

IL SIGNORE DEGLI ANELLI

GIOCO DI BATTAGLIE STRATEGICHE

LE MINIERE DI MORIA



LE MINIERE DI MORIA

Benvenuto alle Miniere di Moria. Questo libretto ti insegnerà a giocare al Gioco di Battaglie Strategiche del Signore degli Anelli, seguendo le avventure della Compagnia mentre combatte i Goblin e i Troll per scappare dal regno sotterraneo.

Se stai leggendo questo libretto, molto probabilmente ti sono piaciuti i film del Signore degli Anelli, oppure sei rimasto affascinato dai libri (o più probabilmente entrambe le cose). Queste storie hanno una forte presa sull'immaginazione, pertanto è naturale chiedersi come si sarebbero svolti i fatti se alcuni personaggi si fossero comportati in maniera diversa. Cosa sarebbe accaduto se Gandalf avesse scelto la porta sbagliata agli incroci di Moria? E se Aragorn fosse rimasto assieme al mago nella lotta contro il Balrog?

Questo gioco ti permette di esplorare tali possibilità. Come introduzione al Gioco di Battaglie Strategiche del Signore degli Anelli, segue il viaggio della Compagnia che si fa largo combattendo attraverso Moria, controllando le azioni degli eroi, oppure tentando di fermarli con orde di Goblin.

IMPARARE A GIOCARE

Tutto ciò che ti serve non sono altro che un posto adatto a giocare e un avversario da sfidare. Tutto il resto si trova nella confezione:

- Le miniature in plastica della Compagnia e dei suoi nemici.
- Elementi scenici che rappresentano le Miniere di Moria.
- Questo libretto che spiega come assemblare i modelli e che insegna le basi del gioco.
- Il manuale delle regole che contiene le regole estese del gioco.

Le regole ti verranno spiegate un po' alla volta tramite una serie di incontri nelle miniere. Ogni partita è leggermente più complessa della precedente e il culmine è l'entusiasmante battaglia nella Tomba di Balin, come viene descritta nel film della Compagnia dell'Anello, quando gli eroi affrontano un mostruoso Troll di Caverna.

DIPINGERE I MODELLI

Noterai che i modelli mostrati nel libretto e nel manuale, nonché sulla copertina della scatola, sono dipinti. Ovviamente non è necessario dipingerli per giocare, tuttavia non c'è nulla di meglio di dipingere i modelli per dare vita alle partite di gioco. Dipingere è molto divertente e può trasformarsi in un vero e proprio hobby soddisfacente. Più avanti ti insegneremo come dipingere i primi soldatini in miniatura.

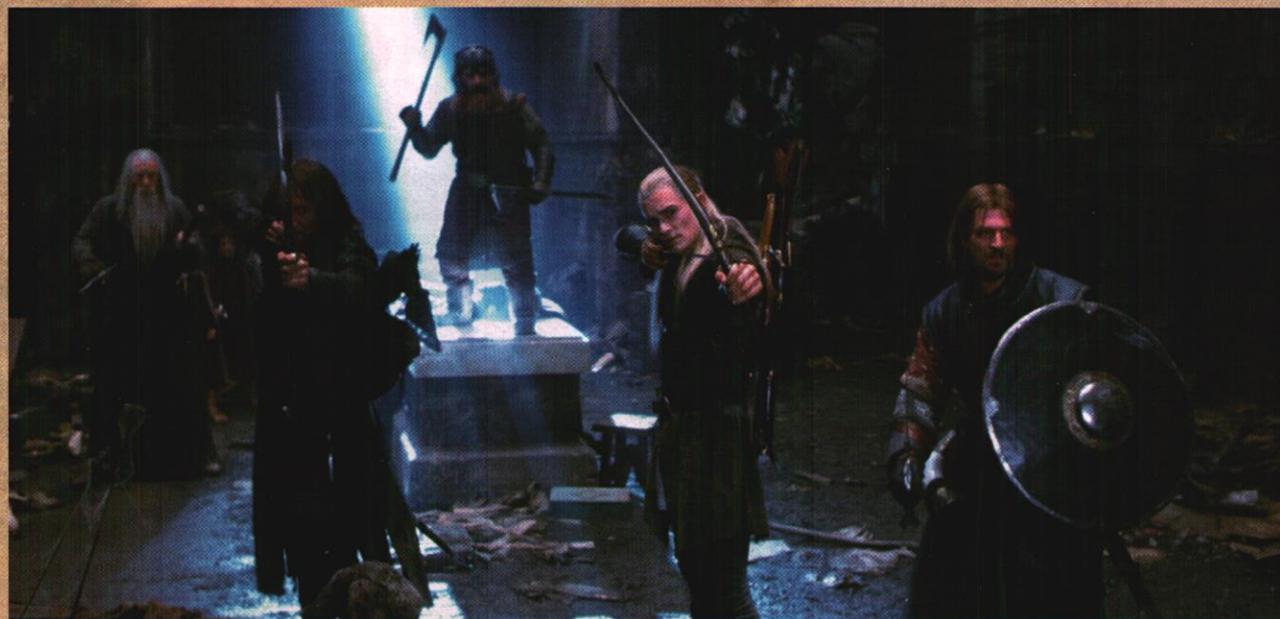
ELEMENTI SCENICI

Proprio come gli altri modelli, non c'è motivo per il quale tu non possa usare degli elementi scenici di plastica non dipinti e molti giocatori continuano a usare elementi scenici improvvisati, collocandoli su un tavolo o sul pavimento. Speriamo però che le foto ti spingano a dipingere gli elementi scenici e magari addirittura a compiere i primi passi nella loro creazione.

BATTAGLIE PIÙ GRANDI

Dopo che avrai giocato gli scenari di questo libretto, sarai pronto per approfondire ulteriormente l'esperienza di gioco. Il manuale delle regole fornisce le regole avanzate che aggiungono più armi, creature, personaggi e poteri magici, oltre a consentire di giocare battaglie su grande scala.

Esistono dozzine di altri modelli da collezionare: i feroci Orchi, i sinistri Nazgûl e i nobili Cavalieri di Rohan sono solo alcuni esempi. Il gioco è entusiasmante sia che tu scelga di concentrarti su una specifica armata o di riunire tutti i personaggi che preferisci. Quanto debba essere grande la tua collezione, dipende solo da te!



COME FUNZIONA?

In una partita del Signore degli Anelli ogni giocatore controlla un contingente di guerrieri in miniatura, che sia del Bene o del Male. I giocatori muovono i proprio modelli e tirano dei dadi per combattere e tirare, provando a superarsi in astuzia e a vincere la battaglia.

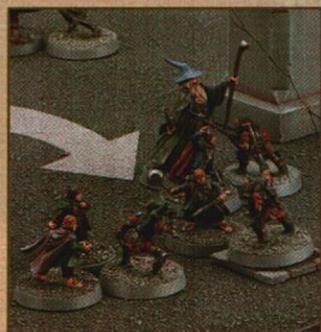
Ecco un esempio di una partita in svolgimento. Nathan ha il controllo della fazione del Bene (gli Eroi della Compagnia dell'Anello), mentre Pete è al comando dei Goblin di Moria e del Troll di Caverna (la fazione del Male). Per vincere lo scontro, Nathan deve uccidere il Troll di Caverna, cercando di tenere in vita quanti più modelli possibile del suo schieramento. Pete deve cercare di soverchiare la Compagnia, uccidendone almeno cinque membri prima che il Troll muoia.

Questa pagina ritrae un momento di gioco, mostrando le scelte che i giocatori devono effettuare e il pieno impatto dell'entusiasmante scontro.

1 La partita inizia con Aragorn e Boromir che caricano coraggiosamente i Goblin di Moria che entrano attraverso la porta. Sono entrambi guerrieri letali e Nathan spera che eliminino rapidamente i Goblin di Moria che li stanno affrontando.



2 Gandalf e gli Hobbit attaccano i Goblin di Moria che entrano dalla botola. I Goblin sono in pesante superiorità numerica rispetto agli Hobbit, quindi Nathan spera di eliminarli prima che ne arrivino altri.



I TIRI DI DADO

Un tiro di dado all'inizio di ogni turno determina chi possa agire per primo durante quel turno. I dadi vengono usati anche per determinare se il modello di un guerriero abbia successo o meno nel tirare e nel combattimento. Ovviamente, ci si potrebbe giustamente aspettare che un personaggio come Aragorn sia decisamente più abile di un Goblin di Moria. Ogni modello del gioco ha un profilo che serve per determinare i risultati necessari per compiere determinate azioni.

Come esempio, con un risultato di 3 un Goblin non potrebbe colpire il bersaglio, tuttavia è più che sufficiente per un abile arciere come Legolas. Questo significa che la fortuna non basta ad andare avanti. Per sconfiggere un avversario ci vogliono della strategia, una discreta quantità di abilità e dei riflessi fulminei.

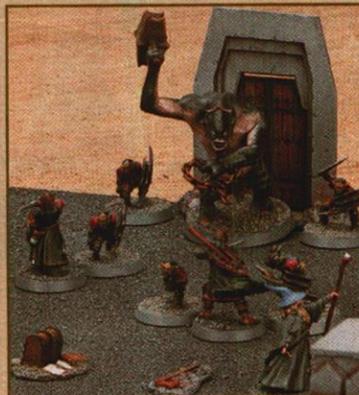
3 Legolas si ritrova in uno scontro a distanza con due Goblin di Moria armati di archi. Anche se è un arciere migliore, è in inferiorità numerica e quindi in pericolo, pertanto Nathan manda Gimli ad aiutarlo.



SPOSTARE I MODELLI

In un gioco da tavolo tradizionale, i giocatori generalmente spostano i pezzi su una plancia suddivisa in caselle. In effetti, questo gioco non ha una plancia, ma si gioca su una superficie piatta come un tavolo o il pavimento. Puoi usare contemporaneamente tutti i tuoi modelli e spostarli dove vuoi; una breve serie di semplici regole ti impedisce che il gioco venga rovinato dalla confusione e fa sì che entrambe le fazioni abbiano le medesime possibilità di vincere. L'aspetto migliore di tutto ciò è che ogni battaglia sarà diversa dalle precedenti.

4 Con il progredire della partita, arriva il Troll di Caverna, entrando poderoso nella tomba. Ora Pete è in netto vantaggio, poiché il Troll di Caverna è il guerriero più letale in gioco. Con l'arrivo del Troll di Caverna la battaglia nella Tomba di Balin sarà più feroce che mai!



ASSEMBLARE I MODELLI

Prima di poter iniziare le missioni delle Miniere di Moria devi assemblare le miniature Citadel. Si possono montare velocemente senza colla, ma se lo desideri puoi incollarle per renderle più robuste.

RIMUOVERE I MODELLI

Le miniature in plastica Citadel sono fissate a uno stampo in plastica chiamato sprue, dal quale devono essere rimosse prima di venire assemblate.

Il metodo migliore per farlo, è usando un paio di tronchesine. Le linee di fusione visibili si possono eliminare con un coltellino da modellismo o con una lima.



GANDALF



Gandalf il Grigio è un mago potente e saggio. Viaggia per la Terra di Mezzo da secoli, sempre con le sembianze di un vecchio. Egli assume il ruolo del leader della Compagnia dell'Anello al consiglio di Elrond, guidando i propri compagni grazie alla profonda saggezza.

ARAGORN



Aragorn, o Grampasso, come a volte viene chiamato, è un guerriero possente e l'erede al trono di Gondor. Le sue abilità come ramingo e la sua maestria nella spada aiutano la Compagnia dell'Anello a superare i pericoli.

LEGOLAS



Legolas è un principe del Regno della Foresta. La sua abilità con l'arco non ha pari ed è anche un abile guerriero. Il suo occhio acuto e gli anni di esperienza lo rendono uno dei membri della Compagnia più inestimabili.

BOROMIR



Boromir è forse il guerriero migliore di tutta la Compagnia. È un degno figlio di Gondor, nobile e orgoglioso, che pone la sicurezza della Città Bianca al di sopra di tutto, tuttavia il suo orgoglio sarà la sua rovina.

GIMLI



Gimli, come tutti i Nani, è tozzo e fosco. Dotato di un cuore orgoglioso, è un guerriero temprato che fa uso delle asce con incredibile maestria. Nonostante le loro differenze, Gimli e Legolas ben presto stringono una salda amicizia.

FRODO



Frodo Baggins si ritrova in possesso dell'Unico Anello quando lo zio Bilbo decide di disfarsene. Si tratta solo dell'inizio della cerca che lo porterà attraverso i luoghi più pericolosi di tutta la Terra di Mezzo.

SAM



Sam Gamgee è un bravo giardiniere e un amico sincero. Fedele e coraggioso, desidera accompagnare Frodo, il Portatore dell'Anello, contro qualsiasi nemico. Gandalf gli impartisce il compito di stare a fianco di Frodo grazie alla sua umile saggezza e al cuore impavido.



MERRY

Merry, cugino di Pipino e buon amico di Frodo, è un Hobbit allegro e solare. Attirato nella Compagnia dai legami dell'amicizia, si dimostra un compagno leale e gioviale.



PIPINO

Pipino, cugino di Merry, si è unito volontariamente alla Compagnia dell'Anello, avendo già affrontato senza paura il viaggio per Granburrone. Nonostante i pericoli del viaggio, Pipino è un amico impavido dei membri della Compagnia dell'Anello.

