objektiivit eivät ole käytössä. Sam saa kuitenkin karata kentältä vasta, kun Frodo on poistunut pelistä (karannut kentältä tai kuollut).

C: Ride of the Rohirrim

Hyvän puolen pelaajan tarkoituksena on kulkea mahdollisimman monella Rohanin hahmolla pelikentän läpi ja poistuttava kentältä vastakkaisesta päädyistä. Pahan puolen pelaajan tulee yrittää estää Rohanin hahmoja pääsemästä kentän läpi.

Käytettävä joukot:

Hyvät:

- Theoden with armoured horse *heavy armour and shield*
- Eomer, Marshal of the Riddermark *with horse and shield*
- 3 Rohan Royal Guards *with horses and throwing spears.*
- 12 Riders of Rohan *4 with throwing spears*
- Ghân-buri-ghân
- 9 Woses Warriors

Pahat:

- 2 Orc Captains *with shield*
- Orc Captain *with warg and shield*
- 24 Morannon orcs *12 with shield, 12 with shield and spear.*
- 25 Orcs *8 with shield, 8 with spear, 4 with two-handed weapons, 4 with bows, 1 with banner.*
- 6 Warg Riders *2 with shield, 2 with throwing spear and shield, 2 with bow*

HUOM: Pahan puolen pelaaja ei saa asetella pelin alussa hahmojaan 18” sisälle päädyistä, josta Rohanin ratsastajat tulevat kentälle.

Peli päättyy, kun kaikki Rohanin hahmot ovat joko kuolleet tai päässeet läpi vastakkaisesta päädyistä. Skenaarion lopputulos määräytyy läpipäässeiden Rohanin hahmojen mukaan:

Hyvän puolen merkittävä voitto:

Sekä Theoden, että Eomer, ja vähintään 8 muuta Rohanin hahmoa pääsevät läpi.

Hyvän puolen marginaalinen voitto:

Joko Theoden tai Eomer, ja vähintään 8 muuta Rohanin hahmoa pääsevät läpi.

Pahan puolen marginaalinen voitto:

Joko Theoden tai Eomer pääsee läpi.

Pahan puolen merkittävä voitto:

Kumpikaan Rohanin sankareista ei pääse läpi.

Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Muutokset skenaarion erikoissääntöihin:

Ghân-buri-ghân ja hänen soturinsa eivät aiheuta koskaan hälytystä. Ghân-buri-ghân ja hänen soturinsa eivät koskaan ole Broken, eikä niitä lasketa mukaan, kun tarkastellaan, ovatko Rohanin hahmot Broken. Läpipäässeet Rohan hahmot lasketaan kuolleiksi, kun tarkastellaan, ovatko Rohanin hahmot Broken.

D: The White Rider and the Black

Molempien armeijoiden tarkoituksena on yrittää nujertaa vastustajan armeija, mutta samalla minimoida omat tappiot. Hyvän puolen armeijassa sankarit ovat tärkeässä roolissa, koska armeija on Broken! heti alussa. Pahan puolen pelaajan toimittavat nopeasti, ennen Witch-king joutuu ohjaamaan huomionsa muualle ja perääntymään taistelusta.

HUOM: Peli pelataan normaalista poiketen 24" x 48" kokoisella pelikentällä, pelialuetta kavennetaan sekä itä-, että länsisuunnassa 12". Taistelu keskittyy joka tapauksessa keskelle, joten leveyttä ei tarvita. Lisäksi Minas Tirithin portti on täysin tuhoutunut, joten muurissa on 105 mm levyinen aukko.