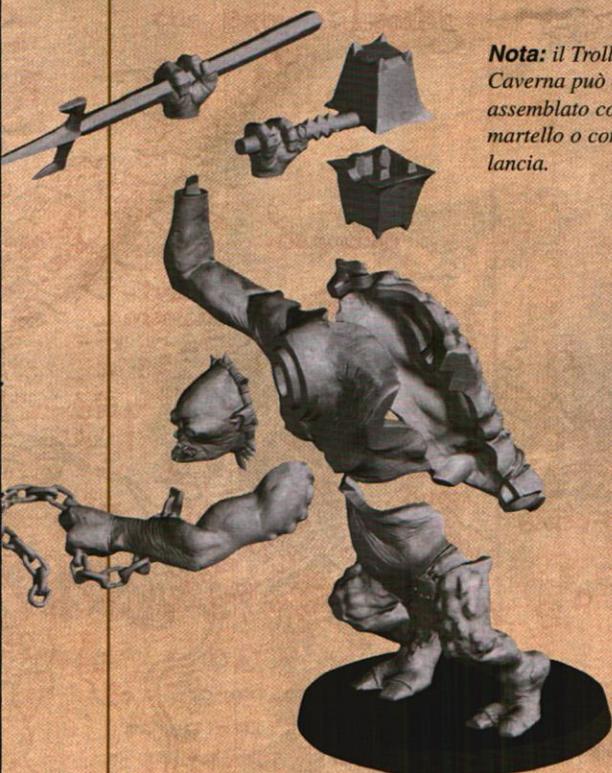


GOBLIN DI MORIA

I Goblin di Moria sono una razza malvagia e contorta. Sono un genere inferiore di Orchi abituatisi alle tenebre del luogo, del quale percorrono i cunicoli e i corridoi sempre in cerca di intrusi o di un pasto facile.

TROLL DI CAVERNA

Dei diversi tipi di Troll che abitano la Terra di Mezzo, quello di caverna è tra i più pericolosi. Un Troll di Caverna, malvagio e brutale, è un avversario temibile, pericoloso anche per i guerrieri più abili e addestrati.



Nota: il Troll di Caverna può essere assemblato con un martello o con una lancia.



LE MINIERE

Le cavernose sale di Moria sono colme di centinaia di pilastri scolpiti e di robusti portali, tutti costruiti per durare. I pavimenti sono coperti dal ciarpame lasciato dai Goblin e persino la tomba di Balin è sminuita dalla loro presenza.



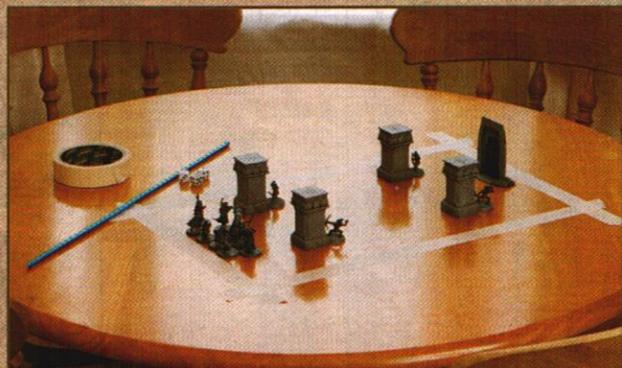
PREPARARE UNA PARTITA

Una volta preparati i guerrieri, per cominciare non ti rimane che preparare la partita. Devi anche decidere chi impersonerà il Bene e chi il Male!

Ogni partita del Signore degli Anelli ricrea una scena ispirata o tratta dal libro o dai film e viene chiamata 'scenario'. Le regole dello scenario indicano quali modelli vengono usati, qual è l'aspetto dell'area di gioco e fornisce le informazioni speciali di cui hai bisogno per giocarlo. Inoltre dice ai giocatori cosa devono fare per vincere la partita. Alcuni scenari possono prevedere un giocatore che sfugge a un agguato, l'uccisione di un eroe particolare o diversi altri obiettivi.

L'AREA DI GIOCO

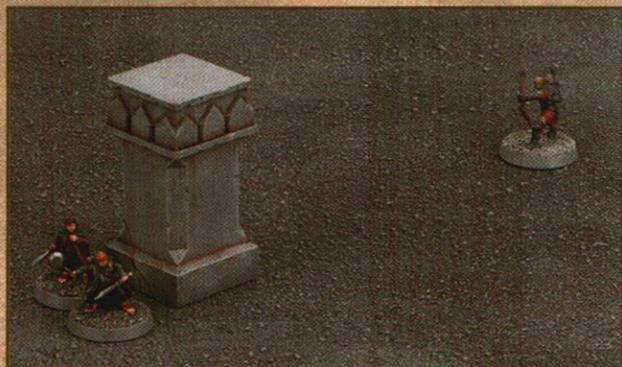
Si può giocare su qualsiasi superficie piana, dal tavolo della cucina al pavimento del salotto. Le battaglie vengono giocate su un'area di dimensioni specifiche, indicate in ogni scenario. È molto importante misurare le giuste dimensioni e segnare i confini dell'area, poiché i modelli normalmente non possono lasciare l'area di gioco. Per delimitare la zona puoi usare del nastro adesivo di carta o allineare i misuratori.



ELEMENTI SCENICI

Uno degli elementi che differenzia il Gioco di Battaglie Strategiche del Signore degli Anelli da molti altri giochi è l'utilizzo di elementi scenici sull'area di gioco. Oggetti accuratamente costruiti possono migliorare l'aspetto e l'atmosfera di una partita, oltre a renderla più interessante.

I modelli non possono 'passare attraverso' gli elementi scenici, ma devono aggirarli. Gli elementi scenici forniscono inoltre un'indispensabile copertura dalle armi da tiro.



BENE E MALE

Ogni scenario è uno scontro tra i Popoli Liberi della Terra di Mezzo (il Bene) e le forze di Sauron e i suoi alleati (il Male). Negli scenari delle Miniere di Moria, la fazione del Bene viene rappresentata dalla Compagnia dell'Anello, mentre la fazione del Male comprende i detestabili Goblin di Moria e lo spaventoso Troll di Caverna. Accordati con l'avversario per determinare chi controlli quale fazione. Quando avete deciso, potete scambiarvi di posto e rigiocare lo scenario per determinare chi abbia ottenuto i risultati migliori.

I MODELLI

I pezzi da gioco sono tutti fissati su basette rotonde. Nelle Miniere di Moria esistono due tipi di basette: da 25mm e da 40mm. Il Troll di Caverna è montato su una basetta da 40mm, mentre tutti gli altri modelli sono montati su basette da 25mm.

Ogni basetta rappresenta lo spazio del quale i modelli hanno bisogno per muoversi e combattere.



Boromir su una basetta da 25mm

Troll di Caverna su una basetta da 40mm

PRENDERE NOTE

Avere sotto mano dei fogli di carta e un paio di penne è sempre utile per prendere degli appunti e per segnarsi le informazioni più importanti durante lo svolgersi della partita.



INIZIARE A GIOCARE

Queste pagine illustrano alcuni principi generali che si applicano a tutte le battaglie. Dopo che avrai giocato un paio di partite, ricorderai facilmente queste regole.

IMPARARE LE REGOLE

Le prossime pagine spiegano le basi del gioco: come spostare i modelli, tirare i dadi ecc. Spiegano inoltre i profili dei personaggi e come determinare i danni e le ferite. Non è necessario imparare tutto a memoria, dai una lettura e ricontrolla le regole mentre stai giocando. Ben presto scoprirai che le routine di base diverranno una seconda natura e che avrai bisogno solo di controllare occasionalmente i dettagli.

TURNI E FASI

Una battaglia viene giocata in una serie di turni, fino a quando una delle due fazioni non vince. Durante ogni turno, entrambi i giocatori si muovono, tirano e combattono con i modelli, come descritto di seguito. Questa è chiamata la 'sequenza del turno'. Ogni parte della sequenza è chiamata 'fase'.

LA SEQUENZA DEL TURNO



1: FASE DI INIZIATIVA

Nel primo turno l'iniziativa è automaticamente del

Bene. Nei turni successivi entrambe le fazioni tirano un dado per stabilire a chi vada l'iniziativa per quel turno.



L'Anello serve a ricordare chi ha l'iniziativa ad ogni turno.



2: FASE DI MOVIMENTO

Entrambe le fazioni muovono i modelli. La

fazione con l'iniziativa muove per prima tutti i propri modelli. Quando ha finito, tocca all'altra fazione.



3: FASE DI TIRO

Entrambe le fazioni tirano. La

fazione con l'iniziativa tira per prima. Quando ha finito, tocca all'altra fazione.



4: FASE DI COMBATTIMENTO

Nella fase di

Combattimento combattono

tutti i modelli a contatto di base con un nemico. Il giocatore con l'iniziativa decide l'ordine secondo il quale si risolvono i combattimenti.

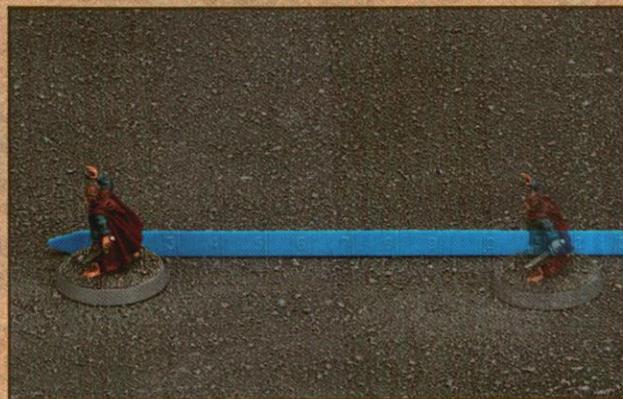


5: FASE FINALE

Il turno è finito. Comincia un nuovo turno partendo dalla fase di iniziativa.

MISURAZIONE

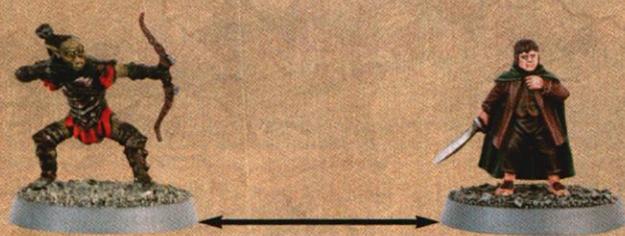
In questo gioco si determina di quanto un modello si possa muovere ad ogni turno usando un misuratore o un metro a nastro. Nella scatola vengono forniti due misuratori di distanze atti allo scopo. Tutte le misure vengono effettuate in centimetri (cm) come segnato sui misuratori azzurri.



Usa il misuratore di distanze azzurro per determinare di quanto si possano muovere i modelli ad ogni turno.

Durante una partita i giocatori sono liberi di prendere le misure in qualsiasi momento desiderino. Può essere molto importante e permette ai giocatori di controllare quanto siano vicini tra loro i modelli o quanto lontano sia un guerriero da un obiettivo.

Quando si misura la distanza che separa due modelli, lo si fa dai bordi più vicini delle basette.



Durante una partita la distanza tra i modelli è importante. Misura lo spazio che separa le basette.

SPOSTARE I MODELLI

I modelli non possono attraversare altri modelli, si presume che necessitino come minimo dello spazio occupato dalla basetta per passare. Di conseguenza è meglio lasciare dello spazio tra i modelli per farli passare durante il gioco. Questo significa che le basette dei modelli non possono sovrapporsi e che per essere posizionato in un punto, un modello deve poterci stare.



Dato che i modelli non possono passare attraverso altri modelli, è importante lasciare degli spazi per farli passare.

'VISUALE' DEI GUERRIERI

Durante una partita devi essere in grado di stabilire ciò che un modello può vedere. Il modo migliore di farlo è abbassarsi sul tavolo, cosicché i tuoi occhi siano in linea con il modello per avere la 'visuale del modello'. Non preoccuparti della direzione in cui il modello guarda, poiché si presume che i modelli possano sempre vedere tutt'attorno.



TIRARE I DADI

Nel gioco si usano dei dadi per rappresentare l'elemento del caso del corpo a corpo e del tiro. Legolas è il migliore arciere della Terra di Mezzo, ma esiste sempre una possibilità che manchi il bersaglio, pertanto usiamo i tiri di dado per determinare gli effetti del tiro, per stabilire il vincitore di un combattimento e per diversi altri scopi durante la partita.



USARE LA TABELLA DELLE FERITE

Durante le partite, spesso dovrai determinare se una freccia o il fendente di un'arma feriscano il bersaglio. Più forte è l'attaccante e più facilmente potrà infliggere una ferita. Al contrario, più il bersaglio è resistente e corazzato, più difficilmente sarà possibile arrecargli danno.

Per determinare il risultato, stabilisci la Forza dell'attacco e il valore di Difesa del bersaglio. Un Goblin di Moria ha Forza 3, mentre Aragorn ha Difesa 5. Confrontando i valori sulla tabella delle Ferite, scopriamo che il risultato minimo che il Goblin di Moria deve ottenere con un dado per ferire Aragorn è un 5. Pertanto Aragorn verrà ferito con un risultato di 5 o 6.

Ogni ferita inflitta riduce di uno il valore di Ferite del guerriero che l'ha subita. Se un guerriero qualsiasi, del Bene o del Male, viene ridotto a 0 ferite, rimane ucciso e viene rimosso dal gioco.

Talvolta, il risultato necessario, come indicato sulla tabella, è 6/4, 6/5 o 6/6. Questo significa che il personaggio è particolarmente difficile da ferire. L'attaccante deve prima effettuare un tiro per ferire e ottenere un 6. Se il risultato è un 6, il giocatore deve tirare di nuovo il dado. Se ottiene un 4, un 5 o un 6, come indicato dal secondo numero sulla tabella, viene inflitta una ferita.

TABELLA DELLE FERITE

		DIFESA							
		1	2	3	4	5	6	7	8
FORZA	1	4	5	5	6	6	6/4	6/5	6/6
	2	4	4	5	5	6	6	6/4	6/5
	3	3	4	4	5	5	6	6	6/4
	4	3	3	4	4	5	5	6	6
	5	3	3	3	4	4	5	5	6
	6	3	3	3	3	4	4	5	5
	7	3	3	3	3	3	4	4	5
	8	3	3	3	3	3	3	4	4

Confronta il valore di Forza dell'attacco sul lato sinistro della tabella con il valore di Difesa in cima alla tabella.

IL PROFILO



Aragorn

Movimento:	M	F	D	A	Fe	C
14	6/3+	4	5	3	3	6

Troll di Caverna

Movimento:	M	F	D	A	Fe	C
14	6	6	6	3	3	3



Goblin con lancia o arco

Movimento:	M	F	D	A	Fe	C
12	2/5+	3	4	1	1	2



Alcuni guerrieri sono più abili di altri nel combattimento, perché meglio addestrati o perché naturalmente più violenti. Noi rappresentiamo tali qualità dei mostri e dei guerrieri del gioco assegnando loro un 'profilo'. Tutti i profili si trovano sulla tabella riassuntiva sul fondo di questo libretto e in alto vengono mostrati un paio di esempi. Non sei obbligato a ricordarti tutti i numeri, la maggior parte dei giocatori li controlla diverse volte durante una partita. I profili sono semplici da comprendere e da utilizzare.

I profili in alto mostrano Aragorn, un Goblin di Moria e il Troll di Caverna. Dai film sappiamo che Aragorn e il Troll sono più forti dei Goblin. A causa di ciò, i valori dei loro profili sono migliori di quelli del Goblin.

Movimento: il valore di Movimento di un modello indica di quanto si possa muovere durante un turno. Aragorn si può muovere di 14cm, mentre un Goblin di Moria è leggermente più lento e si muove di soli 12cm. Più un modello è agile e veloce e maggiore il suo valore di Movimento.

Maestria (M): il valore di Maestria di un modello indica la sua abilità in corpo a corpo e la sua capacità di battere il nemico in duello. Maggiore è il valore di Maestria di un guerriero e più alte sono le sue abilità in combattimento. Ciò verrà spiegato meglio negli scenari.

I guerrieri armati di arco hanno un secondo numero indicato dopo la barra. Si tratta del valore di Tiro e indica quanto siano bravi a tirare con l'arma. Il numero indicato è il valore minimo necessario per colpire un bersaglio con un tiro di dado. Possiamo notare che

Aragorn ha molte più possibilità di colpire il bersaglio rispetto al Goblin di Moria. In questo caso minore è il numero e meglio è.

Forza (F): il valore di Forza di un guerriero indica quanto sia forte e con quanta potenza possa colpire i nemici. Aragorn è più forte del Goblin di Moria, tuttavia, il Troll di Caverna è il modello più forte delle Miniere di Moria.

Difesa (D): il valore di Difesa di un guerriero indica quanto sia resistente. Se un guerriero è particolarmente robusto o ben corazzato, tale valore è maggiore. Aragorn indossa solo una leggera armatura di cuoio eppure la sua Difesa è superiore a quella del Goblin di Moria. Questo perché è un robusto ramingo, avvezzo alle difficoltà e a sopportare le ferite.

Attacchi (A): il valore di Attacchi di un modello indica quanto sia veloce in combattimento con le armi e quanto danno possa arrecare ai nemici. Molti guerrieri hanno un solo Attacco, benché i potenti Eroi e i pericolosi mostri possano averne due o persino tre.

Ferite (Fe): il valore di ferite mostra quanti danni possa subire un guerriero prima di venire ucciso. La maggior parte dei modelli di dimensioni umane ha una sola Ferita, mentre alcuni Eroi e i mostri più grossi ne hanno due, tre e magari anche di più.

Coraggio (C): il Coraggio rappresenta la determinazione di un guerriero nella confusione della battaglia. Nelle Miniere di Moria non vengono usate le regole del Coraggio. Vengono spiegate nel manuale delle regole.

SCENARIO 1 – NELLE TENEBRE

Gandalf, intrappolato nelle tenebre, guida la Compagnia nell'antica miniera dei Nani. Gli eroi devono affrettarsi ad attraversare i cupi corridoi il più velocemente possibile, evitando le frecce nere degli odiosi Goblin di Moria.

Il primo scenario si basa sul movimento e sul tiro. Le regole per il combattimento vengono introdotte nello Scenario 2.

POSIZIONI INIZIALI

I nove membri della Compagnia iniziano questo scenario nell'area di inizio del Bene, come mostrato nella mappa sottostante. I quattro Goblin di Moria con archi vengono piazzati ognuno dietro una delle colonne.

VINCERE LA PARTITA

Il giocatore del Bene vince questo scenario se tutti i membri della Compagnia riescono a fuggire dal portale senza che nessun membro venga ucciso.

Il giocatore del Male vince se i suoi Goblin riescono a uccidere dei membri della Compagnia con gli archi.

La partita termina non appena un giocatore consegue i propri obiettivi.

INIZIARE LA PARTITA

Quando l'area di gioco è pronta e i pezzi sono a posto, è ora di iniziare a giocare con la fase di Iniziativa.



FASE DI INIZIATIVA

Nel primo turno, l'iniziativa andrà allo schieramento del Bene, il che vuol dire che il giocatore del Bene potrà muovere e tirare prima del giocatore del Male.

Ad ogni turno dopo il primo, i giocatori tirano i dadi per determinare a chi vada l'iniziativa. Entrambi i giocatori tirano un dado e il giocatore che ottiene il risultato più elevato guadagna l'iniziativa. Se il risultato è un pareggio, l'iniziativa passa al giocatore che non l'aveva nel turno precedente. Il segnalino d'Iniziativa (l'Anello mostrato nel riquadro) deve essere tenuto dal giocatore con l'iniziativa come aiuto per ricordare chi l'abbia in quel turno.

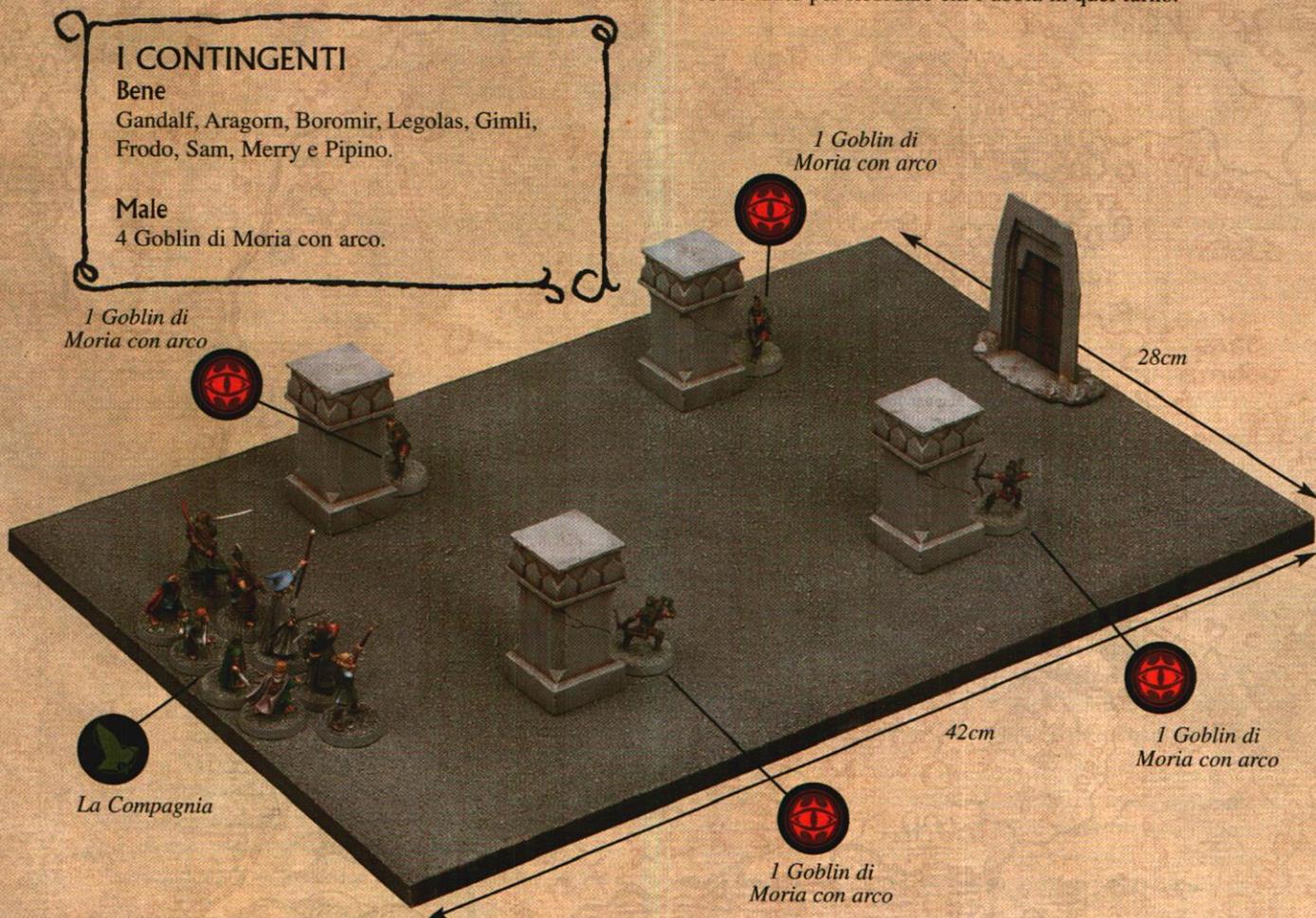
I CONTINGENTI

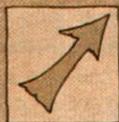
Bene

Gandalf, Aragorn, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry e Pipino.

Male

4 Goblin di Moria con arco.





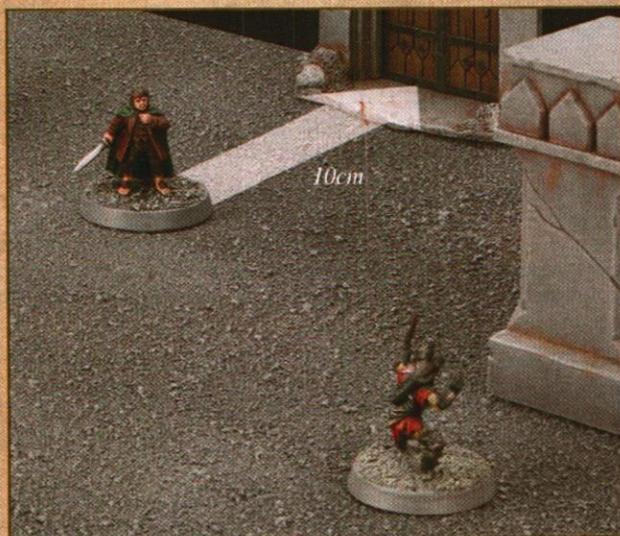
FASE DI MOVIMENTO

Questa fase è la parte del gioco in cui i modelli possono muoversi, occupare posizioni migliori, correre al riparo o caricare il nemico. Nella fase di Movimento il giocatore con l'Iniziativa muove per primo i propri modelli. Dopo che egli ha terminato, tocca all'altro giocatore spostare i propri modelli come ritiene opportuno. Controlla p.7 per i dettagli su come misurare il movimento.

La Compagnia non ha tempo di fermarsi e combattere, mentre i Goblin sono felici di tirare con gli archi. Ciò significa che i guerrieri nemici non si avvicineranno troppo gli uni agli altri. In questo scenario, nessun modello può avvicinarsi a meno di 2cm da un modello nemico.



Quando un modello del bene arriva a contatto del portale, è fuggito dai Goblin di Moria e non prende più parte allo scenario: rimuovilo dal tavolo. Ricorda che per ottenere la vittoria deve uscire dal portale tutta la Compagnia dell'Anello.



In questo turno Frodo è sufficientemente vicino al portale per attraversarlo, sfuggendo all'agguato e facendo avvicinare alla vittoria il giocatore del Bene che ha un modello in meno di cui preoccuparsi.

MOVIMENTO DEL BENE

Nella fase di Movimento del Bene, il giocatore del Bene può spostare i modelli della Compagnia. I modelli non sono obbligati a muoversi e possono sempre muoversi meno del proprio valore massimo di movimento se lo desiderano. Se Aragorn e Legolas desiderano tirare nella fase di tiro, possono muoversi al massimo della metà del loro valore di movimento (ciò viene spiegato meglio nella fase di Tiro).