Käytettävä joukot:

Hyvät :

- Gandalf the White *on Shadowfax*
- Prince Imrahil of Dol Amroth
- Peregrin, Guard of the Citadel *with elven cloak.*
- 12 Warriors of Minas Tirith *4 with shields, 4 with shields and spears, 4 with bows.*
- 6 Citadel Guard *with longbows and spears.*
- 6 Knights of Dol Amroth
- 12 Men-at-arms of Dol Amroth

Pahat:

- The Witch-king of Angmar *with Crown of Morgul and Dark steed.*
- Easterling Captain *with halberd*
- Easterling Captain *with shield and armoured horse*
- 21 Easterling Warriors *8 with shields, 4 with spears and shields, 8 with bows, 1 with banner.*
- 5 Easterling Kataprakts

Peli päättyy sen kierroksen jälkeen, jolloin toisesta tai molemmista armeijoista on tapettu 15 hahmoa. Se armeija josta tapetaan 15 hahmoa ensin, häviää pelin. Jos molemmat armeijat onnistuvat tässä samalla vuorolla, Pahan puolen pelaaja voittaa. Pöydältä poistuneet hahmot (Courage-testit jne.) lasketaan tapetuiksi. Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Merkittävä voitto:

Hyvän puolen armeija saa merkittävän voiton, jos se voittaa pelin, ja sekä Gandalf, että Imrahil ovat elossa. Pahan puolen armeija saa merkittävän voiton, jos se voittaa pelin, ja joko Gandalf tai Imrahil (tai molemmat) on kuollut.

Marginaalinen voitto:

Hyvän puolen armeija saa marginaalisen voiton, jos se voittaa pelin, ja joko Gandalf tai Imrahil (tai molemmat) on kuollut. Pahan puolen armeija saa marginaalisen voiton, jos se voittaa pelin, ja sekä Gandalf, että Imrahil ovat elossa.

Muutokset skenaarion erikoissääntöihin:

"Horns in the Distance"-sääntö ei ole käytössä. Sen sijaan vuoron 7 alussa heitetään noppaa. Tuloksella 4+ Witch-king poistetaan pelistä. Jos Witch-king jää peliin, se poistetaan vuoron 8 alussa suoraan.

E: The Black Gate Opens

Hyvän puolen pelaajan tarkoituksena on pysyä sankarijoukollaan hengissä mahdollisimman pitkään. Pahan puolen pelaajan tarkoituksena on tappaa hyvän puolen hahmot mahdollisimman nopeasti vähälukuisella, mutta varsin tehokkaalla armeijallaan.

Käytettävä joukot:

Good:

- Aragorn the King
- Legolas *with elven cloak.*
- Gimli, son of Gloin *with elven cloak.*
- Gandalf the White
- Eomer, Marshal of the Riddermark *with shield*
- Peregrin, Guard of the Citadel *with elven cloak.*
- Meriadoc, Knight of the Mark *with shield and elven cloak.*

Evil:

- Mouth of Sauron *with armoured horse*
- Khamul the Easterling *on armoured fellbeast*
- 2 Ringwraiths *on fellbeasts*
- Mordor Troll Chieftain
- 2 Mordor Trolls.

Pelin lopputulos riippuu siitä, kuinka monta kierrosta pelataan, ennen kuin kaikki hyvän puolen miniatyyrit ovat kuolleet:

7 vuoroa tai enemmän:	Hyvän puolen merkittävä voitto
6 vuoroa:	Hyvän puolen marginaalinen voitto
5 vuoroa:	Pahan puolen marginaalinen voitto
4 vuoroa tai vähemmän:	Pahan puolen merkittävä voitto

Tasapeli ei ole mahdollinen, paitsi peliajan (1h 20min) loppuessa kesken.

Muutokset skenaarion sääntöihin:

”The Final Battle” ja ”The Eagles are Coming!” erikoissäännöt eivät ole käytössä. Kaikki muut miniatyyrit paitsi sormusaaveet asetellaan pelin alussa kentälle normaalien sääntöjen mukaan. Sormusaaveet saapuvat kentälle vuorolla 2 normaalien sääntöjen mukaisesti.

Gandalfin sauva on rikottu, joten hänellä ei ole sen tuomaa yhtä ylimääräistä Will-pistettä per vuoro.

Lisäksi Broken!-sääntöä ei käytetä, Pahat ovat vain osa loppumatonta armeijaa, ja Hyvät ovat valmiit kuolemaan asiansa puolesta...