MOVIMENTO DEL MALE

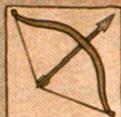
Nella fase di Movimento del Male, il giocatore del Male può spostare i modelli dei Goblin. Come per i modelli del Bene, i Goblin di Moria non sono obbligati a spostarsi e possono sempre muoversi meno della propria distanza di movimento massima. Come vedrai nella fase di Tiro, spesso è meglio muovere i modelli armati di arco più lentamente.



Nella fase di Movimento Gandalf può muoversi al massimo di 14cm. Gimli, come tutti i Nani, è più lento degli Uomini e degli Elfi, pertanto si muove al massimo di 12cm. Gli Hobbit sono ancora più lenti e si muovono al massimo di 10cm.



Questo Goblin di Moria si è mosso di 6cm, di conseguenza è in grado di tirare con l'arco nella fase di Tiro. Se si fosse mosso di una distanza maggiore, in questo turno non avrebbe potuto tirare con l'arco.



FASE DI TIRO

In questa fase i modelli armati con armi da tiro possono tentare di tirare delle frecce sulle proprie vittime. Il giocatore con l'Iniziativa può tirare per primo con tutti i suoi modelli. Quando ha terminato, l'altro giocatore può tirare con tutti i propri modelli.

TIRO DEL BENE

Aragorn ha un robusto arco da ramingo, mentre Legolas ha un arco elfico finemente lavorato.

Poiché ci vuole tempo per tendere un arco e prendere la mira, Aragorn e Legolas devono 'cedere' metà del proprio movimento per tirare. Ciò significa che se desiderano tirare con gli archi, possono muoversi di soli 7cm invece dei consueti 14cm. Entrambi possono scoccare una freccia per turno.

Per tirare con l'arco si devono seguire una serie di passi. Scegli un modello che tira e rispetta i seguenti passi:

SCEGLI UN BERSAGLIO TIRA PER COLPIRE TIRA PER FERIRE

Scegliere un bersaglio. Aragorn e Legolas possono tirare contro qualsiasi modello del Male che possono vedere, indipendentemente da quanto sia lontano. Tuttavia devono essere in grado di vedere interamente il bersaglio e questo significa che non possono tirare a modelli coperti da elementi scenici o da altri modelli.



Legolas ha pochi bersagli a disposizione. Il Goblin A non può essere preso di mira, perché è in copertura. Legolas non può tirare al Goblin B, poiché Gimli si frappone. Il Goblin C è coperto da un altro Goblin. Il Goblin D è allo scoperto ed è un ottimo bersaglio per Legolas.

Tirare per colpire. Quando il giocatore del Bene ha scelto il bersaglio, deve tirare un dado per determinare se ha fatto centro. Usa il valore di Tiro del profilo del personaggio e confrontalo al risultato del dado per determinare se ha colpito. Il valore di Tiro di un modello rappresenta il valore minimo richiesto per colpire.

Se il tiro di dado è sufficiente per mettere a segno un colpo, la freccia ha raggiunto il bersaglio. Tira per ferire come descritto di seguito. Se non lo è, la freccia ha mancato il bersaglio ed è volata via o ha colpito un muro, una colonna o il pavimento ed è rimbalzata senza causare danni.



M	F	D	A	Fe	C
6/3+	4	5	3	3	6

Questo è il profilo di Aragorn. Il suo valore di Tiro è 3+ e ciò significa che per colpire il bersaglio ha bisogno di un risultato pari a 3, 4, 5 o 6. Un tiro di 1 o 2 indica sempre un fallimento.

Tirare per ferire. Se il colpo è andato a segno, si deve determinare se ha causato dei danni. La freccia può semplicemente graffiare il bersaglio, rimbalzare sulla corazza o potrebbe ferire il bersaglio e causargli una ferita fatale.

Prima di tutto confronta la Forza dell'arco con il valore di Difesa del bersaglio usando la Tabella delle Ferite a p.8. Il numero indicato è il risultato minimo necessario per ferire il bersaglio.

L'arco di Aragorn ha Forza 2.

L'arco di Legolas ha Forza 3.

Poi tira un dado per determinare se il colpo ferisce o meno il bersaglio. Se un modello subisce una ferita, riducine il totale di ferite di uno. Se ciò porta a zero il totale delle ferite del modello, quest'ultimo viene ucciso. Ciò significa che i Goblin di Moria vengono uccisi dalla prima freccia che li ferisce. Quando un modello viene ucciso, viene rimosso dal gioco.



		Difesa del Goblin			
		1	2	3	4
Forza dell'arco	1	4	5	5	6
	2	4	4	5	5
	3	3	4	4	5

Risultato necessario per ferire il Goblin

Aragorn ha colpito il Goblin con una freccia. Il giocatore del Bene mette a segno un 5 quando tira per ferire. Confrontando il valore di Forza dell'arco di Aragorn con la Difesa del Goblin di Moria sulla tabella delle ferite, notiamo che il colpo ha ferito (e ucciso) il Goblin.

TIRO DEL MALE

I Goblin di Moria sono armati di archi. I crudeli Goblin sono felici di tirare da lontano contro i nemici, tenendosi a distanza dalle spade e dalle asce degli avversari.

I modelli del Male armati di arco possono tirare come i modelli del Bene. Un Goblin di Moria con arco può tirare solo se 'cede' metà del proprio movimento. Ciò significa che un Goblin di Moria può tirare solo se si muove al massimo di 6cm.

Scegliere un bersaglio. In questo scenario i Goblin di Moria devono scegliere un bersaglio nello stesso modo di Aragorn e Legolas. Ricorda che il bersaglio deve essere chiaramente visibile senza che si frappongano elementi scenici o altro modelli (del Bene e del Male).

Tirare per colpire. Tira un dado e confronta il risultato al valore di Tiro del Goblin di Moria. Se ottieni un numero uguale o superiore, il colpo del Goblin va a segno.



Ecco il profilo del Goblin. Il suo valore di Tiro è 5+, cosicché un tiro di 5 o 6 colpisce il bersaglio.



Le regole utilizzate per il tiro sono una versione semplificata di quelle del regolamento, fatto che le rende ideali per imparare i meccanismi di base del gioco. Dopo avere appreso le regole delle Miniere di Moria potresti dare un'occhiata alle regole complete di p.22 del manuale, per approfondire ulteriormente il gioco.

Tirare per ferire. Se il colpo va a segno, effettua un tiro per Ferire. Gli archi dei Goblin hanno Forza 2. Confrontalo con il valore di Difesa del bersaglio usando la Tabella delle Ferite: il numero indicato è quello minimo necessario per infliggere una ferita. Poiché la maggior parte dei componenti della Compagnia ha più di una Ferita nel profilo, il giocatore del Bene ha bisogno di tenere conto di quante ferite vengano subite da ciascun eroe. Quando un eroe perde l'ultima ferita, viene ucciso e rimosso dal gioco, aggiudicando la vittoria al Male!



Il Goblin ha colpito Boromir con una freccia. Tirando il dado per ferire, il giocatore del Male ottiene un 5. Confrontando la Forza dell'arco del Goblin con la Difesa di Boromir sulla Tabella delle Ferite, scopriamo che il colpo è riuscito a infliggere una ferita.



FASE DI COMBATTIMENTO

In questo scenario non si gioca la fase di Combattimento, pertanto si passa subito alla fase Finale.



FASE FINALE

Il turno è finito. Comincia quello successivo iniziando con la fase di Iniziativa.



SCENARIO 2 – AGGUATO!

Dopo essere sfuggita agli arcieri, la Compagnia si riposa per un momento, mentre Aragorn esplora i dintorni. Il coraggioso ramingo subisce però l'agguato di altri Goblin e deve sfuggire alla trappola per tornare dai propri compagni.

In questo scenario introduciamo la fase di Combattimento, che permette ai guerrieri di scontrarsi faccia a faccia.

Nota che se il modello di un guerriero viene 'ucciso' in uno scenario, ciò non gli impedisce di essere usato in quello successivo. Se un membro della Compagnia era stato rimosso dal gioco, si può presumere che fosse ferito gravemente o che avesse perso i sensi e che non potesse continuare a combattere, ma che ora si sia ristabilito. Nel caso dei Goblin di Moria, le miniere sono infestate da migliaia di tali creature e il modello rappresenta un individuo diverso.

POSIZIONI INIZIALI

Aragorn viene collocato all'interno dell'area di inizio del Bene. Due Goblin di Moria con scudi e due con lance vengono piazzati a contatto della botola. Due Goblin di Moria con scudi e due con lance iniziano nella zona di inizio del Male, come mostrato nella mappa.

I CONTINGENTI

Bene
Aragorn

Male
4 Goblin di Moria con scudi,
4 Goblin di Moria con lance

VINCERE LA PARTITA

La fazione del Bene vince se Aragorn riesce a sfuggire ai Goblin, uscendo dal portale.

La fazione del Male vince se i Goblin di Moria riescono a uccidere Aragorn prima che sfugga.

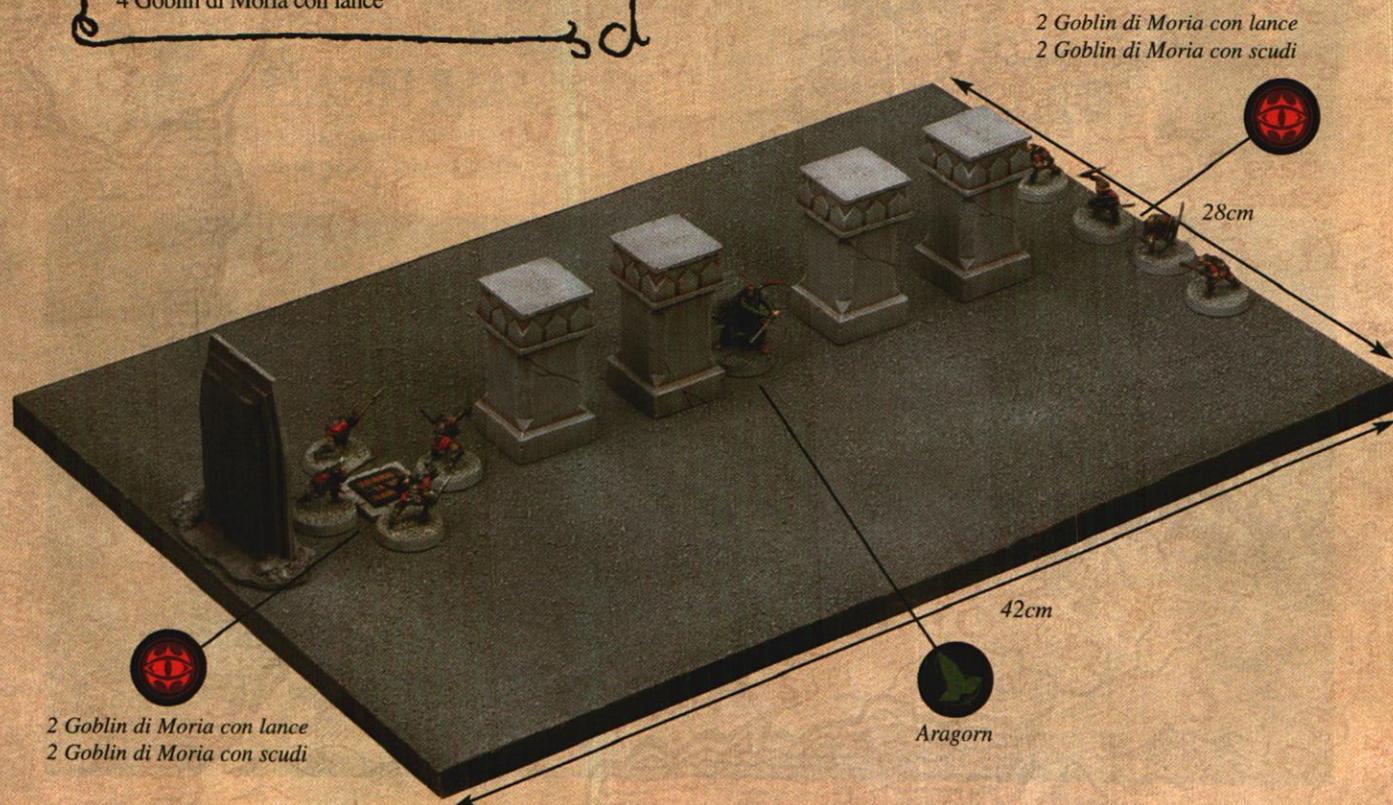
La partita termina non appena una fazione consegue l'obiettivo.

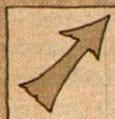


FASE DI INIZIATIVA

Nel primo turno l'iniziativa va al Bene, cosa che permette ad Aragorn di agire per primo.

Ad ogni turno successivo i giocatori devono tirare per l'Iniziativa come descritto nello scenario 1.





FASE DI MOVIMENTO

In questo scenario i modelli sono in grado di caricare il nemico. Ciò permette di affrontarlo direttamente, faccia a faccia.

Zona di controllo. In battaglia, un guerriero non rimane fermo, permettendo così ai nemici di avvicinarsi senza attaccarli. Per rappresentare ciò, esiste una regola chiamata 'zona di controllo'. La zona di controllo è un'area invisibile larga 2cm ed esiste attorno ad ogni modello. Un modello può entrare nella zona di controllo di un modello nemico solo se intende caricarlo.

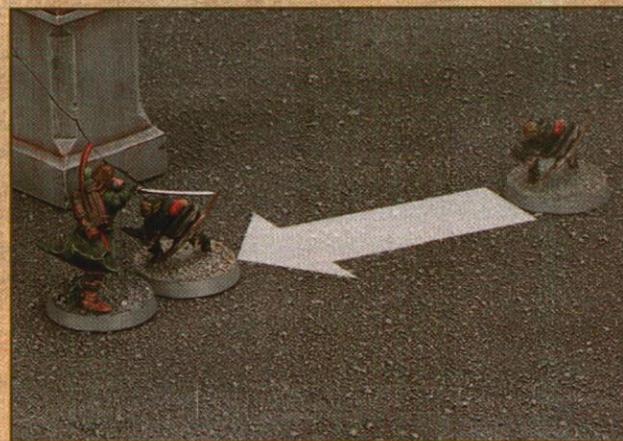
Ciò significa che talvolta i modelli devono 'aggirare' i nemici per oltrepassarli e a volte possono trovarsi la strada totalmente bloccata senza via d'uscita, tranne quella di attaccarli in corpo a corpo e ucciderli.



Ecco la zona di controllo di un Goblin. Nessun modello del Bene può entrare nella sua zona di controllo, a meno che non lo carichi.

Caricare il nemico. In questa partita un modello può combattere solo con un nemico a contatto di basetta. Spostarsi a contatto di basetta con un nemico viene definito 'caricare'. Se un modello ha caricato a contatto di basetta un altro modello, entrambi combattono nella fase di Combattimento.

Nella propria fase di Movimento può caricare qualsiasi modello, a patto che possa vedere il bersaglio prima che inizi a muoversi e sia sufficientemente vicino da raggiungerlo.



Il Goblin di Moria è sufficientemente vicino ad Aragorn da caricarlo.

Se il modello che carica non ha movimento sufficiente per raggiungere il bersaglio, non può entrare nella sua zona di controllo.



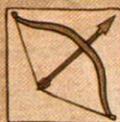
Il Goblin di Moria non è sufficientemente vicino da raggiungere il bersaglio, pertanto deve fermarsi al di fuori della zona di controllo di Aragorn.

Quando un modello si trova a contatto di basetta con un nemico, nessuno dei due può più muoversi per quella fase di Movimento poiché sono bloccati in combattimento. Un modello caricato prima che possa muoversi è quindi impossibilitato a farlo per quel turno poiché è impegnato a combattere per salvarsi la vita.

Un guerriero particolarmente coraggioso può caricare due nemici contemporaneamente, a patto che il suo movimento gli consenta di raggiungerli entrambi e che la sua basetta tocchi quelle di tutti e due. Un guerriero più prudente può sempre scegliere di caricare un solo avversario.



Aragorn carica due Goblin di Moria. Un guerriero meno potente potrebbe temere l'inferiorità numerica, ma non Aragorn!



FASE DI TIRO

In questo scenario Aragorn ha bisogno di tornare degli amici il più in fretta possibile, pertanto non si ferma per tirare con l'arco. Il giocatore del Male non ha Goblin di Moria armati di archi, pertanto non può tirare in questo scenario. La fase di Tiro viene saltata.



FASE DI COMBATTIMENTO

Nella fase di Combattimento combattono tutti i modelli a contatto di basetta con un modello nemico.

Ogni combattimento deve rispettare i seguenti passi:

**SI TIRA PER GLI ATTACCHI
SI DETERMINA IL VINCITORE
CHI PERDE ARRETRA
CHI VINCE TIRA PER FERIRE**

Tirare per gli attacchi

Questo passo rappresenta i guerrieri che menano fendenti in combattimento, mentre cercano di prendere il sopravvento. Ogni modello in combattimento tira un numero di dadi uguale alla caratteristica 'Attacchi' del proprio profilo per determinare chi vince.

Aragorn ha tre Attacchi, pertanto tira tre dadi per determinare il vincitore.

Tutti i Goblin di Moria hanno un Attacco, pertanto tirano un dado ognuno.

Somma il numero di Attacchi a disposizione di ogni fazione coinvolta nel combattimento. Ogni giocatore tira quel numero di dadi.



Aragorn sta combattendo un Goblin di Moria. Aragorn tira tre dadi, mentre il Goblin di Moria ne tira uno solo.



Aragorn combatte contro due Goblin di Moria. Aragorn tira tre dadi, mentre i Goblin di Moria ne tirano uno a testa.

Determinare il vincitore

Per determinare il vincitore di ogni combattimento, si prende il risultato più alto di ogni fazione e li si compara. La fazione con il risultato più alto vince.



Un Goblin ottiene un 5, che batte il risultato più alto di Aragorn pari a 4. La fazione del Male vince il combattimento.

A volte i risultati saranno pari. In questo caso il modello con il valore di Maestria più alto vince il combattimento per conto della propria fazione. Aragorn ha un valore di maestria pari a 6, mentre i Goblin hanno solo 2, pertanto Aragorn vince sempre in caso di pareggio con i Goblin di Moria.

Chi perde arretra

Dopo avere stabilito il vincitore del combattimento, chi perde deve arretrare di 2cm, allontanandosi dal contatto di basetta. Ciò rappresenta il fatto che il modello che perde cerca disperatamente di ritirarsi, provando a sfuggire al nemico menando colpi alla cieca.



Aragorn ha perduto il combattimento contro i Goblin di Moria, pertanto deve arretrare di 2cm dal nemico (oppure rimane intrappolato. Vedi a fianco).

Il vincitore tira per ferire

Dopo che chi ha perso è arretrato, il vincitore può tentare di colpirlo. Il vincitore deve tirare un dado per ogni Attacco a sua disposizione. Confronta la Forza del vincitore con la difesa di chi ha perso usando la Tabella delle Ferite per

determinare il risultato minimo necessario per infliggere una ferita. Nota che può sferrare dei colpi ogni modello nella fazione vincitrice, non solo quello che ha ottenuto il risultato più alto che ha fatto vincere il combattimento.



I Goblin hanno vinto il combattimento contro Aragorn e possono cercare di ferirlo. Confrontando la loro forza di 3 con la Difesa di Aragorn pari a 5, scopriamo che hanno bisogno di ottenere un 5+ per ferirlo. Uno ottiene un 3, che non serve a nulla, e l'altro ottiene un 6 e infligge una ferita ad Aragorn.

Dato che Aragorn ha 3 Attacchi nel profilo, se vince un combattimento può sferrare 3 colpi. Per ogni attacco sceglie un modello nemico respinto indietro da Aragorn e tira per ferirlo. Puoi risolvere il risultato dell'attacco prima di tirare per quello successivo.

Ogni Goblin di Moria che subisce una ferita viene ucciso e rimosso dal gioco. Se Aragorn viene ferito, il giocatore del Bene deve prenderne nota. Per vincere, il Male deve infliggergli tre ferite.



Aragorn ha sconfitto i Goblin di Moria e ora può colpirli. Il giocatore del Bene sceglie di colpire prima il Goblin con la lancia e ottiene un 5, uccidendolo. Aragorn può poi scegliere quale degli avversari rimasti colpire in seguito, tirando per ogni colpo come in precedenza.



FASE FINALE

Il turno è finito. Inizia quello successivo, con la fase di Iniziativa.

INTRAPPOLATO!

A volte un modello perde un combattimento e non è in grado di arretrare di 2cm come richiesto a causa di altri modelli, di elementi scenici o del bordo del tavolo che glielo impediscono. In questa situazione, il modello che si sta ritirando rimane intrappolato. I colpi portati contro un modello intrappolato sono considerati doppi, pertanto un modello con un solo Attacco (come un Goblin) effettua due Attacchi, un modello con due Attacchi ne effettua quattro e così via.

Il modello sconfitto deve essere comunque allontanato il più possibile dagli attaccanti, anche se ciò significa spostare i nemici per ricavare un varco tra i modelli.



Aragorn ha perduto il combattimento ed è intrappolato. I Goblin possono effettuare due attacchi a testa, per un totale di sei.



Se Aragorn sopravvive ai loro attacchi, i Goblin devono arretrare, pertanto i modelli vengono separati.

SCENARIO 3 – CIRCONDATI!

Aragorn non è ancora tornato e il resto della Compagnia viene assalito dai Goblin di Moria. Boromir, Legolas e Gimli devono mettersi a capo della difesa degli Hobbit. Riuscirà Aragorn ad arrivare in tempo per aiutare gli amici?

In questo scenario vengono combinate tutte le regole degli scenari 1 e 2, per consentire ai guerrieri di tirare e combattere.

POSIZIONI INIZIALI

Legolas, Gimli, Boromir, Gandalf e gli Hobbit vengono posizionati tra le quattro colonne (vedi la mappa). Due Goblin di Moria con archi, tre Goblin di Moria con lance e tre con scudi vengono piazzati a contatto di ogni botola, come mostrato. Aragorn e gli altri Goblin possono arrivare in seguito.

I CONTINGENTI

Bene

Gandalf, Aragorn, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry e Pipino.

Male

8 Goblin di Moria con archi, 8 Goblin di Moria con scudi, 8 Goblin di Moria con lance.

VINCERE LA PARTITA:

Il giocatore del Bene vince se entrambe le botole vengono sigillate.

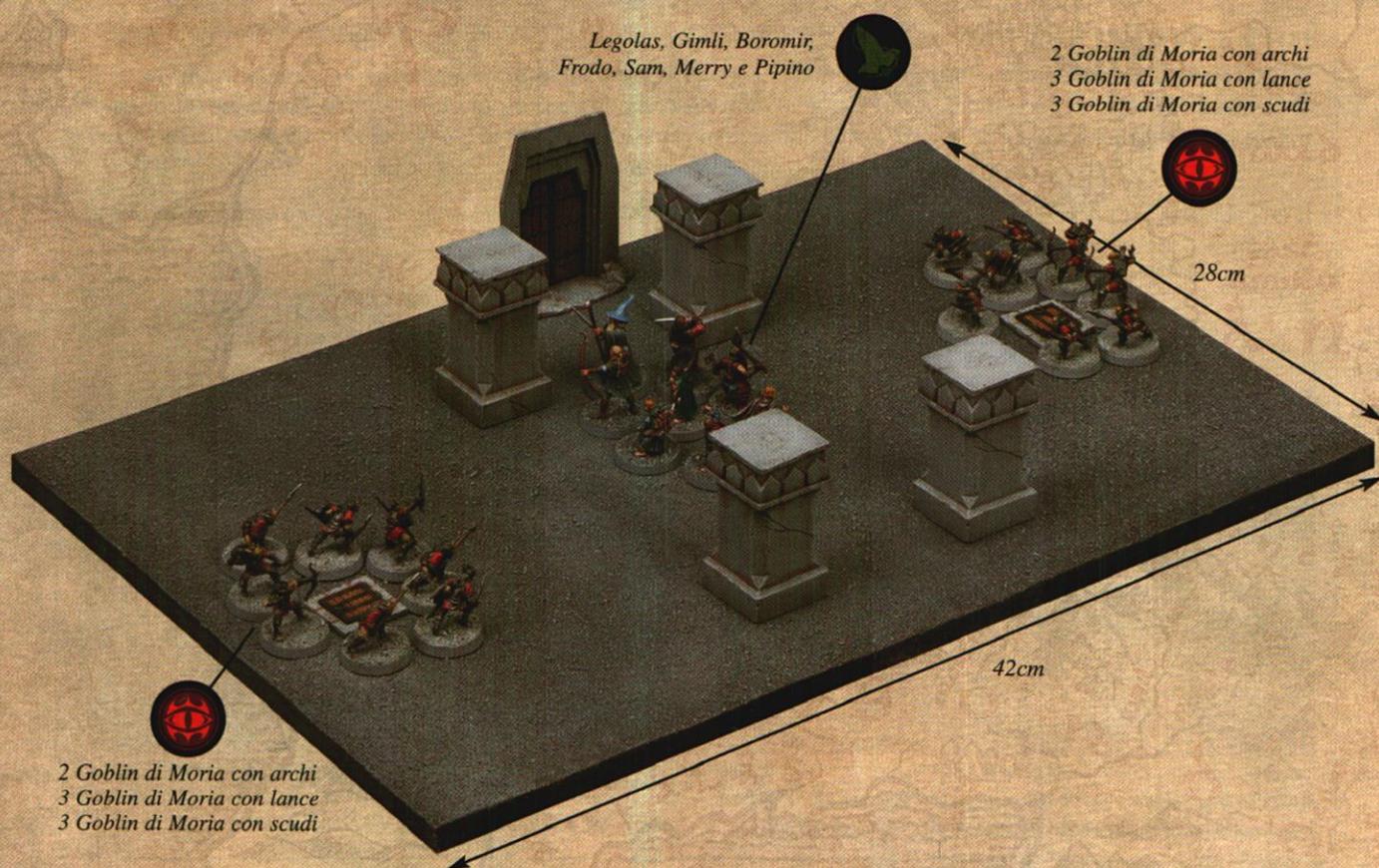
Il giocatore del Male vince se quattro o più modelli del Bene vengono uccisi.

La partita termina non appena uno dei due giocatori consegue il proprio obiettivo.

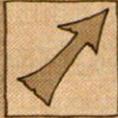


FASE DI INIZIATIVA

A causa della velocità di esecuzione dell'attacco, la fazione del Male comincia lo scenario con l'iniziativa.



2 Goblin di Moria con archi
3 Goblin di Moria con lance
3 Goblin di Moria con scudi



FASE DI MOVIMENTO

Sia i modelli del Bene che quelli del Male si muovono come descritto negli scenari 1 e 2.

Zone di controllo. Nello scenario 2 abbiamo spiegato le zone di controllo e come funzionano. Quando entrambe le fazioni hanno più di un modello, le zone di controllo subiscono gli effetti di un'altra regola. Quando un modello si trova già a contatto di basetta con un nemico, perde la propria zona di controllo. Possiamo immaginare che stia combattendo furiosamente per difendersi e che sia ben poco consapevole di ciò che gli accade attorno. Ciò ha effetto sugli altri modelli che si stanno muovendo nelle vicinanze.



I Goblin di Moria vogliono caricare Frodo, ma non possono perché Boromir e Gimli lo stanno proteggendo.



Dato che i Goblin hanno caricato Boromir e Gimli, perdono le proprie zone di controllo. Questo lascia i loro compagni liberi di buttarsi attraverso il varco e di caricare Frodo.

Suddividere i combattimenti. Un modello può trovarsi coinvolto in un solo combattimento per turno. Questo significa che a volte bisogna suddividere i combattimenti per determinare esattamente chi stia combattendo contro chi. Ciò accade sempre al termine della fase di Movimento.

Il processo è chiamato suddivisione dei combattimenti e viene sempre effettuato dal giocatore con l'Iniziativa. Ricorda, tutti i modelli che hanno caricato o che sono stati caricati devono essere inclusi in un combattimento.



Il Goblin di Moria B ha caricato Pipino. Frodo e Merry devono combattere il Goblin A, poiché si trovano a contatto di basetta con lui.



Dato che Pipino può combattere solo una volta, così come il Goblin B, deve combattere il Goblin B da solo.



Questo combattimento deve essere suddiviso. Il Goblin di Moria A si trova a contatto di basetta solo con Boromir, pertanto deve combattere contro di lui. Il Goblin di Moria C è a contatto con Gimli e deve combattere con lui. Dato che i modelli possono trovarsi in un solo combattimento per turno, il giocatore con l'Iniziativa deve decidere chi combatterà contro il Goblin B.



Il giocatore con l'iniziativa ha scelto di far combattere il Goblin B contro Gimli.

Quando il giocatore con l'iniziativa suddivide i combattimenti, è meglio separare leggermente i modelli, cosicché rimangano a contatto solo con quelli contro cui stanno combattendo.



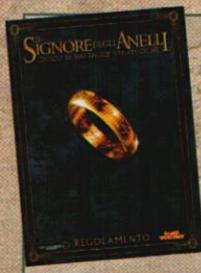
Luce Accecante. Gandalf è un potente mago e conosce numerosi incantesimi, uno dei quali è l'abilità di illuminare la punta del bastone nelle tenebre. L'incantesimo non solo aiuta la Compagnia a vedere nel buio di Moria, ma acceca i Goblin di Moria, avvezzi all'oscurità.

Gandalf può lanciare l'incantesimo nella fase di Movimento del Bene con un risultato di 2, 3, 4, 5 o 6. Una volta lanciato, il potere dura per tutto il resto della partita. A causa della sua luminosità, i Goblin di Moria che tirano contro Gandalf o contro un bersaglio che si trova entro 14cm da Gandalf, colpiscono solo con un risultato di 6 invece del normale 5 o 6.

Gandalf può lanciare questo incantesimo solo se è in grado di muoversi; se è stato caricato prima di potersi muovere, non può lanciare *Luce Accecante*.



Gandalf lancia con successo Luce Accecante con un risultato di 3. Tutti i modelli amici entro 14cm da lui beneficiano della sua protezione.



Nel manuale delle regole, Gandalf ha ulteriori poteri magici che può usare per aiutare la Compagnia nella cerca. Dopo avere giocato gli scenari delle Miniere di Moria, dai uno sguardo alle regole complete del manuale per ulteriori informazioni.



FASE DI TIRO

Il tiro funziona esattamente come descritto nello scenario 1: i modelli non possono tirare se si trovano a contatto di basetta con un nemico. Inoltre i modelli non possono rischiare di colpire i compagni, pertanto non possono tirare contro i nemici impegnati in combattimento.



FASE DI COMBATTIMENTO

La fase di Combattimento funziona esattamente come descritto nello scenario 2. Il giocatore con l'iniziativa decide in quale ordine vengono risolti i combattimenti.



FASE FINALE

In questo scenario si applicano delle regole speciali alla fase Finale.

Grampasso. Aragorn è andato in esplorazione, lasciando la Compagnia, ma udendo i suoni della battaglia si affretta a tornare indietro per raggiungerla. In ogni fase Finale il giocatore del Bene deve tirare un dado per determinare se Aragorn arriva. Con un risultato di 6 lo si colloca a contatto del portale. Nel turno successivo può essere normalmente controllato dal giocatore del Bene. Dopo che Aragorn è arrivato, non c'è bisogno di continuare a tirare.



Aragorn entra sul tavolo, attirato dai suoni della battaglia.

Le botole. In tutta Moria corre una vasta rete di botole e cunicoli usati dai Goblin di Moria. Ad ogni turno nella fase Finale, tira un dado per ogni botola: con un risultato di 4, 5 o 6 colloca un Goblin di Moria con arco, scudo o lancia (il giocatore del Male può scegliere) sulla botola in questione. I Goblin appena arrivati possono essere controllati normalmente dal giocatore del Male nel turno successivo. Quando tutti i Goblin si trovano sul tavolo, smetti di tirare.



Il giocatore del Male ottiene un 4 e colloca un Goblin di Moria sulla botola, pronto ad agire nel turno seguente.

Un modello nuovo può arrivare solo su una botola che non è già occupata da un modello (che sia amico o nemico). Puoi immaginare che il Goblin batta sulla porta, cercando di uscire per congiungersi alla battaglia!

Chiudere le botole. Per chiudere una botola e impedire che ne escano altri Goblin di Moria, un modello del Bene deve terminare il turno su una botola. Se il modello del Bene si trova su una botola al termine della fase Finale, si considera che l'abbia chiusa (bloccandola con l'asta di una lancia o con una spada rotta).

Quando una botola viene chiusa, rimuovila dal gioco, poiché non prende più parte allo scenario.

SCENARIO 4 – LO SCONTRO NELLA TOMBA DI BALIN

La Compagnia scopre una sala di pietra dove Balin, il cugino di Gimli, incontrò la propria tragica fine. Il cordoglio viene interrotto dal battere dei tamburi e dall'arrivo di altri Goblin, accompagnati da un mostruoso Troll di Caverna. Riusciranno gli eroi a sopravvivere?

Questo scenario combina tutte le regole imparate sino ad ora e porta in gioco il letale Troll di Caverna!

POSIZIONI INIZIALI

Gimli viene collocato a contatto della parte frontale della Tomba di Balin. Gli Hobbit devono iniziare a contatto di basetta con il pozzo e Gandalf inizia a contatto con il libro aperto. Aragorn inizia a contatto con un'ascia arrugginita, Legolas a contatto con il tesoro e Boromir con l'altra ascia arrugginita.

Il giocatore del Male colloca 6 Goblin entro 8cm dal portale e due Goblin a contatto di ogni botola (il giocatore del Male può decidere come suddividerli in base a come sono armati). Gli altri Goblin e il Troll di Caverna non iniziano sul tavolo, ma si faranno disponibili in seguito.

I CONTINGENTI

Bene

Gandalf, Aragorn, Boromir, Legolas, Gimli, Frodo, Sam, Merry e Pipino.

Male

8 Goblin di Moria con archi, 8 Goblin di Moria con scudi, 8 Goblin di Moria con lance e il Troll di Caverna.

VINCERE LA PARTITA

Il giocatore del Bene vince se la Compagnia uccide il Troll di Caverna.

Il giocatore del Male vince se quattro membri qualsiasi della Compagnia vengono uccisi.

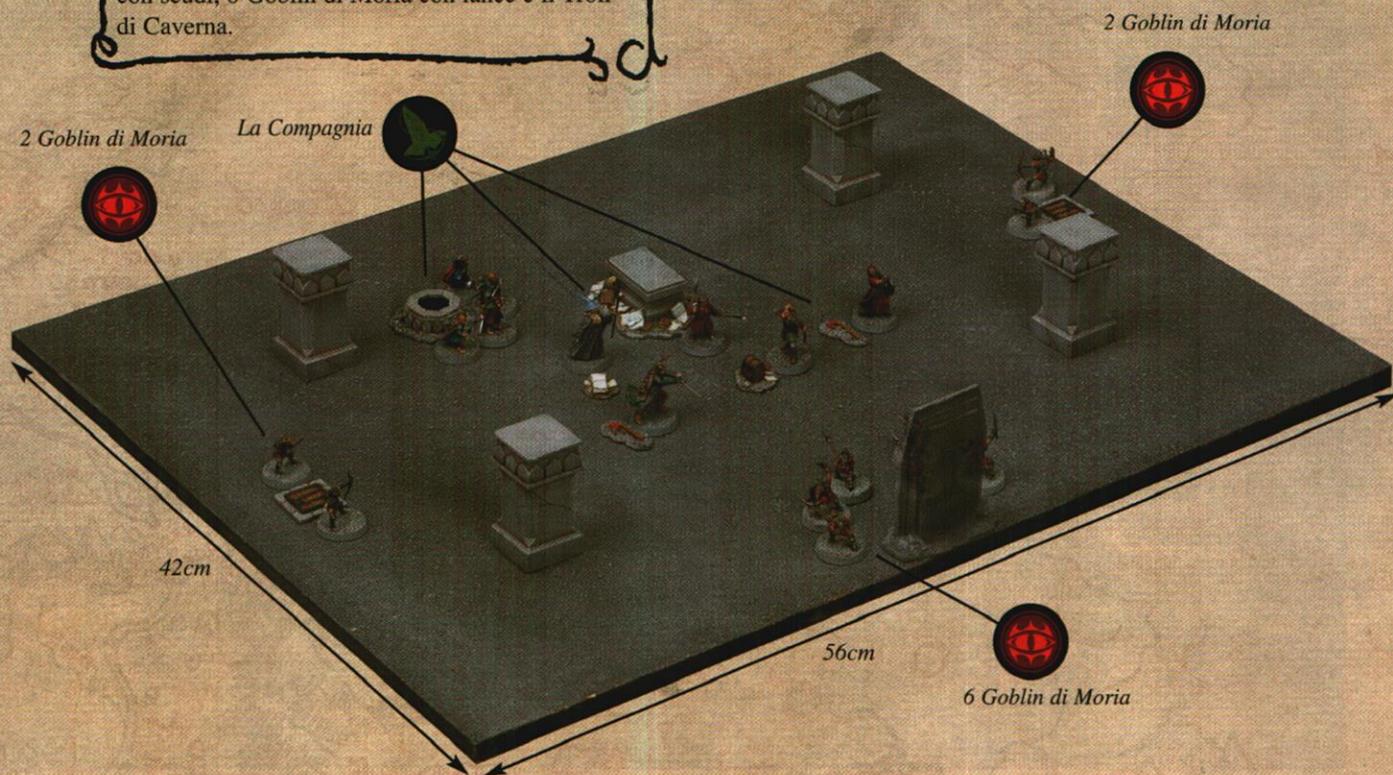
La partita termina non appena uno dei due giocatori consegue il proprio obiettivo.

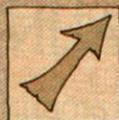


FASE DI INIZIATIVA

La Compagnia è pronta per l'attacco dei Goblin attraverso la porta, pertanto in questo scenario ha normalmente l'iniziativa. Dopo il primo, è importante che ad ogni turno i giocatori prestino particolare attenzione ai tiri di dado per l'Iniziativa.

In questo scenario il Troll di Caverna arriva nel primo turno in cui il tiro per l'iniziativa è un pareggio. Il Troll compare al termine del turno, pertanto è meglio collocare il modello a fianco della porta come promemoria (ma fuori dall'area di gioco). Nella fase Finale il Troll viene collocato sul tavolo (vedi la pagina successiva).





FASE DI MOVIMENTO

Tutti i modelli, sia del Bene che del Male si muovono come descritto negli scenari 1, 2 e 3. Ricorda che Gandalf può tentare di lanciare il suo incantesimo come descritto nello scenario 3. Assicurati che il giocatore con l'iniziativa suddivida i combattimenti al termine della fase di Movimento.

Muovere il Troll di Caverna. Il Troll di Caverna è un mostro enorme, in grado di sconfiggere persino i guerrieri più abili grazie alle sue dimensioni e alla forza bruta. Nella fase di Movimento il Troll può muoversi al massimo di 14cm.



FASE DI TIRO

La fase di Tiro funziona esattamente come descritto nello scenario 1. Ricorda che nessun modello può tirare in combattimento.



FASE DI COMBATTIMENTO

La fase di Combattimento viene risolta come descritto negli scenari 2 e 3.

Combattere il Troll di Caverna. Il Troll di Caverna è letale in battaglia e in duello è un degno avversario per qualsiasi membro della Compagnia. Come Aragorn, Boromir, Legolas e Gimli ha un valore di Maestria di 6 (vedi la tabella riassuntiva sul retro di copertina del volumetto). Se il risultato di un combattimento che vede coinvolti uno o più di questi eroi e il Troll di Caverna è un pareggio, il giocatore con l'iniziativa determina il vincitore tirando un dado: con 1-3, vince il Troll di Caverna; con 4-6 vince invece la fazione del Bene.



FASE FINALE

Le seguenti regole speciali si applicano alla fase Finale e permettono a più modelli del Male di entrare sul tavolo.

Botole. Come nello scenario 3 i Goblin di Moria che non iniziano sul tavolo, entrano più tardi. Le regole per le botole sono identiche a prima. Tira un D6 per ogni botola e con ogni risultato di 4, 5 o 6 compare un Goblin di Moria. Il modello può essere controllato normalmente dal giocatore del Male nel turno successivo.

Ricorda, un nuovo Goblin può arrivare solo da una botola che non è già occupata da un modello.

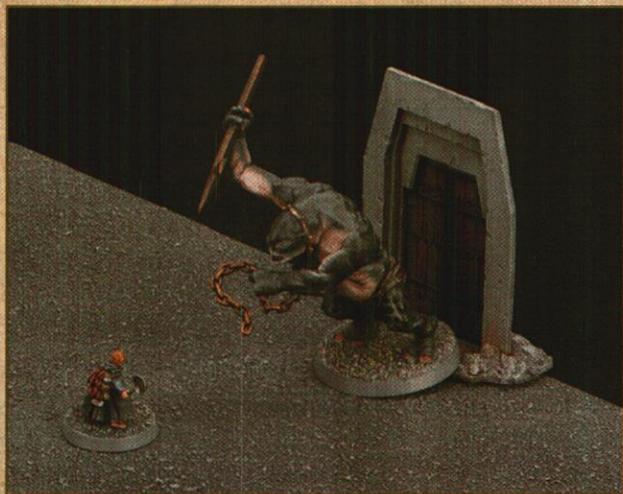


Boromir è riuscito a occupare una botola. Nella fase Finale la chiude, facendo un passo in avanti verso la vittoria.



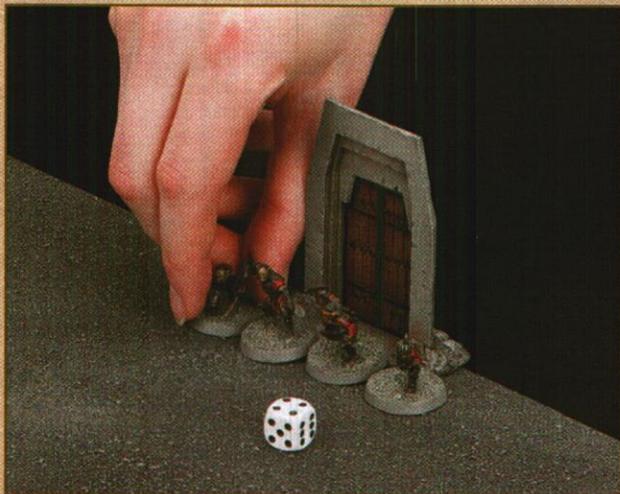
Chiudere le botole. Di nuovo, un modello del Bene può chiudere una botola terminando il turno in cima ad essa. Se un modello del Bene qualsiasi si trova su una botola nella fase Finale, la porta è stata chiusa e può essere rimossa dal tavolo.

Il Troll di Caverna arriva. I Goblin di Moria hanno spinto in battaglia un possente Troll di Caverna, le cui enormi dimensioni li possono aiutare in combattimento. Se i tiri di dado per l'Iniziativa sono un pareggio in questo turno, oppure se tutti i Goblin sono stati uccisi, è arrivato il Troll di Caverna. Il giocatore del Male deve piazzarlo a contatto di basetta con il portale. Il Troll di Caverna può essere controllato normalmente dal giocatore del Male nel turno successivo.



Il Troll di Caverna è arrivato in questo turno. Il giocatore del Male lo colloca a contatto di basetta con il portale e poi colloca i Goblin di Moria che sono arrivati.

Il portale. Il grosso dei Goblin di Moria sta arrivando nella Tomba di Balin attraverso il portale. Diversamente dalle botole, il portale non può essere chiuso. Il giocatore del Male, ad ogni turno nella fase Finale, può tirare un dado. Il risultato è il numero di Goblin di Moria che può collocare a contatto di basetta con il portale. Il giocatore del Male può scegliere se sono armati con lance o con archi. Se non c'è posto per collocare i modelli appena arrivati, i modelli che bloccano il loro ingresso devono essere spostati per consentire ai nuovi modelli di toccare il portale. I Goblin appena arrivati possono essere controllati normalmente dal giocatore del Male nel turno successivo.



Il giocatore del Male ha ottenuto un 4 per determinare quanti Goblin di Moria arrivano attraverso il portale in questo turno.



DIPINGERE I MODELLI

Dopo avere giocato alcune partite alle Miniere di Moria, vale la pena dipingere i modelli. Dipingere è molto divertente e renderà le battaglie decisamente più realistiche. Nelle pagine che seguono ti spieghiamo come iniziare.

GLI STRUMENTI NECESSARI

Per dipingere le miniature ti serve un posto comodo e spazioso, come un tavolo o una scrivania. Queste due pagine mostrano diversi materiali di cui hai bisogno per approntare la zona della pittura, inclusa la Postazione di Pittura, i colori Citadel e gli attrezzi messi a disposizione dalla Games Workshop.

ACQUA

Usa dell'acqua pulita per sciacquare i pennelli. Come contenitore puoi usare un vecchio bicchiere.

POSTAZIONE DI PITTURA

Dopo aver dipinto per un po', troverai più semplice conservare i colori e gli attrezzi su una Postazione di Pittura. Si tratta di un piano di pittura che puoi spostare a piacimento ed è molto utile se devi mettere via tutto dopo una sessione di pittura.

COLORI E PENNELLI

I colori e i pennelli del set di pittura delle Miniere di Moria ti permettono di iniziare. I colori sono atossici e a base d'acqua, e ci sono tutte le tonalità che ti servono per dipingere i Goblin di Moria. Per completare gli altri modelli avrai bisogno di altri colori.



FONTE DI LUCE

Per dipingere, la luce migliore è quella solare, poiché sotto la luce naturale i colori non vengono sfalsati. Una buona alternativa è una lampada puntata sul tavolo.

VELINE

Tieni a portata di mano una scatola di veline o uno straccio per pulire i pennelli o asciugarli e per ripulire eventuali macchie di colore.

TAVOLOZZA

Una superficie impermeabile è molto utile per mescolare i colori. Gli oggetti più utili sono una piastrella o una tavolozza da pittore.

GIORNALE

Per proteggere dai colori la superficie di lavoro, è buona norma usare diversi fogli di giornale.

MANO FERMA

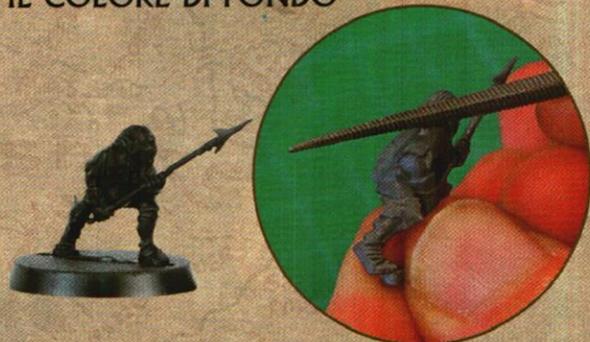
Per ottenere un buon livello di pittura, è fondamentale avere una presa ferma sul modello. Se appoggi i gomiti sul tavolo e sostieni una mano con l'altra, potrai portare il modello più vicino agli occhi, mantenendo ferma la presa.



DIPINGERE UN GOBLIN DI MORIA

Un Goblin di Moria è un ottimo modello dal quale iniziare, poiché si dipinge facilmente. Dopo avere seguito la guida passo a passo, sarà facile applicare lo stesso metodo agli altri modelli, usando colori diversi.

IL COLORE DI FONDO



1. Pur non essendo fondamentale, il modello avrà un aspetto migliore se rimuovi con attenzione le linee di fusione con una lima o un coltellino da modellismo.



2. Dipingi l'intero modello di nero. In questo modo otterrai una superficie migliore sulla quale dipingere rispetto alla nuda plastica.

MATERIALI

Pennello
Acqua
Veline
Tavolozza

COLORI

Chaos Black
Camo Green
Bestial Brown
Boltgun Metal
Scab Red
Skull White
Codex Grey
(opzionale)

LA PELLE



3. Dipingi la pelle del Goblin di Camo Green.



4. Quando hai finito, sciacqua il pennello nell'acqua per rimuovere il colore e asciugalo con una velina.

QUANTO COLORE?

Se immergi solo la punta del pennello nel colore, è più facile dipingere bene.

LE VESTI



5. La veste della creatura è stata dipinta di Scab Red. La prima mano potrebbe risultare trasparente o non omogenea.



6. Applica una seconda mano del medesimo colore per ottenere un effetto più uniforme. Sciacqua di nuovo il pennello prima di stendere un colore diverso.



Giusto



Tropo!



I CAPELLI E L'ASTA



7. Dipingi l'asta della lancia e i capelli del Goblin di Bestial Brown.

L'ARMATURA



8. Per dipingere la punta della lancia e l'armatura, usa con attenzione il Boltgun Metal.

LA Basetta



9. Per finire il modello dipingi di grigio la basetta. Se non hai una boccetta di grigio, puoi ottenerlo mescolando il bianco e il nero.



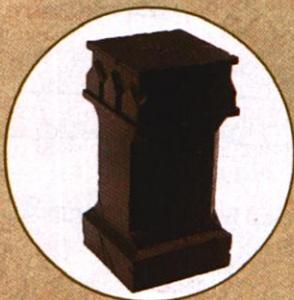
Dopo aver ripulito il pennello, hai finito di dipingere il primo modello, pronto per combattere!

DIPINGERE GLI ELEMENTI SCENICI

Diversamente dai guerrieri in miniatura, gli elementi scenici delle Miniere di Moria sono grandi e texturizzati, ciò significa che si dipingono più velocemente tramite una tecnica chiamata 'pennello asciutto'.

Usare per la tecnica del pennello asciutto il pennello che hai usato per i Goblin di Moria va bene, tuttavia è meglio usare un pennello grande, poiché le setole sono più rigide e più robuste, pertanto il pennello durerà più a lungo.

Pennello asciutto



1. Dai un fondo di Chaos Black all'elemento scenico.



2. Immergi il pennello nel Codex Grey.



3. Elimina la maggior parte del colore su una velina, in modo tale che non si veda sulle setole.



4. Passa le setole sulla superficie del modello così che il colore si depositi solo sui rilievi.

GUIDA DEI COLORI

Ora che sai come dipingere un Goblin di Moria, puoi usare il medesimo approccio per dipingere gli altri modelli di guerrieri delle Miniere di Moria. Avrai bisogno di un altro po' di colori, elencati di seguito:

LISTA DEI COLORI

- | | | | |
|---|---|---|---|
|  Bestial Brown |  Camo Green |  Dark Angels Green |  Dwarf Flesh |
|  Bleached Bone |  Chaos Black |  Dark Flesh |  Scab Red |
|  Boltgun Metal |  Codex Grey |  Dwarf Bronze |  Shadow Grey |

Le basette vanno dipinte di Codex Grey.



GANDALF

- Bleached Bone – barba e capelli
- Bestial Brown – bastone
- Boltgun Metal – metallo
- Codex Grey – mantello e veste
- Dwarf Flesh – pelle
- Shadow Grey – cappello



ARAGORN

- Bestial Brown – capelli e barba, stivali, arco e fodero
- Boltgun Metal – metallo
- Codex Grey – fagotto
- Dark Angels Green – giacca
- Dark Flesh – tunica
- Dwarf Flesh – pelle



BOROMIR

- Bestial Brown – capelli e barba
- Boltgun Metal – metallo
- Codex Grey – fodera del mantello e corno
- Dark Flesh – stivali, cintura e fodero
- Dwarf Flesh – pelle
- Scab Red – veste



GIMLI

- Bestial Brown – calzoni, stivali, schinieri, zaino e manici delle asce
- Boltgun Metal – metallo
- Dark Flesh – capelli e barba
- Dwarf Bronze – oro
- Dwarf Flesh – pelle
- Scab Red – tunica e guanti



FRODO

- Bestial Brown – panciotto, stivali e zaino
- Boltgun Metal – metallo
- Dark Flesh – giacca
- Dark Angels Green – mantello
- Dwarf Flesh – pelle



MERRY

- Bestial Brown – calzoni, capelli e zaino
- Boltgun Metal – metallo
- Dark Angels Green – giacca
- Dwarf Flesh – pelle
- Codex Grey – mantello
- Bleached Bone – camicia





LEGOLAS

Bestial Brown – stivali, arco e faretra
Bleached Bone – capelli
Boltgun Metal – metallo
Dark Angels Green – tunica
Dwarf Flesh – pelle
Shadow Grey – calzoni e maniche



SAM

Bestial Brown – capelli e sacca
Bleached Bone – camicia e zaino
Boltgun Metal – metallo
Codex Grey – calzoni
Dark Angels Green – mantello
Dwarf Flesh – pelle
Shadow Grey – giacca



PIPINO

Bestial Brown – calzoni e sacca
Boltgun Metal – metallo
Dwarf Flesh – pelle
Codex Grey – sciarpa
Scab Red – mantello
Shadow Grey – giacca



ELEMENTI SCENICI

Codex Grey – pietra (pennello asciutto)
Bestial Brown – legno, copertine dei libri
Bleached Bone – carta
Boltgun Metal – metallo
Dwarf Bronze – manici delle asce, rilegature



TROLL DI CAVERNA

Codex Grey – corpo
Skull White – petto, ventre e parte inferiore delle braccia
Bestial Brown – perizoma
Bleached Bone – zanne e artigli
Boltgun Metal – metallo

Per dipingere il Troll di Caverna ti suggeriamo di dipingere per primo il corpo a pennello asciutto con il grigio. Per ottenere un colore uniforme stendi diverse mani a pennello asciutto. Poi stendi a pennello asciutto il bianco sul petto, sul ventre e sulle braccia. Dipingi normalmente il perizoma, i denti, gli artigli e il metallo.



METTERE ASSIEME UNA COLLEZIONE

Mettere assieme una collezione di modelli dipinti è una delle cose più soddisfacenti del giocare ai wargame. Ora hai i modelli della scatola, ma come procedere da qui in poi? In questa pagina diamo un'occhiata a una vera collezione.

I modelli mostrati in queste pagine costituiscono un buon esempio di come si possa mettere assieme ed espandere una collezione. Alcune delle ragioni più comuni per scegliere una miniatura sono:

- Avere tutti i modelli necessari per uno scenario.
- Voler creare un contingente di un'armata in particolare, come i Rohirrim o gli Orchi di Mordor.
- Il modello è decisamente forte in gioco.
- Sembra divertente da dipingere.
- Ti piace!

In effetti molte collezioni sono composte da una mescolanza di tali ragioni, che cresce e si sviluppa nel tempo. Questa, di un giocatore di nome Mark, non fa eccezione.

Mark ha continuato ad aggiungere modelli alla collezione di Goblin di Moria fino a quando non ha ottenuto una piccola armata, incluso un Troll di Caverna.



Nella collezione sono presenti anche diversi personaggi che Mark voleva dipingere. In particolare gli piacciono i modelli del Male!



La maggior parte degli scenari include come minimo alcuni membri della Compagnia, pertanto sono stati i primi modelli dipinti da Mark.



Il momento dei tre film che Mark preferisce è l'assedio al Fosso di Helm. Per ricreare la battaglia, ha messo assieme un grosso contingente di Uruk-hai.

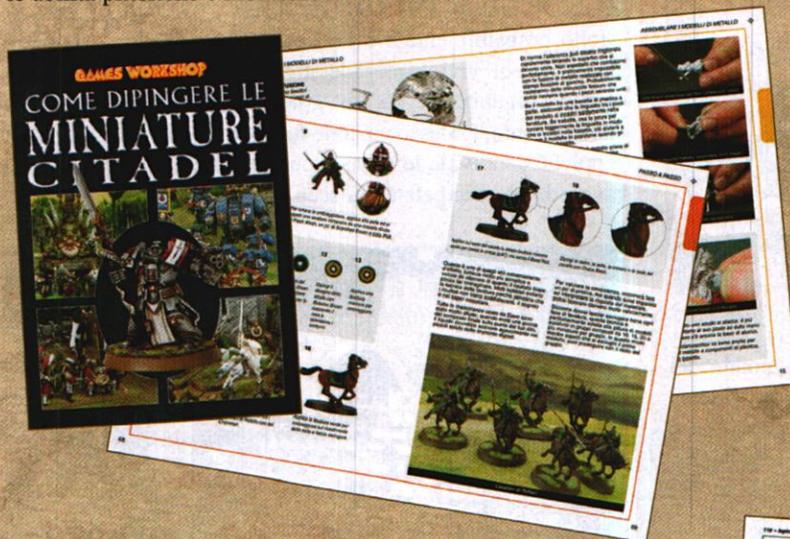
CONTINUARE L'AVVENTURA

Collezionando più modelli, vorrai sapere come potrai utilizzarli. A disposizione ci sono diversi libri che forniscono altri scenari entusiasmanti basati sui film e sui libri, oltre a fornire consigli sulla pittura e sulla realizzazione di elementi scenici.

GIOCARE

Se ti sei divertito a giocare gli scenari di questo gioco, prova a dare uno sguardo al regolamento contenuto nella scatola. Troverai delle regole dettagliate per il combattimento, la magia, gli eroi, la cavalleria, i castelli, gli assedi e molto altro ancora. Puoi usare queste regole con i guerrieri che già possiedi e con quelli che deciderai di collezionare.

Il passo successivo è il supplemento della Compagnia dell'Anello. Le sue pagine seguono il viaggio degli eroi tramite uno scenario basato su ognuno dei pericolosi incontri in cui si è imbattuta. Inoltre c'è anche una guida parallela alla storia per sviluppare le abilità pittoriche e modellistiche.



DIPINGERE LE MINIATURE

Per qualcuno, dipingere le miniature è in effetti la parte più importante dell'hobby. Si può trarre molta soddisfazione da lunghe ore di pittura dettagliata e precisa di un singolo modello, tanta quanta quella data dal vedere l'armata preferita schierata in tutto il suo splendore. Se sei attratto da questo aspetto dell'hobby, puoi migliorare decisamente le tue abilità pittoriche leggendo il libro *Come Dipingere le Miniature Citadel*. Il libro contiene tutte le tecniche di base e quelle avanzate e include molte guide passo a passo.

COSTRUIRE GLI ELEMENTI SCENICI

Realizzare degli elementi scenici che facciano da complemento al contingente che hai collezionato o per ricreare una scena dei film o dei libri, può essere soddisfacente quanto collezionare i modelli. Non essere ispirati dai set dettagliati dei film non è certo facile. Come la pittura, la realizzazione degli elementi scenici è una vera e propria arte ed esiste un libro, *Come Realizzare gli Elementi Scenici*, che può essere usato per imparare diversi trucchi.



DOVE GIOCARE

Probabilmente hai giocato alle Miniere di Moria a casa tua o di un amico. Tuttavia ci sono moltissimi altri posti dove trovare nuovi avversari e giocare al Signore degli Anelli.

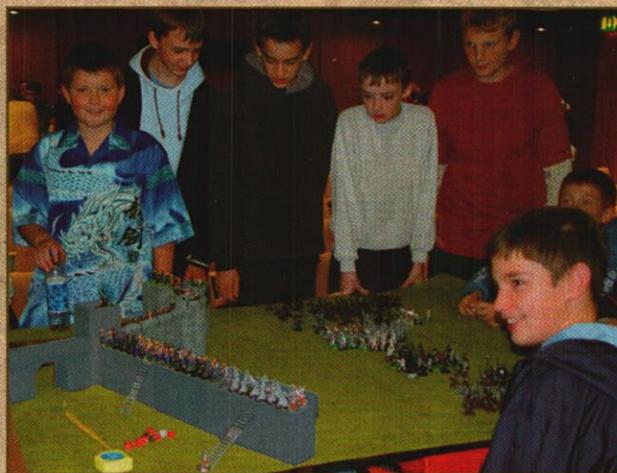
A CASA

Molti di noi cominciano nello stesso modo, con un gruppo di amici a casa di qualcuno, usando principalmente elementi scenici improvvisati e imparando a giocare e dipingere con l'esperienza diretta. Avendo lo spazio a disposizione, puoi incrementare la collezione e le abilità pittoriche senza fine. Il sogno di quasi tutti i giocatori è quello di avere una stanza piena di miniature dipinte e di elementi scenici.



NEGOZI

Generalmente il primo punto di contatto con il mondo dei wargame tende ad essere il negozio ufficiale Games Workshop o quello indipendente più vicino. La ragione è semplice: sono i posti dove si trovano i modelli. Molti negozi organizzano sessioni di gioco e associazioni, creando dei punti di incontro per tutti i giocatori della zona.



ASSOCIAZIONI DI GIOCO

Molto probabilmente c'è un'associazione di gioco vicina al posto in cui vivi, con sede in un negozio, in una scuola oppure organizzata da un gruppo di giocatori in modo indipendente. Un'associazione fornisce molti avversari nuovi e poiché condivide le risorse, può mettere insieme molti più tavoli da gioco ed elementi scenici con i quali giocare.



TORNEI E MANIFESTAZIONI

Durante un torneo si riuniscono moltissimi giocatori che competono per il titolo di miglior generale. Generalmente si gioca con il sistema a punti esposto nel manuale delle regole invece di utilizzare scenari tratti dai film e dai libri.

Alle manifestazioni partecipano giocatori di ogni genere. Ciò che interessa loro maggiormente è la possibilità di provare stili di gioco nuovi e inusuali su tavoli appositamente allestiti.

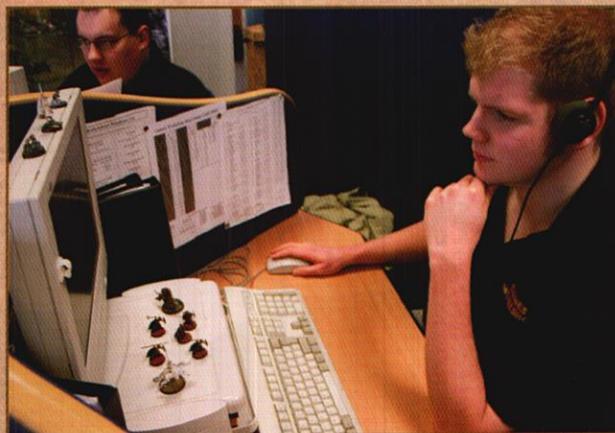


CONSIGLI E CONTATTI

Se sei nuovo al wargame, tutte le scelte entusiasmanti a tua disposizione potrebbero farti domandare da dove iniziare. Fortunatamente puoi avere dei consigli da molte fonti.



Il personale dei Negozi Games Workshop è formato interamente da hobbisti esperti che sapranno darti i giusti consigli per ottenere ciò che vuoi dall'hobby.



Anche gli Specialisti dell'Hobby Games Workshop possono essere interpellati per ottenere dei consigli. Tramite loro puoi anche ottenere facilmente i modelli che desideri se non ci sono negozi nelle vicinanze.



moria.games-workshop.com

Il sito web della Games Workshop funge sia da fonte di novità e di informazioni che da archivio per articoli di modellismo e pittura. Ci sono anche i forum per discutere delle partite e gli elenchi delle associazioni e delle manifestazioni di ogni regione.



La rivista White Dwarf, che esce mensilmente in molte edicole e nei negozi, contiene articoli sulla pittura e sul gioco, oltre a presentare un calendario degli eventi, inoltre è un ottimo metodo per rimanere aggiornato su ciò che accade.

moria.games-workshop.com

ITALIA

Games Workshop Italia,
Via dei Sette Metri 11/E,
00040. Morena, Roma

Tutto il materiale pertinente alle produzioni cinematografiche della New Line: *La Compagnia dell'Anello*, *Le Due Torri* e *Il Ritorno del Re* sono © MMV New Line Productions, Inc. Tutti i diritti sono riservati. La Compagnia dell'Anello, Le Due Torri e Il Ritorno del Re e i nomi dei personaggi degli oggetti, degli eventi e dei luoghi ivi contenuti sono marchi commerciali della The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises in licenza alla New Line Productions. Le regole del gioco e il gioco di strategia sono copyright © della Games Workshop Limited 2005. Tutti i diritti sono riservati.

Games Workshop, il logo Games Workshop, 'Eavy Metal, Citadel e il simbolo Citadel sono ®, TM e/o © della Games Workshop Ltd 2000-2005, sono registrati in modi diversi in GB e in altri paesi del mondo. Tutti i diritti sono riservati.

Gandalf



Movimento: 14

M F D A Fe C
5 4 5 1 3 7

Aragorn



Movimento: 14

M F D A Fe C
6/3+ 4 5 3 3 6

Arco: Forza 2

Boromir



Movimento: 14

M F D A Fe C
6 4 6 3 3 6

Legolas



Movimento: 14

M F D A Fe C
6/3+ 4 4 2 2 6

Arco elfico: Forza 3

Gimli



Movimento: 12

M F D A Fe C
6 4 8 3 2 6

Hobbit

Merry



Frodo



Pipino



Sam



Movimento: 10

M F D A Fe C
3 2 3 1 1 4

Goblin di Moria
con lancia o con arco



Movimento: 12

M F D A Fe C
2/5+ 3 4 1 1 2

Arco: Forza 2

Goblin di Moria
con scudo



Movimento: 12

M F D A Fe C
2 3 5 1 1 2

Troll
di Caverna



Movimento: 14

M F D A Fe C
6 6 6 3 3 3

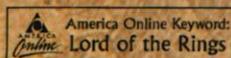
ITALIANO

STAMPATO IN LITUANIA
ISBN 1 84154 673 9



023114990067

Visita: www.lordoftherings.net



NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company

